



UNIVERSIDAD SIMÓN BOLÍVAR
Departamento de Computación y Tecnología de la Información
CI2691: Laboratorio de Algoritmos y Estructuras I

Laboratorio 8 (Parte I)

El objetivo de este laboratorio es conocer el manejo de entrada y salida de datos usando archivos.

Ejercicios Adicionales

1. Realice un programa que presenta dos opciones: (1) LEER y (2) GUARDAR. La primera opción lee un archivo, cuyo nombre es dado por el usuario, con los datos necesarios para cargar un juego que ya ha sido comenzado y llena la estructura de datos de su proyecto. La segunda opción guarda los datos de esa estructura de datos en un archivo con el nombre especificado por el usuario. Para ello escriba dos subprogramas:
 - un subprograma cuya firma es `CargarJuego(nombre:String) -> ESTRUCTURA`, el cual carga los datos que se encuentran en un archivo llamado `nombre` en la estructura de datos de su proyecto. En el programa principal se pide el nombre del archivo al usuario.
 - un subprograma cuya firma es `GuardarEstadoJuego(nombre : String, e: ESTRUCTURA)`, el cual guarda en el archivo identificado con `nombre` el estado del juego que se encuentra en la estructura `e`. En el programa principal se pide el nombre del archivo al usuario.
2. Incorpore los subprogramas `CargarJuego` y `GuardarEstadoJuego` en su proyecto, para ello agregue opciones pertinentes en el menú del juego.

Guarde sus programas con los nombres sugeridos y súbalos en el aula virtual