

15/Ago/17

Tarea 1

"Conceptos fundamentales de la programación estructurada"

I. Bibliotecas en el estándar ANSI C

1. `<assert.h>`: se usa para diagnósticos del programa
2. `<ctype.h>`: rutinas de clasificación y conversión para caracteres
3. `<errno.h>`: define macros para las condiciones de error
4. `<float.h>`: manejo de valores flotantes
5. `<limits.h>`: define los límites para valores enteros
6. `<locale.h>`: manipulación de opciones pertenecientes a la localidad del sistema
7. `<math.h>`: uso y manipulación de funciones matemáticas
8. `<setjmp.h>`: saltos de flujo de control de programas no locales
9. `<signal.h>`: manipulación de señales de sistema y gestión de condiciones especiales
10. `<stdarg.h>`: creación y manipulación de listas de argumentos de variables
11. `<stddef.h>` contiene las macros y tipos comunes

15/Ago/17

12. `<stdio.h>`: manipulación de la entrada y salida de datos

13. `<stdlib.h>`: funciones de utilidad general (conversión de cadenas, números aleatorios, asignación de memoria y rutinas de control de procesos).

14. `<string.h>` manipulación de cadenas de caracteres

15. `<time.h>` funciones de fecha y hora

II. Diferencia entre pase de parámetros por valor y por referencia

Se diferencian en la forma en que manejan las variables originales al momento de pasarlas. Cuando es por valor, la función sólo recibe una copia del valor de la variable, en cambio, si es por referencia, ésta apunta exactamente a la dirección original de la variable, permitiendo al usuario modificar el valor original si así lo desea.

Por valor: pase de tipos de datos fundamentales y cuando la función no necesita modificar el argumento.

Por referencia: pase de estructuras o clases y cuando se necesita la función para modificar un argumento.

Conclusiones y comentarios

El repaso de los conceptos básicos de la programación fue necesario y más con los conceptos de pase por valor y por referencia. También me familiaricé con las bibliotecas del estándar ANSI C, las cuales son importantes de distinguir al momento de codificar programas. Y por último, con la práctica de escribir el juego, pude aplicar todo lo que aprendí el semestre anterior, adaptándolo a la nueva forma de compilar y enlazar utilizando el compilador gcc.