

Taller de Programación I

Fecha: 21 / 7 / 2016

Cuatrimestre: 1º / 2016

Tema: 4

Padrón: _____ Apellido: _____ Nombres: _____

Ejercicio	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Resultado										

1) Defina el **operador global** - para obtener la diferencia (not in) de 2 listas **STL de tipos genérico T**.

2) ¿Qué es una **valor default** de una función/método? **Ejemplifique**.

3) Escribir **un programa** que procese el archivo **in.txt sobre sí mismo**. El proceso consiste en **eliminar las palabras que tengan sólo números**.

4) Escriba:

- La **declaración** de una **función de alcance local al fuente donde se la declaró** que tome como parámetro un **puntero a entero con signo** y devuelva un **puntero a puntero a caracter sin signo**.
- La **definición** de un **puntero a carácter**.
- La **declaración** de una **función** que tome como parámetro **dos enteros** y devuelva **un entero**.

5) Escriba un programa que, recibiendo por **línea de comandos una IP y un PUERTO**, se conecte al puerto PUERTO del ordenador con ip IP y **transmita la cadena "Iniciado"**. El programa debe **terminar cuando reciba "Cerrando"**.

6) **Escriba un pequeño programa** que reciba por línea de comandos un nombre de archivo, una dirección y una cantidad de bytes N; e imprima los N bytes (del archivo) existentes a partir de la dirección indicada, en el siguiente formato:

```
xx xx xx xx xx xx xx xx  xx xx xx xx xx xx xx xx  cccccccccccccccc  
xx xx xx xx xx xx xx xx  xx xx xx xx xx xx xx xx  cccccccccccccccc
```

7) Escriba una **aplicación ISO C++** que acepte una cadena (único parámetro) por línea de comandos e imprima las palabras de la oración **ordenadas de mayor a menor cantidad de letras**.

8) Mediante una tabla de doble entrada, resuma la accesibilidad a los 3 tipos de componentes de una clase (público, protegido y privado) y cómo se modifican en las clases heredadas con los distintos **tipos de herencia**.

9) **Describa y ejemplifique** el uso de las siguientes instrucciones de precompilación:

```
#ifndef  
#include
```

10) Escriba el trozo de código necesario para tildar **un Checkbox** de una ventana de dialogo.

