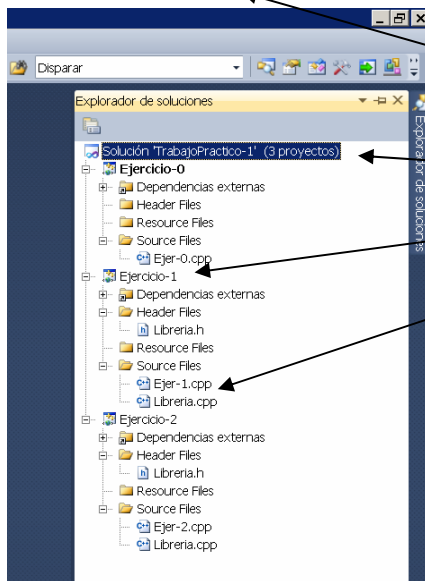


Trabajo Práctico nº 1

Creación de Proyectos en Visual Studio C++

Trabajo Preliminar

Crear una solución llamada **TrabajoPractico-1** que contendrá los proyectos: **Ejercicio-0**, **Ejercicio-1** y **Ejercicio-2**.



Se deberá respetar el nombre de la, solución, los proyectos y de los archivos tal como se indica en los enunciados manteniendo mayúsculas, espacios y guiones en donde corresponda.

Ejercicio 0

Este ejercicio estará compuesto por el último ejemplo del apunte Unidad 1(arreglos en C++) solamente deberá copiarlo y ejecutarlo.

Ejercicio 1

Este ejercicio cuyo proyecto llamado **Ejercicio-1** estará compuesto por los archivos fuente **Ejer-1.cpp**, **Libreria.cpp** y de cabecera **Libreria.h**, cuyo contenido será la función **void cartel()**. Completar la función **main()** del archivo **Ejer-1.cpp**, desde donde deberá invocar a la función **cartel**. Compruebe que la carpeta del mismo contenga los archivos fuente nombrados, compile, linkee y pruebe el ejercicio.

Ejercicio 2

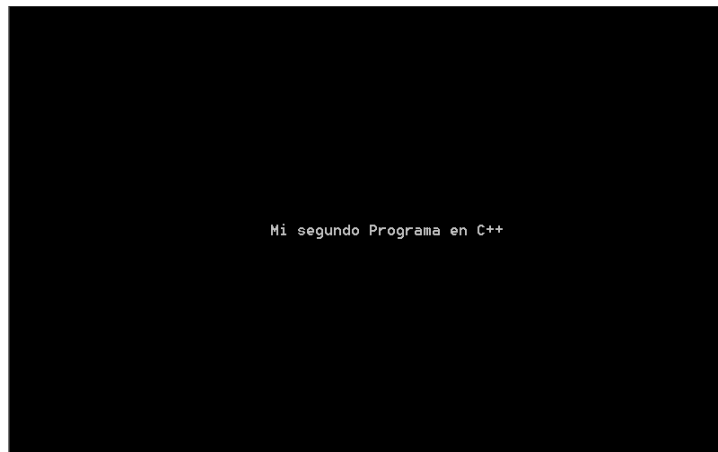
Agregar al proyecto **Ejercicio-2** los archivos fuente **Ejer-2.cpp**, **Libreria.cpp** y de cabecera **Libreria.h** creados en el **Ejercicio-1**. Estos archivos no deben ser copiados, sino incluidos y referenciados al proyecto. No pueden existir copias de los archivos librería (cpp y h). Compile, comprobando nuevamente que la carpeta del proyecto contenga los archivos fuente nombrados.

Agregar la siguiente función **void gotoxy(int x, int y)**, que deberá colocarse en los archivos libreria.h y libreria.cpp

```
void gotoxy(int x, int y){  
    COORD coord={x,y};  
    SetConsoleCursorPosition(GetStdHandle(STD_OUTPUT_HANDLE),coord);  
}
```

Buscar cual librería estándar debe incluir para que compile la función correctamente.

Completar la función main() invocando con los parámetros que hagan falta a la función gotoxy() para que imprima el mensaje "Mi segundo Programa en C++" en pantalla en el medio de la misma sabiendo que en modo consola la pantalla posee 80 columnas x 25 filas.



Luego de completar los Ejercicios 0, 1 y 2 se deberá probar en la solución y documentar las siguientes preguntas:

Contestar las siguientes preguntas y colocarlas en la solución dentro de un archivo de texto llamado Tp1-preguntas.txt.

1. ¿Qué sucede si se incluye el archivo libreria.obj al proyecto, y se excluye Libreria.cpp? ¿Que razones pueden existir para realizar este cambio? Probar este ejemplo y justificar.

2. Pruebe colocar una copia de la función main del archivo Ejer-1.cpp en el archivo libreria.cpp. Anote el tipo de error y el mensaje del mismo.

¿Cuáles son los mensajes emitidos por el compilador y cuáles por el linker? Indique en cada caso el tipo y el mensaje que emitió.

3. Enumerar los archivos y carpetas que pueden borrarse de la solución para reducir el espacio utilizado sin que se vea afectada la misma. Indicar cuanto ocupa la solución con ellos y si ellos.