

## Práctico 6 - Bis: Archivos (Comisiones 6 y 7)

En cada ejercicio, el archivo debe abrirse y cerrarse dentro de cada función. La variable de tipo `FILE *` debe ser local a la función. Se puede pasar por parámetro una variable de tipo `char[30]` con el nombre del archivo.

Utilizando la estructura:

<b>Película</b>	typedef struct {
Id (auto incremental)	int idPelícula;
Nombre	char nombrePelícula[30];
Director	char director[20];
Género	char genero[20];
País	char pais[20];
Año	int anio;
Valoración	int valoracion;
PM	int pm; // (0- si es ATP / 13: mayor de trece / 16: mayor de 16 / 18: mayor de 18
	int eliminado; // indica 1 o 0 si la película fue eliminada
	} stPelícula;

Se pide desarrolle un pequeño sistema para administrar películas en un archivo binario, el mismo debe cumplir con los siguientes requerimientos:

- **Alta:** Una vez completado el formulario de alta se persiste la película en el archivo. (Se debe validar si el nombre de la película ya existe).
- **Baja:** Modificar el campo eliminado en la estructura y guardarlo.
- **Modificación:** En modificación se ingresa el nro de película. Si no existe, se muestra mensaje de error; si existe se ve una forma de poder modificar los campos. Por ejemplo: mostrar los campos con un número de orden y pedir el ingreso del nro de campo a modificar.
- **Consulta:** Para la consulta la metodología sería similar a listados. Pueden generar diferentes tipos de consulta: Por título, por género, por director, etc.
- **Listados:** Para los listados se abre el archivo y se carga en un array. Mostrarlos según los siguientes criterios:
  - 1 Por título (ordenado por selección)
  - 2 Por género (ordenado por inserción)

Realice las funciones que considere necesarias para cumplir con los requerimientos, además cree una función **main** para probar el correcto funcionamiento del sistema.