



Carátula para entrega de prácticas

Facultad de Ingeniería

Laboratorio de docencia

Laboratorios de computación
salas A y B

Profesor: Alejandro Esteban Pimentel Alarcon

Asignatura: Fundamentos de programación.

Grupo: 3

No de Práctica(s): 13

Integrante(s): Ortiz Garcia Cesar Alan
Crail Ávila Regina

*No. de Equipo de cómputo
empleado:* 30

No. de Lista o Brigada: 9070
8973

Semestre: 20-21

Fecha de entrega: --/oct/19

Observaciones: Tarde entrega.
La práctica está incompleta y no se ejecuta correctamente.
Lo que ustedes probablemente están experimentando es
que ponen mal el nombre del archivo, deben incluir
la extensión al momento de leerlo

CALIFICACIÓN: 4

Archivos en C

Un archivo es un conjunto de datos estructurados en una colección de entidades elementales o básicas denominadas registros que son de igual tipo y constan a su vez de diferentes entidades de nivel más bajos denominadas campos.

Hay dos tipos de archivos, archivos de texto y archivos binarios.

Un archivo de texto es una secuencia de caracteres organizadas en líneas terminadas por un carácter de nueva línea. En estos archivos se pueden almacenar canciones, fuentes de programas, base de datos simples, etc.

Los archivos de texto se caracterizan por ser planos, es decir, todas las letras tienen el mismo formato y no hay palabras subrayadas, en negrita, o letras de distinto tamaño o ancho.

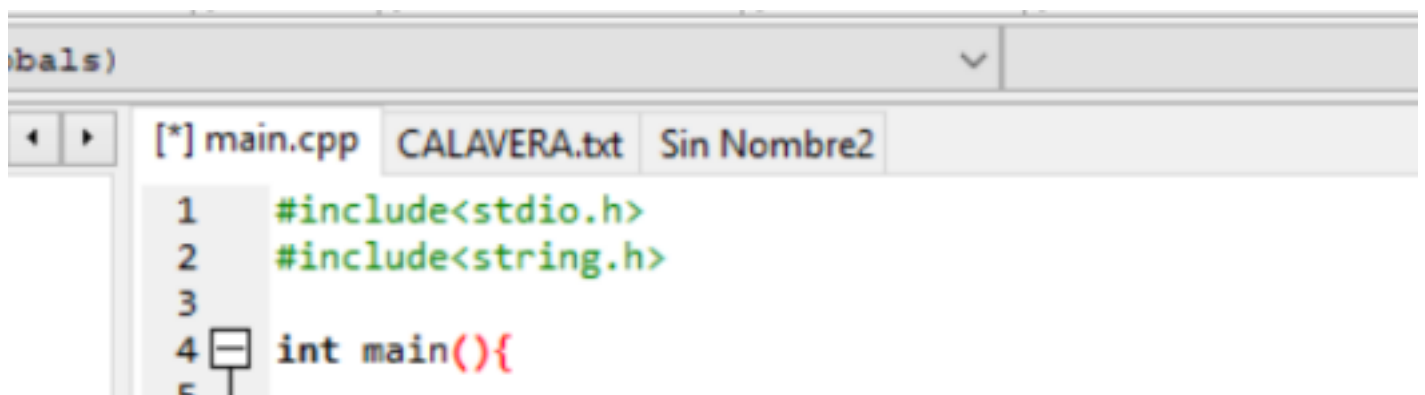
Un archivo binario es una secuencia de bytes que tienen una correspondencia uno a uno con un dispositivo externo. Así que no tendrá lugar ninguna traducción de caracteres. Además, el número de bytes escritos (leídos) será el mismo que los encontrados en el dispositivo externo.

Ejemplos de estos archivos son Fotografías, imágenes, texto con formatos, archivos ejecutables (aplicaciones), etc. En c, un archivo es un concepto lógico que puede aplicarse a muchas cosas desde archivos de disco hasta terminales o una impresora. Se asocia una secuencia con un archivo específico realizando una operación de apertura. Una vez que el archivo está abierto, la información puede ser intercambiada entre este y el programa.

Se puede conseguir la entrada y la salida de datos a un archivo a través del uso de la biblioteca de funciones; C no tiene palabras claves que realicen las operaciones de E/S. La siguiente tabla da un breve resumen de las funciones que se pueden utilizar. Se debe incluir la librería `STDIO.H`. Observe que la mayoría de las funciones comienzan con la letra "F", esto es un vestigio del estándar C de Unix.

Último día.

}



```
1  #include<stdio.h>
2  #include<string.h>
3
4  int main(){
5
6
7      //declaramos los apuntadores
8      FILE *archivo,*archivosalida;
9      //manejo de texto el texto interior
10     char palabra [21], linea[101];
11     printf("Escriba el nombre del archivoooooo texto txt\n");
12     char nombre[21];
13     scanf("%s",nombre);
14     char nombresalida[21];
15     printf("Escriba el texto txt de juego por favor.\n");
16     scanf("%s",nombresalida);
17     archivo=fopen(nombre,"r");
18     //declarar contador de lineas contador de lineas
19     int contadorlineas=0;
20     while(!feof(archivo)){
21         fgets(linea,100,archivo);
22         printf("%s",linea);
23         //cuando termina el contador aumenta 1
24         contadorlineas++;
25     }
26
27
28     printf("\nnumero de lineas: %i\n",contadorlineas);
29     //se declara el contador de palabras
30     int contadorpalabras=0;
31     archivo=fopen(nombre,"r");
32     while(!feof(archivo)){
33         //obtiene las palabras
```



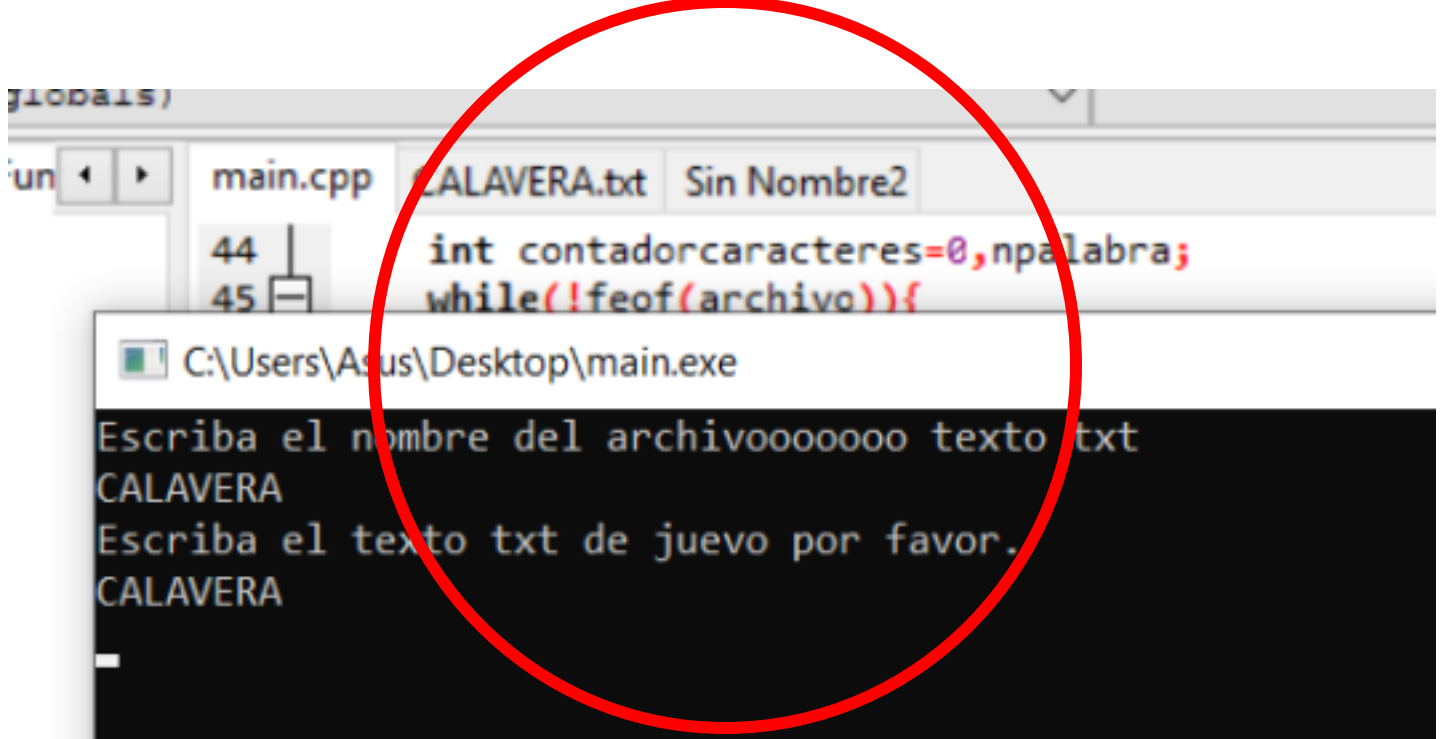
[*] main.cpp CALAVERA.txt Sin Nombre2

```
44 int contadorcaracteres=0,npalabra;
45 while(!feof(archivo)){
46     //escanea la palabra
47     fscanf(archivo,"%8s",palabra);
48     //se guarda cuantos caracteres tiene palabra
49     npalabra=strlen(palabra);
50     //suma de las palabras
51     contadorcaracteres=contadorcaracteres+npalabra;
52 }
53
54
55
56
57 printf("numero de caracteres %i\n",contadorcaracteres);
58 archivo=fopen(nombre,"r");
59 archivosalida=fopen(nombresalida,"w");
60 //matriz de matrices para guardar las lineas
61 char listaarchivo[contadorlineas][100];
62 for(int i=contadorlineas-1;i!=-1;i--){
63     fgets(listaarchivo[i],100,archivo);
64 }
65 //imprim las lineas
66 for(int i=0;i<contadorlineas;i++){
67     if(i==0){
68         fprintf(archivosalida,"%s\n",listaarchivo[i]);
69     }
70     else{
71         fprintf(archivosalida,"%s",listaarchivo[i]);
72     }
73 }
74 return 0;
75 }
```

rsos Registro de Compilación Depuración Resultados Cerrar

Compilation results...

- Errors: 0



The screenshot shows a C++ IDE with a code editor and a console window. The code editor has tabs for 'main.cpp', 'CALAVERA.txt', and 'Sin Nombre2'. The code in 'main.cpp' shows lines 44 and 45: `int contadorcaracteres=0,npalabra;` and `while(!feof(archivo)){`. The console window, titled 'C:\Users\Asus\Desktop\main.exe', displays the following text:
Escriba el nombre del archivooooooooo texto txt
CALAVERA
Escriba el texto txt de juego por favor.
CALAVERA
A red circle highlights the console output, specifically the text 'CALAVERA' which appears twice.

Al momento de juntar los dos archivos, nuestro código en c y la calavera que le cambié de nombre, no nos sale, no se junta, ponemos el nombre de nuestro archivo y se queda así, no se integra y se queda trabado al momento de ejecutarlo. :C

Sentimos que nuestro código está bien, pues no marca ningún error, pero el texto i guardándolo en el mismo lado se pone