

## Ejercicio recuperación

Para aprobar este ejercicio, el alumno debe elegir dos opciones de las siguientes:

- **GTK:** Realizar una interfaz gráfica usando la clase Coche. La cuál debe realizarse una ventana en la cuál se nos permita crear coches, adjuntándole a la estructura correspondiente todos los atributos dados a partir de nuestra ventana. Para ello debe utilizarse la tecnología GTK.
- **Libev & socket:** Crear un programa el cuál un cliente se conecte a un servidor. Dicho servidor usando libev, si recibe un evento de lectura debe escribir la información en un fichero. Debe controlarse la salida controlada (cierre del fichero y de los sockets) cuando se recibe una señal SIGINT.

Ayuda: Ejercicio proporcionado en clase para explicar sockets y eventos.  
<http://1984.lsi.us.es/~pablo/curso-c/>

- **Libjansson:** Exportar nuestros objetos coches usando el formato JSON, creando una función `snprintf_json` en la clase coche (ayuda: fijarse en la función `snprintf` implementada en la clase coche). Crear un programa el cuál importe dicho coche creando un árbol `json_t` e imprimir dicho árbol. En este apartado, se debe usar la tecnología Libjansson.
- **Libsqlite:** Crear una Base de Datos usando la tecnología Libsqlite, la cuál debe crear una tablar la cuál almacene la información de nuestros objetos coches.

Dichos ejercicios, deben ser enviados a la dirección <[alvaro@soleta.eu](mailto:alvaro@soleta.eu)>. Deben de estar en un fichero de tipo tar.gz o .zip. La fecha límite para la entrega del ejercicio es el **1 de Mayo inclusive**.