

**UNIVERSIDAD NACIONAL EXPERIMENTAL POLITÉCNICA
“ANTONIO JOSÉ DE SUCRE”
Vicerrectorado Barquisimeto
Departamento de Ingeniería Electrónica**

Laboratorio de Diseño de Sistemas de Computación

EL4341

Tipo de Documento: PRÁCTICA 6

Rev.	Fecha	Breve descripción del cambio	Elaborado	Revisado	Aprobado
4					
3					
2					
1					
A	06/2021	CREACIÓN	RU	RU	RU

PRÁCTICA 6

Objetivo

Que el estudiante se familiarice con la administración de la memoria.

Actividades

En esta práctica, agregaremos ciertas funcionalidades al programa de la práctica anterior. Se recomienda reutilizar tanto como se pueda del código de la práctica 5.

Específicamente, el programa preguntará al usuario si desea AGREGAR o ELIMINAR un registro en el archivo de texto que contiene la base de datos en formato CSV.

1. Si el usuario desea AGREGAR un registro, el software hará lo que ya se programó en la práctica 5.
2. Si el usuario desea ELIMINAR un registro, el programa presentará el archivo en pantalla con un nuevo campo que indicará el número del registro, como se indica a continuación, por ejemplo:

```
(1) 12345678,Pedro José Pérez Rodríguez,100,80,90
(2) 23456789,María Josefina López,90,100,80
(3) 34567890,Bárbara González,10,50,80
```

Esto es solo para efectos de presentación. El nuevo campo no se incluirá en la base de datos. Luego, el programa preguntará al usuario el número del registro que desea ELIMINAR y borrará el registro indicado sin dejar un vacío en la base de datos. Continuando con el ejemplo anterior, si el usuario responde que quiere eliminar el registro 2, la base de datos quedará así:

```
12345678,Pedro José Pérez Rodríguez,100,80,90
34567890,Bárbara González,10,50,80
```

Una vez hecho todo lo anterior, el programa deberá presentar la nueva base de datos en la pantalla de la computadora (la original con el registro recién insertado o sin el registro eliminado, dependiendo de lo que el usuario haya querido hacer), cerrar el archivo original, guardar el resultado en un nuevo archivo y salir.

Productos

1. Informe con explicación de los programas escritos
2. Código comentado de cada programa
3. Demostración del funcionamiento del programa