UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
Facultad de arquitectura, ingeniería y diseño.(FIAD).

Actividad 9: librerías en c, métodos de ordenación y búsqueda.

Alumna: Luisa Lizeth Zerega Soto.

Materia: Laboratorio de Programación Estructurada.

Clave: 36276.

Fecha de entrega:

Matricula: 356491.

Maestro: Pedro Nunez Yepiz.

Tema-Unidad: librerías en c, métodos de ordenación y búsqueda

Introducción.

Las **bibliotecas** contienen variables y funciones dentro de ellas. Algunos tipos de archivos que podemos importar o incluir en nuestro programa se conocen como bibliotecas (o librerías).
Estos archivos contienen las especificaciones de varios recursos ya construidos y utilizables, como leer el teclado o mostrar algo en la pantalla, entre muchos otros.
Al poder incluir estas bibliotecas con definiciones de diferentes funcionalidades podemos ahorrar muchas cosas. Echemos un vistazo al contenido de las bibliotecas más utilizadas.
La **búsqueda** permite encontrar un elemento concreto del conjunto, mientras que el **ordenamiento** consiste en localizar los datos según un criterio para facilitar la búsqueda del elemento buscado o identificar las relaciones entre los datos.

Competencia.

El alumno será capaz de realizar programas en c de tipo menú que contengan el correcto funcionamiento de librerías en c, métodos de ordenación y búsqueda.

Fundamentos.

- Google Drive: Sign-in. (n.d.-a). https://drive.google.com/drive/folders/1zfCEZ0q73gj1LtTC7koNSF6AILzfJ_9p
- Google Drive: Sign-in. (n.d.-b). https://drive.google.com/drive/folders/16b9iTpAtErHrvXoiByItnFVFOWFpbtWI
- Google Drive: Sign-in. (n.d.-c). https://drive.google.com/drive/folders/16b9iTpAtErHrvXoiByItnFVFOWFpbtWI

Procedimiento.

Realiza programa en C utilizando librería propia, el programa deberá tener el siguiente menú.

MENÚ
1.- LLENAR VECTOR
2.- LLENAR MATRIZ
3.- IMPRIMIR VECTOR
4.- IMPRIMIR MATRIZ
5.- ORDENAR VECTOR
6.- BUSCAR VALOR EN VECTOR
0.- SALIR
NOTA: El programa deberá repetirse cuantas veces lo desee el usuario, Validado el menú con la función vali_num

I N S T R U C C I O N E S

1.- LLENAR VECTOR .- Llenar vector con 15 números, los números generados aleatoriamente, los números entre el rango de 100 al 200 (no repetidos)
2.- LLENAR MATRIZ .- Llenar la matriz de 4x4 con con números generados aleatoriamente, números entre el rango de 1 al 16 (no repetidos)

3.- IMPRIMIR VECTOR .- Imprime el vector que se envíe, donde la función recibe como parámetro el vector,tamaño, nombre del vector.

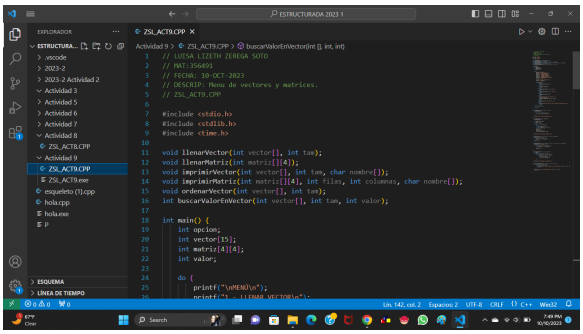
4.- IMPRIMIR MATRIZ.- Imprime la matriz sin importar el tamaño de la matriz recibiendo como parámetros la matriz, la cantidad de renglones y columnas, así como nombre que se le dará a la matriz

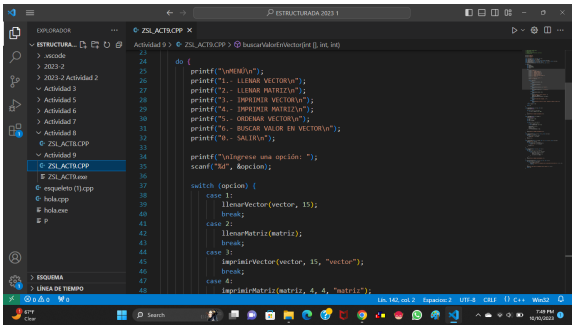
5.- ORDENAR VECTOR.- Usar función que ordene el vector por el método de ordenación de la Burbuja mejorada.

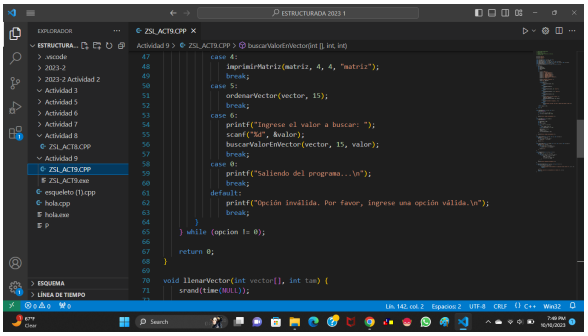
6.- BUSCAR VALOR EN VECTOR.- Buscar un valor en el vector usando el método de búsqueda secuencial.

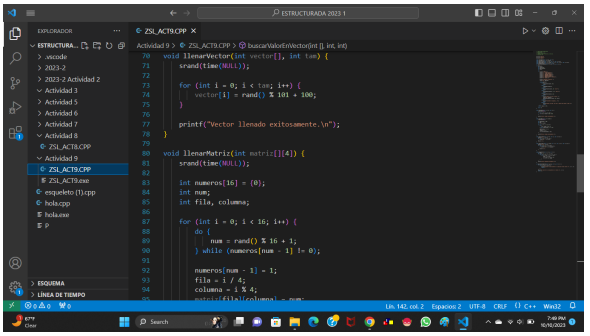
0.- SALIR

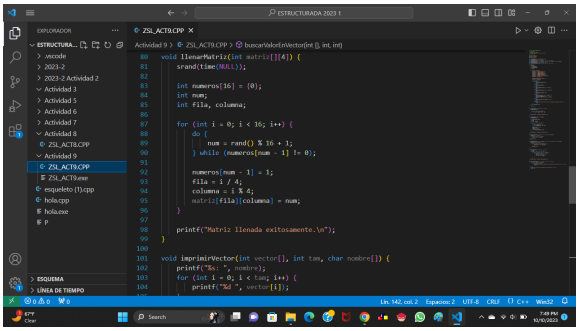
Resultados.

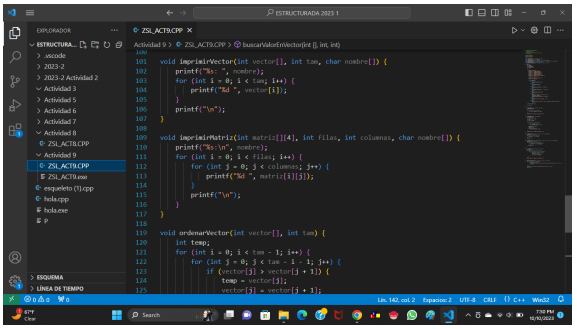


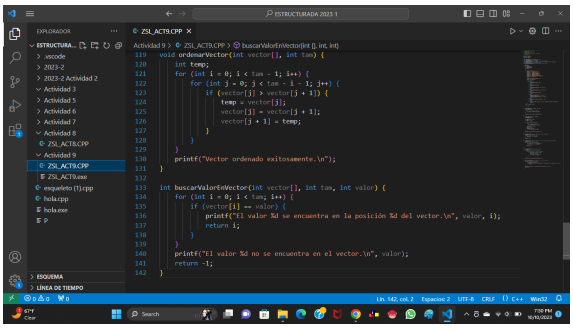












Conclusiones.

Se fue capaz de realizar programas en c de tipo menú que contengan el correcto funcionamiento de librerías en c, métodos de ordenación y búsqueda.

Anexos.