

Listado con las cuentas nuevas

typedef struct

}T\_Movi;

int nrocuenta;

float importe;

char codoperacion;

Ya que como maximo en el archivo SALDOS.dat tiene 300 clientes cargo el archivo en el programa en un vector de estructura de tipo T\_Sal (VSaldos[300]) . Utilizo una función llamada CargaDatos() que me retorne cantidad de elementos que contiene mi archivo.

Como no se la cantidad de registros que posee MOVIM.dat utilizo una variable de tipo T\_Movi para ir leyendo uno por uno cada registro y realizar las operaciones. Para dar un ejemplo tendrá de nombre aux.

La función VeriCuenta retorna un solo dato, si se encuentra el número de cuenta retorna la posición en la que esta localizado; si no está el numero puede haber 2 situaciones: si el número de cuenta es mayor al último elemento que se encuentra en el listado y el código de operación es un deposito ('D') retorna 1, caso contrario retorna -1 (que sería el caso que se considere un error).

Aclaración: como en el enunciado dice que el archivo SALDOS.dat viene ordenado considero que viene ordenado de forma creciente ya que si fuera una cuenta nueva debería agregarlo al final

del ultimo cliente. (Si no, no quedaría ordenado. De todas maneras no es relevante ni afecta a mi ejercicio)

Dependiendo del valor que me retorne realizo lo pedido: (\*)

Si retorna pos, en la posición donde cargue pregunto si es 'R' retiro o 'D' deposito. Si es R resto el importe en el saldo y si es deposito lo sumo.

Si es cuenta nueva (retorna 1) debo agregarlos al final (si es que hay lugar y la cantidad no supera los 300 clientes) con su estructura correspondiente.

En el caso de que sea un error, informo por pantalla que se rechazó la operación.

(\*) Todas estas operaciones las realizo en el main.

Luego muestro los campos pedidos de mi vector de estructura con las operaciones correspondientes y los clientes nuevos (en caso de que los haya). Función llamada Listado()

- 1 cant=CargaDatos(VSaldos,300)
- 2 pos=VeriCuenta(VSaldos,cant,aux.nrocuenta)
- 3 Listado(VSaldos,cant)