



Universidad Andrés Bello
Facultad de Ingeniería
Ingeniería en Computación e Informática

FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN TAREA II

Profesor: Carlos Contreras Bolton

Fecha: 22 de octubre de 2014

Ayudantes: Omar Opazo – Tamara Saéz – Nicolás Venegas – Felipe Reyes

Instrucciones:

- Debe subir sus resultados en archivos distintos y comprimidos a UnabVirtual con copia a su profesor de laboratorio respectivo.
- Tiene hasta el 26 de Octubre de 2014 (23.59) para entregar el control. En caso de no entregar a tiempo, la nota correspondiente es la mínima (1,0).
- El Control es Individual.

Ejercicio 1

En la escuelita "Troll School", realiza clases el profesor Golton. Dicho profesor es muy "peliculero": Cada vez que ve una serie, comedia o película, alucina con los personajes y anécdotas de las historias. La última película que vio fue A Beautiful Mind. Debido a esto su ocurrencia es que puede descifrar mensajes sólo con observarlos dentro de un conjunto de números y letras. Para acercarse aún más a su alucinación le solicita a los alumnos de Fundamentos de Programación, que dentro de un conjunto de caracteres separados por espacios, encuentre una serie de palabras previamente establecidas y la cantidad de ocurrencias de éstas. Existen algunas reglas que establece el profesor Golton:

- 1. Dentro de un archivo (entrada1.txt) de entrada están las palabras que se buscarán separadas por espacios.
- 2. Dentro de otro archivo (entrada2.txt) está el conjunto de caracteres también separados por comas.
- 3. Se debe encontrar dentro del conjunto de caracteres de forma horizontal (de izquierda a derecha) y de forma vertical (de arriba hacia abajo) las palabras que aparecen en el archivo del punto 1.
- 4. Se exige como salida un archivo con la palabra y la cantidad de ocurrencias.
- 5. Se deben respetar mayúsculas y minúsculas.

Ejemplo:

entrada1.txt:

perro casa

entrada2.txt:

```
j k j o s c
9 9 s s z a
1 0 s a l s
0 2 c a s a
p p e r r o
1 s w q 3 8
```

salida.txt:

```
perro=1  
casa=2
```

Sea riguroso con el formato del archivo de entrada y salida. El programa debe ser escrito en C.