

Archivos de cabecera.

math.h
stdio.h
stdlib.h
string.h
malloc.h
errno.h
y otros.

Después de pasar por el compilador, se genera el archivo .o ó .obj.

Finalmente se interpreta, leyendo el main y generando el .exe. Este proceso es el de ligado.

Llamada al sistema: el sistema hace algo (printf, fscanf, sleep). De sleep hay 2:

Sleep(int) windows.h

sleep(int) stdunix.h.

De string.h, tenemos las funciones **memset**, **memcpy**, **memmove**, **strncpy**, **strcpy**. Para el marquee:

```
char cad[100];
```

```
printf("%s\n", cad);
```

Retorno de carro.

```
car=cad[0];
```

```
sprintf(cad, "%s", cad+1);
```

```
cad[1]=car;
```

```
cad[2]='\0';
```

```
// volver a hacer el ciclo.
```

Hace que se escriba
luego luego.

```
fflush(stdin); sleep(1000);
```

stdin: entrada estándar

stdout: salida estándar.

stderr: salida de error estándar.

```
fprintf(stderr, "mensaje de error");
```

```
fprintf(stdout, "mensaje");
```

```
fscanf(stdin, "%d", &var);
```

Anagrama:

Palabras que contienen las mismas letras que otra palabra.

- amor

- romu

- moru

- ramo

- amar

- amur

- armu

- maru

- ramas

Para las palabras:

int i;

char cad_1[] = "amor", cad_2 = "romu", cad_3[1024];

for (i = 0; i < strlen(cad_2); i++) {

quitar espacios:

int i, cont = 0;

char cad[], cad_fin[];

for (i = 0; i < strlen(cad); i++) {

if (cad[i] == ' ') {

cad_fin[cont] = 'a';

cont++;

}

:

if (cad[i] != ' ') {

cad_fin[cont] = cad[i];

cont++;

}

}

cad_fin[cont] = '\0';

xmus C