Laboratorios de computación salas A y B

Profesor:	Marco Antonio Martínez Quitana
Asignatura:	Principios de Programación
Grupo:	3
No de Práctica(s):	Práctica 13
Integrante(s):	Daniela Cano Ramírez
No. de Equipo de cómputo empleado:	No aplica
No. de Lista o Brigada:	5
Semestre:	Primer Semestre
Fecha de entrega:	Lunes 25 de Enero del 2021
Observaciones:	
CA	LIFICACIÓN:

Guía práctica de estudio 13: Lectura y escritura de datos

Objetivos:

Elaborar programas en lenguaje C que requieran el uso de archivos de texto plano en la resolución de problemas, entendiendo a los archivos como un elemento de almacenamiento secundario.

Introducción:

Los archivos son documentos en donde podemos almacenar información de forma indefinida, los ordenadores pueden ingresar al documente y obtener información de ellos o guardar información.

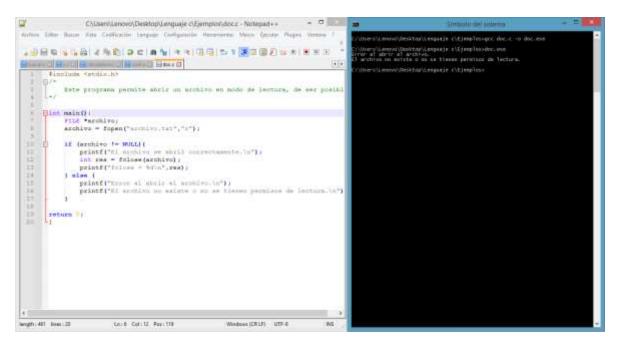
Para poder trabajar con archivos se debe crear un apuntador y trabajar con el nombre de este durante todo el programa .

Actividades:

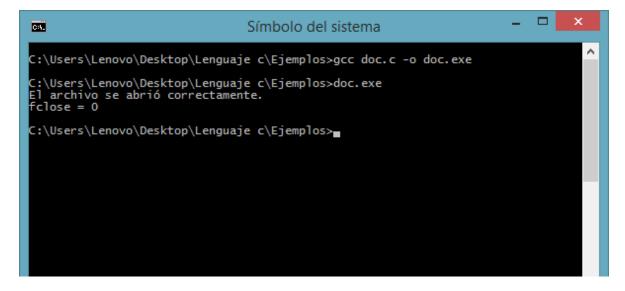
- A través de programas en C, emplear las funciones para crear, leer, escribir y sobrescribir archivos de texto plano.
- Manipular archivos empleando los diferentes tipos de acceso a ellos.

Capturas de los códigos ejemplificados en el desarrollo de la práctica:

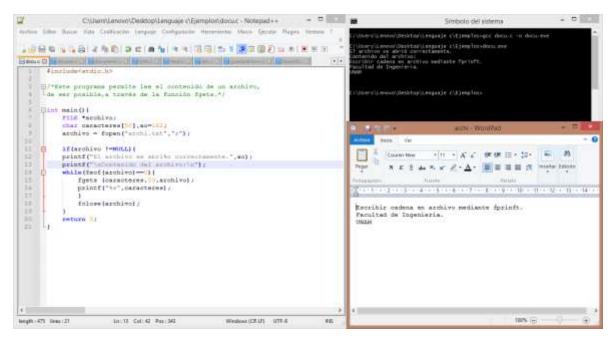
Código y símbolo del sistema ejemplo 1 Abrir cerrar archivo



Al momento de ejecutar este programa tal cual lo vemos en la práctica nos aparece como respuesta en pantalla que no se puede abrir el archivo, esto causado porque no existe. Y en la siguiente captura le cambiamos el nombre del archivo que se desea abrir por uno que ya existía y obtenemos lo siguiente:



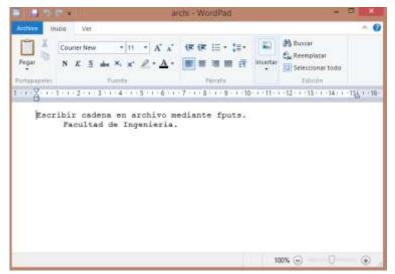
Código y símbolo del sistema ejemplo 2 Fgets



Comprobamos que el código funciono ya que se mostró en pantalla el contenido del archivo al que llamamos.

Código y símbolo del sistema ejemplo 3 Fputs

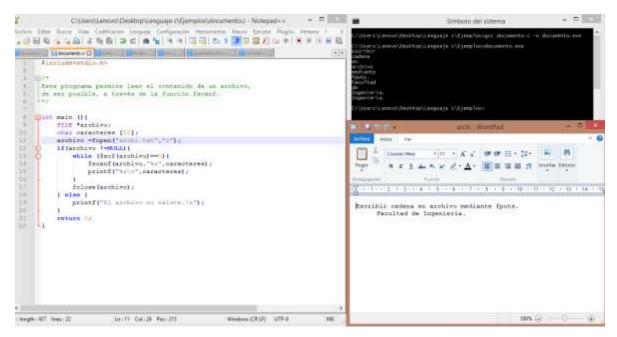
Podemos ver que al ejecutar el código obtenemos como respuesta que fue posible abrir el archivo lo que quiere decir que se hizo la modificación al archivo y ahora tiene el texto deseado.



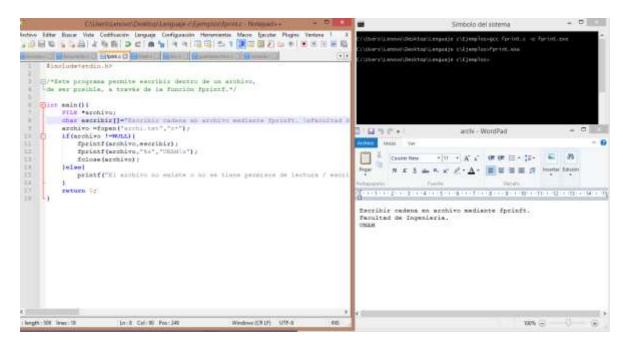
Con esta imagen correspondiente al documento podemos comprobar que el archivo si fue reescrito con el texto deseado.

Código y símbolo del sistema ejemplo 4 Fscanf

Podemos comprobar que el código funciona pues en pantalla se muestra el contenido del archivo al que llamamos, también podemos observar que la forma de mostrar el contenido fue con saltos de línea

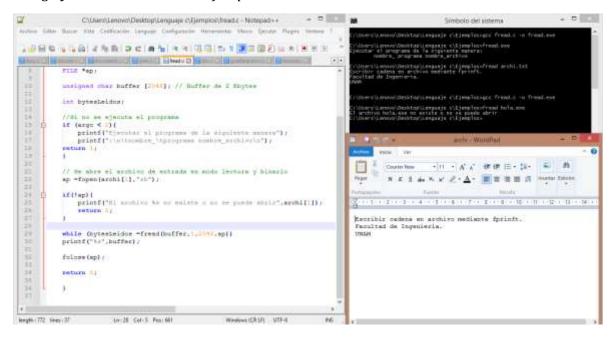


Código y símbolo del sistema ejemplo 5 *Fprintf*



En el caso de archivo no se le declaro que imprimiera nada en caso de que la modificación al archivo fuera hecha de forma correcta pero podemos comprobar en nuestro archivo que los cambios están hechos.

Código y símbolo del sistema ejemplo 6 Fread



En caso de este código al ejecutarlo obtuve lo que se muestra en pantalla que corresponde al contenido del archivo pero no estoy segura de sí se tenía que mostrar el tamaño del archivo.

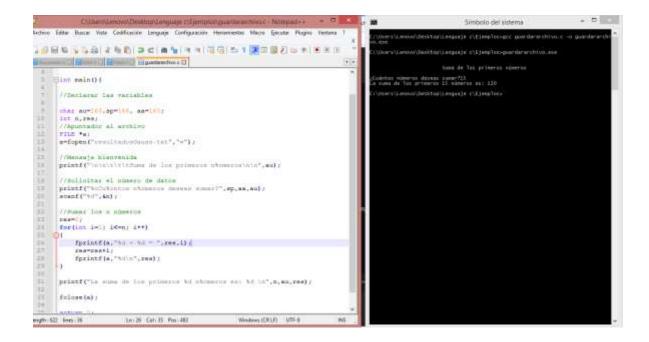
Código y símbolo del sistema ejemplo 7 Fwrite

En este último código no logré hacer que corriera con los archivos que yo le establecí

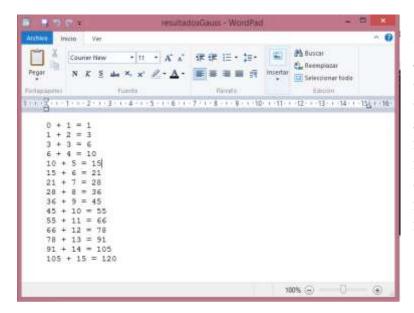
```
Chibers/Lenovo/Desktop/Lenguaje ch/Semplos/Awite.c - Notepad++
 doction Editor Basser Fitta Codificación Languago Codifiguración Harramontos Mason Escusivo Plagos W
   [ ] 日本 · [ ] 日本 · [ ] 日本 · [ ] 本 · [ ] 日本 · [ ]
Branch Branch Branch Branch Branch Branch Branch Branch Branch Branch
                                        /*Este programa realizar una copia esacta de dos architos.
Los numbres da los architos (origen y destino) se reciben como
argumentos de la función principal.
                    FILE *archEntrade, *archivoSalide;
                                                       unslowed that buffer[2000];// Buffer de 2 Moutes
                                                       int bytesteidos;
                                                       // fi oo se ejecuta el programa correctamente
if(ampr <)){
printf("justuar el programa de la signiante camera:\n"};
printf("\noshra_programa \tarrhivo_sriper \tarrhivo_destino\n");
                                                         zeturn II.
                                       // Se abro el archivo de entrada en modo de lectura y binacio
archEntrada "fapen(factorial[:],":h");
if(Cercumntrada);
                                                        printf("El sechire to se seista o ne sa pundo abris", factorial[3])
                                           // Sw urea s supre-scribe el urchivo de salide en modo hinario
                                          archivoSalide =fopen(factorial[:], "==");
                                                                                                                                                                   Windows (CR LF) 1/17-4
begit: 1,200 : fee: 45-
                                                                                         Sec. 6 Coll: 30 Fee: 238
```

Capturas de los códigos ejemplificados en los videos:

Código y símbolo del sistema ejemplo 1 <u>Suma de los primeros números</u>



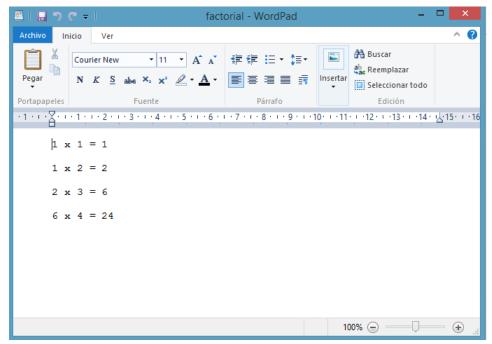
Archivo txt del ejemplo 1



Como podemos observar el archivo que se generó después de ejecutar código contiene/muestra la suma de los primeros 15 números. Este límite (15) de números sumar se establece el usuario al ingresar la cantidad de números que desea sumar.

Código y símbolo del sistema ejemplo propuesto Factorial de un número

```
guese evesemblourges factorial c -o factorial.
      include stdie.h>
                                                                                                Elements a la calculatora de factionales
     '/Cwiculo del factorial con archivo
    Elet main Of
            //Teclarar variables
            int m.res,is
than eprice, aurist, acrists
            //Agrestador al archivo
            FILE *a;
e=fopen("fastssisl.tes","e");
            //Mensaje Dieurenide
printf("\n\n\titisagramide e la rajouladore de funtoriales\n\n");
            //Bullsiber of namero de deter
printf("\nhalm upto showers desens untaker at facturial! ",ap,ae.au);
scanf("hd".an);
            for (int i=); i<=n; i++)
            printf ('El factorial del obsesso bd ero bd',au,n,res)/
ource ( length; TE) | Next; 55
                           Sec. 27 Cell: 18 Post: 622
                                                      Windows (CR1F) UTF-8
```



En el archivo de este código se imprime el proceso (los pasos) para obtener el factorial del número ingresado por el usuario.

Conclusiones

Cuando se vuelve a ejecutar el código que generó anteriormente un archivo llamado "c" podemos elegir si este se va a ir actualizando (guardando) o que si se llega a modificar modifica algún criterio/parámetro los cambios se sobrescriban.

No se puede trabar directamente con los archivos en el programa por ello se crea un puntero de tipo archivo.

Pueden ser de mucha utilidad os archivos ya que de esta forma se pueden guardar los datos o resultados obtenidos de haber ejecutado el programa.

Referencias

Funciones en C. (s. f.). Recuperado 18 de enero de 2021, de

https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448148681.pdf

Laboratorio de Computación Salas A y B. Facultad de Ingeniería (2018, abril 6). Manual de prácticas Fundamento de Programación. Recuperado 18 de Enero de 2021, de http://lcp02.fi-b.unam.mx/