

Programación 1

Tema 11

Registros



Escuela de
Ingeniería y Arquitectura
Universidad Zaragoza





Índice

- ❑ Registros y campos
- ❑ Dominio de valores
- ❑ Representación externa
- ❑ Operaciones
- ❑ Problemas y ejemplos

Problema

- Gestionar información relativa a una persona:
 - Nombre
 - Apellidos
 - NIF
 - Fecha de nacimiento
 - Estado civil (casado, no casado)
 - Sexo

Registro

- **Registro o tupla**
 - Agrupan datos de igual o diferente naturaleza relacionados entre sí
- Para utilizarlos, hay que definir antes un **tipo registro**

Sintaxis

```
/*  
 * Definición de un nuevo tipo de dato con estructura de registro:  
 */  
struct NombreTipo {  
    tipo_1 nombre_campo_1;  
    tipo_2 nombre_campo_2;  
    ...  
    tipo_n nombre_campo_n;  
};  
  
/*  
 * Definición de datos, simples o estructurados, del tipo definido  
 * anteriormente:  
 */  
NombreTipo reg1, reg2;  
NombreTipo reg3;  
NombreTipo vector[100];
```

Ejemplos

```
struct Fecha {  
    int dia, mes, anyo;  
};
```

```
Fecha hoy;
```

```
Fecha cumpleClase[50];
```

Ejemplos

```
struct Nif {  
    int dni;    // número del DNI  
    char letra; // letra asociada al DNI  
};
```

Sintaxis

```
<definiciónTipoRegistro>
    ::= "struct" <identificador> "{"
        { <definiciónCampo> }
        "}" ";"
<definiciónCampo>
    ::= <tipo> <declaraciónSimple>
        { "," <declaraciónSimple> } ";"
<declaraciónSimple>
    ::= <nombreCampo> [ "=" <expresión> ]
```


Registros

- Dominio de valores
 - Producto cartesiano de los dominios de valores de los campos
- Representación externa
 - Listas (solo en la inicialización)
 - Fecha hoy = {13, 11, 2018};
 - Nif rey = {15, 'S'};

Registros

□ Operadores:

■ ".": operador de selección de campo

- `hoy.dia = 27;`
- `hoy.dia++;`
- `cout << rey.dni << "-" << rey.lettra;`
- `cumplesClase[0].mes = 8;`

■ Asignación

□ No es un operador disponible:

■ Comparación

Metodología de trabajo con registros en módulos

□ Fichero de **interfaz** del módulo

- Definición del tipo registro
- Declaraciones de funciones adicionales para trabajar con el tipo

□ Fichero de **implementación** del módulo

- Definiciones de las funciones declaradas en el fichero de interfaz
- Definiciones de otras funciones auxiliares

Número de identificación fiscal. Interfaz

```
/*  
 * Definición del tipo de dato Nif que representa la  
 * información del NIF (Número de Identificación  
 * Fiscal) de una persona.  
 */  
struct Nif {  
    int dni;           // número del DNI  
    char letra;        // Letra asociada al DNI anterior  
};  
  
...
```

Número de identificación fiscal. Interfaz

```
...  
  
/*  
 * Pre: ---  
 * Post: Ha devuelto «true» si y solo si  
 * «nifAValidar» define un NIF válido,  
 * es decir, su letra es la que le corresponde  
 * a su DNI.  
 */  
bool esValido(const Nif nifAValidar);  
  
...
```

Número de identificación fiscal. Interfaz

```
...  
  
/*  
 * Pre: El valor del parámetro  
 * «nifAEscribir» representa un NIF  
 * válido.  
 * Post: Ha escrito «nifAEscribir» en  
 * pantalla, con un formato como  
 * «01234567-L».  
 */  
void mostrar(const Nif nifAEscribir);
```

Número de identificación fiscal.

Implementación

```
#include "nif.h"
#include <iostream>
#include <iomanip>
using namespace std;

const int NUM_LETRAS = 23;
const char TABLA_NIF[NUM_LETRAS]
    = { 'T', 'R', 'W', 'A', 'G', 'M',
        'Y', 'F', 'P', 'D', 'X', 'B',
        'N', 'J', 'Z', 'S', 'Q', 'V',
        'H', 'L', 'C', 'K', 'E' };
```



Número de identificación fiscal.

Implementación

```
#include "nif.h"
#include <iostream>
#include <iomanip>
using namespace std;

const int NUM_LETRAS = 23;
const char TABLA_NIF[NUM_LETRAS + 1]
    = "TRWAGMYFPDXBNJZSQVHLCKE";
```


Número de identificación fiscal.

Implementación

```
/*  
 * Pre: ---  
 * Post: Ha devuelto la letra del número  
 * de identificación fiscal que  
 * corresponde a un número de  
 * documento nacional de identidad  
 * igual a «dni».  
 */  
char letra(int dni) {  
    return TABLA_NIF[dni % NUM_LETRAS];  
}
```

Número de identificación fiscal.

Implementación

```
/*  
 * Pre: ---  
 * Post: Ha devuelto «true» si y solo si  
 * «nifAValidar» define un NIF  
 * válido, es decir, su letra es la  
 * que le corresponde a su DNI.  
 */  
bool esValido(const Nif nifAValidar) {  
    return letra(nifAValidar.dni)  
        == nifAValidar.letra;  
}
```

Número de identificación fiscal.

Implementación

```
/*  
 * Pre:  El valor del parámetro «nifAEscribir» representa  
 *       un NIF válido.  
 * Post: Ha escrito «nifAEscribir» en pantalla, con un  
 *       formato como «01234567-L». También ha modificado  
 *       el carácter de relleno que utiliza el manipulador  
 *       «setw», estableciendo el espacio en blanco.  
 */  
void mostrar(const Nif nifAEscribir) {  
    cout << setfill('0');  
    cout << setw(8) << nifAEscribir.dni << "-"  
        << nifAEscribir.letra;  
    cout << setfill(' ');  
}
```



Número de identificación fiscal.

Ejemplo de uso

```
Nif n;  
n.dni = 1234567;  
n.letra = 'L';  
if (esValido(n)) {  
    mostrar(n);  
    cout << endl;  
}
```



Número de identificación fiscal.

Ejemplo de uso

```
Nif n = {1234567, 'L'};  
if (esValido(n)) {  
    mostrar(n);  
    cout << endl;  
}
```

Horas. Fichero de interfaz horas.h

```
/*  
 * Definición del tipo de dato Hora  
 * que representa la información de  
 * una hora como hora minutos y  
 * segundos.  
 */  
struct Hora {  
    int horas, minutos, segundos;  
};
```

Horas. Fichero de interfaz horas.h

```
/*  
 * Pre: Los valores de los campos horas,  
 * minutos y segundos del parámetro  
 * «unaHora» son nulos o positivos.  
 * Post: Ha modificado el valor de «unaHora»  
 * para que, representando la misma  
 * cantidad de tiempo que al principio,  
 * los campos minutos y segundos  
 * estén en el intervalo [0, 60).  
 */  
void ajustar(Hora& unaHora);
```

Horas. Fichero de interfaz horas.h

```
/*  
 * Pre: Los valores de Los campos horas,  
 * minutos y segundos del parámetro  
 * «unaHora» son nulos o positivos.  
 * Post: Ha devuelto La hora correspondiente a  
 * «unaHora», después de que haya  
 * transcurrido un tiempo de «segundos»  
 * segundos.  
 */  
Hora sumarSegundos(const Hora unaHora,  
                    const int segundos);
```


Horas. Fichero de interfaz horas.h

```
/*  
 * Pre: Los valores de los campos horas, minutos y  
 * segundos de los parámetros «horaAnterior» y  
 * «horaPosterior» son nulos o positivos y  
 * «horaAnterior» es cronológicamente anterior  
 * a «horaPosterior».  
 * Post: Ha devuelto la cantidad de tiempo  
 * transcurrida entre «horaAnterior» y  
 * «horaPosterior», expresada en segundos.  
 */  
int calcularTiempoTranscurrido(const Hora horaAnterior,  
                               const Hora horaPosterior);
```

Horas. Fichero de interfaz horas.h

```
/*  
 * Pre: ---  
 * Post: Ha escrito el valor de  
 * «unaHora» en pantalla, con  
 * el formato "27:59:59" o  
 * "03:04:05".  
 */  
void mostrar(const Hora unaHora);
```



Horas.

Fichero de implementación horas .cpp

```
#include <iostream>
#include <iomanip>
#include "hora.h"
using namespace std;
```

Horas.

Fichero de implementación horas .cpp

```
/*  
 * Pre: Los valores de los campos horas, minutos y segundos del  
 *       parámetro «unaHora» son nulos o positivos.  
 * Post: Ha modificado el valor de «unaHora» para que, representando  
 *       la misma cantidad de tiempo que al principio, los campos  
 *       minutos y segundos estén en el intervalo [0, 60).  
 */  
void ajustar(Hora& unaHora) {  
    unaHora.minutos += unaHora.segundos / 60;  
    unaHora.segundos = unaHora.segundos % 60;  
  
    unaHora.horas += unaHora.minutos / 60;  
    unaHora.minutos = unaHora.minutos % 60;  
}
```

Horas.

Fichero de implementación horas .cpp

```
/*  
 * Pre:  Los valores de los campos horas, minutos y segundos del  
 *       parámetro «unaHora» son nulos o positivos.  
 * Post: Ha devuelto la hora correspondiente a «unaHora»,  
 *       después de que haya transcurrido un tiempo de  
 *       «segundos» segundos.  
 */  
Hora sumarSegundos(const Hora unaHora, const int segundos) {  
    Hora resultado = unaHora;  
    resultado.segundos += segundos;  
    ajustar(resultado);  
    return resultado;  
}
```

Horas.

Fichero de implementación horas .cpp

```
/*  
 * Pre: Los valores de los campos horas, minutos y segundos de  
 * los parámetros «horaAnterior» y «horaPosterior» son  
 * nulos o positivos y «horaAnterior» es cronológicamente  
 * anterior a «horaPosterior».  
 * Post: Ha devuelto la cantidad de tiempo transcurrida entre  
 * «horaAnterior» y «horaPosterior», expresada en  
 * segundos.  
 */  
int calcularTiempoTranscurrido(const Hora horaAnterior,  
                               const Hora horaPosterior) {  
    return segundosTotales(horaPosterior)  
        - segundosTotales(horaAnterior);  
}
```

Horas.

Fichero de implementación horas .cpp

```
/*  
 * Pre: Los valores de los campos horas, minutos y  
 * segundos del parámetro «unaHora» son nulos  
 * o positivos.  
 * Post: Ha devuelto la cantidad de tiempo  
 * correspondiente a «h» expresada en  
 * segundos.  
 */  
int segundosTotales(const Hora h) {  
    return h.horas * 3600 + h.minutos * 60  
        + h.segundos;  
}
```

Horas.

Fichero de implementación horas .cpp

```
/*  
 * Pre: ---  
 * Post: Ha escrito el valor de «unaHora» en pantalla, con  
 * el formato "27:59:59" o "03:04:05".  
 */  
void mostrar(const Hora unaHora) {  
    cout << setfill('0');  
    cout << setw(2) << unaHora.horas << ":"  
        << setw(2) << unaHora.minutos << ":"  
        << setw(2) << unaHora.segundos;  
    cout << setfill(' ');  
}
```


Horas. Ejemplo de uso

```
Hora h1 = {0, 106, 39};  
ajustar(h1);  
mostrar(h1);  
cout << endl;  
  
Hora h2 = sumarSegundos(h1, 3600);  
mostrar(h2);  
cout << endl;  
  
cout << calcularTiempoTranscurrido(h1, h2)  
      << endl;
```

Personas

- Gestionar información relativa a personas:
 - Nombre
 - Apellidos
 - NIF
 - Fecha de nacimiento
 - Estado civil (casado, no casado)
 - Sexo

Persona. Interfaz

```
#include "nif.h"
#include "fecha.h"

/*
 * Longitudes máximas del nombre y
 * los apellidos de una persona
 */
const int MAX_LONG_NOMBRE = 24;
const int MAX_LONG_APELLIDOS = 24;
```

Persona. Interfaz

```
/*  
 * Definición del tipo de dato Persona que  
 * representa la información relevante de una  
 * persona: nombre y apellidos, número de  
 * identificación fiscal, fecha de nacimiento,  
 * estado civil y sexo  
 */  
struct Persona {  
    char nombre[MAX_LONG_NOMBRE];  
    char apellidos[MAX_LONG_APELLIDOS];  
    Nif nif;  
    Fecha nacimiento;  
    bool estaCasado;  
    bool esMujer;  
};
```

Persona. Interfaz

```
/*  
 * Pre: ---  
 * Post: Ha asignado a «cadena» el nombre  
 * completo de la persona «p».  
 */  
void nombreCompleto(const Persona p,  
                    char cadena[]);  
  
/*  
 * Pre: ---  
 * Post: Ha mostrado los datos de la  
 * persona «p» en la pantalla.  
 */  
void mostrar(const Persona p);
```

Persona. Implementación

```
#include <cstring>
#include <iostream>
#include "persona.h"
using namespace std;

/*
 * Pre: ---
 * Post: Ha asignado a «cadena» el nombre completo de la
 *       persona «p».
 */
void nombreCompleto(const Persona p, char cadena[]) {
    strcpy(cadena, p.nombre);
    strcat(cadena, " ");
    strcat(cadena, p.apellidos);
}
```

Persona. Implementación

```
/*  
 * Pre: ---  
 * Post: Ha mostrado los datos de la persona «p»  
 * en la pantalla.  
 */  
void mostrar(const Persona p) {  
    char marcaGenero = 'o';  
    if (p.esMujer) {  
        marcaGenero = 'a';  
    }  
  
    ...  
}
```

Persona. Implementación

```
void mostrar(const Persona p) {  
    ...  
    char cadenaNombreCompleto[MAX_LONG_NOMBRE  
                                + MAX_LONG_APELLIDOS];  
    nombreCompleto(p, cadenaNombreCompleto);  
    cout << "Persona: " << cadenaNombreCompleto  
          << endl;  
    cout << "NIF: "; mostrar(p.nif); cout << endl;  
    cout << "Nacid" << marcaGenero << " el ";  
    mostrar(p.nacimiento);  
    cout << endl;  
    if (p.estaCasado) {  
        cout << "Casad" << marcaGenero << endl;  
    }  
    else {  
        cout << "Solter" << marcaGenero << endl;  
    }  
}
```


Persona. Ejemplos de utilización

```
Persona rey;  
strcpy(rey.nombre, "Felipe");  
strcpy(rey.apellidos, "Borbón Grecia");  
rey.nif.dni = 15;  
rey.nif.letra = 'S';  
rey.nacimiento.dia = 30;  
rey.nacimiento.mes = 1;  
rey.nacimiento.agno = 1968;  
rey.esMujer = false;  
rey.estaCasado = true;  
mostrar(rey); cout << endl;
```

Persona. Ejemplos de utilización

```
Persona reinaEmerita
    = { "Sofia", "Grecia Dinamarca",
        {11, 'B'}, {2, 11, 1938},
        true, true
    };
mostrar(reinaEmerita);
cout << endl;
```

Persona. Ejemplos de utilización

```
Persona reinaEmerita
    = { "Sofia",           // nombre
        "Grecia Dinamarca", // apellidos
        {11, 'B'},         // NIF
        {2, 11, 1938},     // fecha nacimiento
        true,              // esMujer
        true               // estaCasada
    };
mostrar(reinaEmerita);
cout << endl;
```

Persona. Ejemplos de utilización

```
Persona princesa = {"Leonor",  
                    "Borbón Ortiz"};  
princesa.nif = {16, 'Q'};  
princesa.nacimiento = {19, 6, 2014};  
princesa.esMujer = true;  
princesa.estaCasado = false;  
mostrar(princesa);  
cout << endl;
```

Registros

- ❑ Permiten a los programadores trabajar con los datos del nuevo tipo conociendo cómo se ha representado el nuevo tipo.
- ❑ Esto significa que el efecto de cualquier cambio en la representación del tipo puede extenderse **a todo** el código que haga uso del tipo.



Registros

- ¿Qué pasaría en el código de un proyecto grande si cambiamos la forma de representar personas?

Registro Persona

```
struct Persona {  
    char nombre[MAX_LONG_NOMBRE];  
    char apellidos[MAX_LONG_APELLIDOS];  
    Nif nif;  
    Fecha nacimiento;  
    bool estaCasado;  
    bool esMujer;  
};
```

Registro Persona. Cambio 1

```
struct Persona {  
    char nombre[MAX_LONG_NOMBRE];  
    char primerApellido[MAX_LONG_APELLIDOS];  
    char segundoApellido[MAX_LONG_APELLIDOS];  
    Nif nif;  
    Fecha nacimiento;  
    bool estaCasado;  
    bool esMujer;  
};
```


Registro Persona. Cambio 2

```
struct Persona {  
    char nombre[MAX_LONG_NOMBRE];  
    char primerApellido[MAX_LONG_APELLIDOS];  
    char segundoApellido[MAX_LONG_APELLIDOS];  
    Nif nif;  
    Fecha nacimiento;  
    int agnosMatrimonio;  
    bool esMujer;  
};
```

Registro Persona. Cambio 3

```
struct Persona {  
    char nombre[MAX_LONG_NOMBRE];  
    char primerApellido[MAX_LONG_APELLIDOS];  
    char segundoApellido[MAX_LONG_APELLIDOS];  
    Nif nif;  
    Fecha nacimiento, matrimonio;  
    int agnosMatrimonio;  
    bool esMujer;  
};
```

Clases y objetos en C++

- ❑ Permiten representar la misma información que los registros.
- ❑ *Encapsulamiento*: permiten de forma cómoda ocultar sus campos o *atributos* fuera del módulo en el que se definen.
- ❑ *Comportamiento*: requieren de la definición de un mayor número de funciones (*métodos*) para gestionar la información que contienen.
- ❑ Facilitan el cambio en la representación de un tipo de datos, minimizando el impacto en el código externo al módulo afectado.

¿Cómo se puede estudiar este tema?

- Repasando estas transparencias
- Trabajando con el código de estas transparencias
 - <https://github.com/prog1-eina/tema-11-registros>
- Leyendo
 - «Data structures». *Cplusplus.com*. 2000–2017
 - Excepto la sección «Pointers to structures».
 - <http://www.cplusplus.com/doc/tutorial/structures/>
- Trabajando con los problemas de las clases del 21 y 28 de noviembre