

Ejercicios de clase (1)

Escriba programas con diseño modular. Las estructuras deben estar definidas con typedef.

1. Como continuación del ejercicio 1 de la clase 21, se pide almacenar los registros de 4 alumnos en un arreglo.
2. Dada la siguiente estructura:

```
struct Paciente
{   int dni;
    char nombre[20];
    char apellido[20];
    struct Fecha fecnac;
    float altura;
}
```

struct Fecha contiene día, mes y año. Se pide crear un menú de opciones para trabajar con un arreglo de 5 pacientes:

- 1 Cargar paciente
- 2 Mostrar todos los pacientes
- 3 Mostrar todos los pacientes ordenados por apellido
- 4 Buscar paciente por dni
- 5 Buscar paciente por año de nacimiento
- 6 Calcular el promedio de alturas
- 7 Salir

Ejercicios de clase (2)

3. Se requiere definir dos estructuras:

- ▶ TipoProducto(codtipo, tipo)
- ▶ Producto(codprod, descripcion, codtipo, precio)

- 1 Cargar un arreglo con tres 3 tipos de productos, 'Lacteos', 'Gaseosas', 'Fideos' con códigos aleatorios asignados cada uno.
- 2 Cargar 5 productos en un arreglo. (Aclaración: El producto cargado debe tener un codtipo que exista en el arreglo de TipoProducto. Se sugiere mostrarle al usuario los tipos existentes para que pueda seleccionar)
- 3 Buscar productos que sean Gaseosas.