



GUIA LABORATORIO DE SISTEMAS DISTRIBUIDOS USO DE PUNTEROS Y ESTRUCTURAS

Desarrollar una aplicación en lenguaje C ANSI para gestionar la información de productos en una estructura de tipo producto, con campos nombre, código y cantidad. La aplicación debe permitir: (i) almacenar un registro de tipo producto en un vector con máximo 3 registros, el registro se hace de forma secuencial (ii) actualizar los datos de un producto por medio de su código y, (iii) mostrar los datos correspondientes a un producto buscado utilizando el código. Para probar las funcionalidades cree un menu. En el main de su aplicación no coloque la lógica del menu, esa lógica desarróllela en un archivo de implementación y un archivo de cabecera (logica.c y logica.h).

Los campos nombre y codigo son de tipo cadena y debe crearlos utilizando un puntero a char.

Ejemplo:

```
struct producto{
    char *nombre;
    char *codigo;
    int cantidad;
}
```

Restricciones:

- Todas las operaciones se deben crear manejando funciones y debe utilizar punteros a struct en alguna parte de su programa.
- El vector que almacena los productos no debe ser una variable global.
- Dentro del procedimiento menu() se crea primero el vector de productos y posteriormente por medio de un do while se muestran las 3 funcionalidades pedidas. El vector creado se envía a cada una de las funcionalidades para su gestión correspondiente.

Comprimir el directorio que contenga los archivos fuente y el archivo makefile en un archivo con formato de nombre: *lsd_rpc_r3_apellidoN.tar.gz* y subirlo a la plataforma.

Comprimir el directorio utilizando el comando:

tar cvfz directorioEmpaquetado.tar.gz directorioParaComprimir