# ΓΙΑ ΤΗΝ INSERT

Για την υλοποίηση της insert() χρησιμοποιούμε μια καινούργια μέθοδο void, την μέθοδο memory\_allocation() όπου καλείται πρώτη μέσα στην μέθοδο insert().

Στην μέθοδο memory\_allocation() ξεκινάμε ελέγχοντας εάν έχει γίνει allocate η μνήμη για τις πρώτες τέσσερις ταινίες. Χρησιμοποιούμε την malloc και πιο συγκεκριμένα, N = (struct movie\*) malloc(4 \* sizeof(struct movie));, όπου N είναι ο pointer μας και δηλώνεται στην αρχή του προγράμματος σαν global μεταβλητή και η malloc κάνει allocate χώρο για τέσσερις ταινίες με το (4\*sizeof(struct movie)).

Εάν έχουνε γίνει allocate, ο χώρος για τις τέσσερις πρώτες ταινίες, μέσω του if statement που υπάρχει στην μέθοδο memory\_allocation() αντί να εκτελεστεί η εντολή malloc θα εκτελεστεί η εντολή realloc, όπου θα προσθέτει χώρο για ταινίες μια την φορά.

Στην memory\_allocation() επίσης δουλεύουμε με την global μεταβλητή allocation\_meter όπου με αυτήν ελέγχουμε το πότε θα εκτελεστεί η realloc.

Αφού εκτελεστεί η μέθοδος memory\_allocation γυρνάμε στην μέθοδο insert όπου ζητάμε από τον χρήστη τον κωδικό της ταινίας και τον αποθηκεύουμε σε μια local μεταβλητή, την code\_m και μετά ελέγχουμε εάν αυτή η ταινία έχει καταχωρηθεί κάνοντας έλεγχο, με προσπέλαση όλων των κωδικών που ήδη έχουν αποθηκευτεί στην δομή μας και ειδοποιείται ο χρήστης ανάλογα. Εάν ο κωδικός δεν προϋπήρχε στην δομή τότε προχωραει η εκτέλεση της συνάρτησης και ζητάει και τα υπόλοιπα στοιχεία της ταινίας από τον χρήστη

ΓΙΑ ΤΗΝ ΜΕΘΟΔΟ ERASE

Για την υλοποίηση της erase() ζητάμε από τον χρήση τον κωδικό της ταινίας που θέλουμε να διαγράψουμε με την local μεταβλητή code\_e και μετά ελέγχουμε εάν ο κωδικός της ταινίας έχει καταχωρηθεί με προσπέλαση όλων των κωδικών που έχουν ήδη αποθηκευτεί στην δομή μας. Εάν ο κωδικός δεν υπάρχει στην δομή τότε ο χρήστης ειδοποιείται αναλόγως, εάν όμως υπάρχει τότε, η ταινία που υπάρχει στην δομή γίνεται override από την τελευταία ταινία της δομής και με χρήση της realloc μικραίνει η δομή.