

LAB 2b – ELEMENTS BÀSICS

Objectius

1. Introducció als fitxers de text i adaptar les operacions d'entrada i sortida al nou cas.

Punt de partida

Apunts del tema 2 (Entrada i Sortida).

Feina prèvia a la sessió de laboratori:

- Estudieu dels apunts del tema 2 (Entrada i Sortida), l'apartat de fitxers de text.
- Dissenyeu els programes en pseudocodi de tots els exercicis. Recordeu que heu d'elaborar un document amb els dissenys (pot ser manuscrit) que s'ha de lliurar a la classe de laboratori.

Feina a realitzar a la sessió de laboratori:

Realitzeu la implementació en C de tots els programes demanats i comproveu que són correctes perquè donen els resultats esperats.

Al final de la sessió cal lliurar els codis .c de tots els programes, per fer-ho, introduïu els programes en una carpeta, que tindrà el vostre nom i cognoms, a continuació la comprimiu i lliureu el fitxer comprimit a la tasca corresponent en el moodle.

Exercicis:

1. Dissenyeu un petit algorisme que demani tres valors enters per teclat i els guardi en un fitxer de text anomenat "Resultat.txt". Comproveu que el contingut del fitxer es correspon al que heu escrit per teclat.
2. Dissenyeu un petit algorisme que llegeixi tres valors reals que estaran continguts en un arxiu de text i els mostri a la pantalla. Us caldrà primer introduir les dades al fitxer, feu servir el "Bloc de notes" de Windows (que no afegix format al text) o qualsevol programa similar per fer-ho. Finalment, comproveu que el programa funciona correctament.
3. Dissenyeu el programa que resolgui l'exercici 3 de la col·lecció de problemes del Tema 1. A continuació es reproduïx l'enunciat:
Ens han ofert una feina, en la que ens paguen per hores, i volem saber el sou que tindrem (la paga neta) un cop descomptats els impostos. Per això farem un programa que ens faci els càlculs:
$$\text{Paga Bruta} = \text{Hores treballades} \times \text{Tarifa per hora}$$
$$\text{Impostos} = \text{Paga Bruta} \times \text{tassa d'impostos}$$
$$\text{Paga Neta} = \text{Paga Bruta} - \text{Impostos}$$

Les dades d'entrada del programa hauran d'estar en un fitxer de text i el resultat del programa s'ha de mostrar per pantalla.

Nota: Els arxius que es vulguin llegir i/o escriure des d'un programa han d'estar situats a la mateixa carpeta (directori) on està l'executable del programa, a excepció de que per compilar hagueu creat un projecte, en aquest cas l'arxiu ha d'estar al directori del projecte. D'altra manera a l'hora d'indicar el nom de l'arxiu ha de figurar el nom amb la localització d'aquest (PATH ABSOLUT).