

**Relación de prácticas de la asignatura
METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN
Segundo Cuatrimestre
Curso 2023-2024**

1º Grado en Informática

Práctica 4: Listas, pilas, colas, ordenación, makefiles y aplicaciones avanzadas de punteros

Objetivos

Practicar conceptos básicos sobre estructuras de datos lineales: listas, pilas y colas.

- Se practicará los conceptos de puntero a función y punteros *void*.
- Se implementarán algunos algoritmos de ordenación básicos.
- También se manejará la herramienta *makefile*.

Temporización

- 2 sesiones de prácticas:
 - Sesión 1: Ejercicios 4, 5, 6, 7
 - Sesión 2: Ejercicios 1, 2 y 3
- Trabajo personal en casa: Terminar de hacer los ejercicios que no haya dado tiempo en clase

Ordenación, punteros a funciones y punteros void *

1. Dada una función, se desea conocer su valor medio en un intervalo $[0, N[$. Para ello, se calculará el valor de la función en todos los valores de x en el intervalo $[0, N[$ con incremento de 0.2 y se obtendrá el valor medio.

Realiza un programa que:

a) Solicite al usuario el valor de N .

b) Solicite una función a evaluar: $f(x)$, $g(x)$ ó $z(x)$.

- $f(x) = 3 * e^x - 2x$
- $g(x) = -x * \sin(x) + 1.5$
- $z(x) = x^3 - 2x + 1$

c) Muestre el valor medio de la función elegida en el intervalo indicado. Utiliza un puntero a función para hacer la llamada a la función en el programa principal.

2. Dada la siguiente estructura:

```
struct alumno {  
    char nombre[50];  
    int DNI;  
    float nota;  
};
```

- Escribe un programa que rellene un vector dinámico de tipo *struct alumno* y lo ordene mediante el método de ordenación básico que prefieras (selección, inserción o burbuja).
 - El vector dinámico se rellenará a partir de los datos de un fichero binario. En Moodle tienes disponibles los fuentes para generar el fichero binario.
 - La ordenación se hará usando como campo clave el DNI y podrá ser ascendente o descendente.
 - Para realizar la ordenación en uno u otro sentido, se implementará **una única función** de ordenación que, además del vector y el número de elementos, recibirá como **parámetro** un puntero a una función de comparación.
 - El programa recibirá dos argumentos en la línea de órdenes:
 - Un entero con el sentido de la ordenación (1=ascendente o 2=descendente).
 - El nombre del fichero con los datos para rellenar el vector.
 - Al terminar el programa, deberá liberar la memoria usada.
3. Escribe un programa en C que lea de un fichero binario un vector dinámico de elementos de tipo *struct alumno* (definido en el ejercicio 2) y lo ordene **ascendentemente** y **descendentemente** por el campo *nombre* o por el campo *nota* utilizando la función *qsort* de *stdlib.h*

Estructuras de datos dinámicas

4. Polinomio codificado mediante una lista simple

- Un polinomio es una expresión algebraica de la forma:

$$a_n x^n + a_{n-1} x^{n-1} + a_{n-2} x^{n-2} + \dots + a_1 x + a_0$$

- A cada $a_i x^i$ se le denomina *monomio*, siendo a_i el coeficiente del monomio e i el exponente del monomio.
- Se denomina *polinomio* a la suma algebraica de varios monomios.
 - (1) $2x + 3$
 - (2) $x^3 + 7x^2 + 3x + 9$
- Algunos ejemplos de polinomios son (1), (2) y (3).
 - (3) $2x^8 + x^3 + 6x$
- Un polinomio se puede representar como una lista enlazada.
 - El primer nodo de la lista representa el primer monomio del polinomio, el segundo nodo el segundo monomio del polinomio, y así sucesivamente.
 - Cada nodo representa un monomio del polinomio y tiene como campo dato el

coeficiente del monomio (a) y el exponente (e).

- **Objetivo.** Escribe un programa que, **secuencialmente**, permita:
 - Crear un polinomio. El programa preguntará cuántos monomios tendrá el polinomio y se creará un polinomio preguntando al usuario el coeficiente y el exponente de cada monomio.
 - Obtener una tabla de valores de un polinomio para valores de $x = 0.0, 0.5, 1.0, 1.5, \dots, 5.0$
 - Ejemplo. Para el polinomio (1) tendríamos la siguiente salida:
($x=0.0, 3$), ($x=0.5, 4$), ($x=1.0, 5$), ($x=1.5, 6$), ..., ($x=5.0, 13$)
 - Eliminar del polinomio el término con exponente e que se pedirá por pantalla
- Implementa para ello, al menos, las siguientes funciones:
 - *contiene*. Comprueba si ya hay en la lista un monomio con un determinado exponente.
 - *anyadeMonomio*. Inserta un nuevo monomio en el polinomio. No se permitirá más de un monomio con un determinado exponente, para lo cual se utilizará la función *contiene* antes de realizar la inserción. Implementad una inserción por delante. Como trabajo práctico más avanzado, podéis implementar una inserción ordenada (esto último es opcional).
 - *evaluaPolinomio*. Evalúa el polinomio para un valor concreto de x .
 - *eliminaMonomio*. Elimina, si existe, el monomio de exponente e (parámetro de la función).
 - *muestraPolinomio*. Muestra por pantalla el polinomio.

5. Colas de impresión.

La biblioteca **colas.a** contiene las operaciones básicas para trabajar con colas. Utilizando únicamente estas operaciones, diseña un programa que simule el funcionamiento de una impresora con dos colas de impresión:

a) Cola de impresión normal (usuarios normales)

b) Cola especial (superusuarios)

Codificar un programa que, mediante un menú, deberá permitir las siguientes acciones:

- Introducir un trabajo en la cola normal solicitando el login del usuario y el fichero.
- Introducir un trabajo en la cola especial solicitando el login del usuario y el fichero.
- Mostrar el estado de las colas.
- Imprimir.
 - Tomará un trabajo de la cola y mostrará el login del propietario, el nombre del fichero y el mensaje: “fichero impreso”.
 - A la hora de imprimir, tendrán precedencia los trabajos de la cola especial, pero con la siguiente restricción:
 - No se podrán imprimir de forma consecutiva más de k trabajos de la cola de impresión especial si hay algún trabajo en la cola de impresión normal.
 - El valor inicial de k será 3.
- Modificar el contador de la cola especial. Modificará el valor de k ($k \geq 1$)
- Terminar

6. Pilas de contenedores

- **Descripción**
 - Para mover los contenedores de mercancía de un importante puerto comercial, se utiliza un método de almacenamiento basado en el concepto de pila.
 - De este modo, el contenedor situado más abajo en la pila fue el primero que se apiló, y, para moverlo, es necesario mover a otra pila todos los contenedores que hay encima de él.
 - Cada contenedor de mercancía está identificado por un código entero, X .

- Por motivos de seguridad, como mucho se pueden apilar N contenedores en una misma pila.
 - De este modo, si la pila no está llena, entonces se puede apilar un nuevo contenedor.
- Si se desea sacar un contenedor de código X entonces:
 - Se deben desapilar previamente los contenedores encima de él colocándolos en una nueva pila auxiliar.
 - Se extrae el contenedor X y se vuelven a introducir los contenedores extraídos previamente.
- **Objetivo**
 - Codifica un programa que, utilizando las funciones *push* (apilar), *pop* (desapilar), y *vacía* que están implementadas en la biblioteca **pilas.a**, permita gestionar una pila de contenedores con la siguiente funcionalidad:
 - Crear una pila de N contenedores.
 - Listar los contenedores que hay en pila.
 - Se muestra por pantalla un listado de los contenedores contenidos en la pila.
 - Conocer si un contenedor de código X está en la pila.
 - Sacar el contenedor de código X que puede estar en cualquier posición de la pila.
- **NOTA:** no se podrá recorrer **en ningún caso** la pila secuencialmente como si fuera una lista, sino que solo se hará uso de una pila auxiliar y de las funciones *vacía*, *push* y *pop*.

Makefiles

7. Proyecto de pasatiempos

- **Descripción**
 - Para el desarrollo de un proyecto sobre pasatiempos, se tienen los siguientes ficheros:
 - *reservaMemoria.c*
 - funciones para la reserva de memoria de diferentes estructuras de datos
 - *liberaMemoria.c*
 - funciones para liberar memoria
 - *memoria.h*
 - prototipos de las funciones de reserva y liberación de memoria
 - *ficheros.c* – *ficheros.h*
 - funciones relacionadas con la E/S de datos en archivos y sus prototipos
 - *crucigrama.c* – *crucigrama.h*
 - funciones específicas para la creación de crucigramas y sus prototipos
 - *main.c*
 - programa que llama a las funciones de los crucigramas y ficheros
 - El resultado final del proyecto será el ejecutable *crucigrama.x* que permitirá la creación de crucigramas.
- **Objetivo**
 - Crea un fichero *makefile* con las siguientes características:
 - Construirá una biblioteca (*libMemoria.a*) a partir de los ficheros objeto (.o) de *reservaMemoria.c* y *liberaMemoria.c*.
 - Construirá el ejecutable *crucigrama.x* a partir de la biblioteca y los ficheros objeto (.o) de *main.c*, *ficheros.c* y *crucigrama.c*
 - Permitirá eliminar los ficheros objeto generados mediante un *destino phony* llamado *clean*.
 - Incluirá un *destino simbólico* para generar el ejecutable y eliminar los ficheros objeto generados con una sola llamada a *make*.
 - Para probarlo, puedes utilizar los ficheros que se encuentran en *Moodle*.