Definición del proyecto Biblioteca

El objetivo de este proyecto es el desarrollo de una aplicación denominada Biblioteca que permita gestionar una sencilla base de datos de referencias bibliográficas.

El programa estará constituido por tres módulos, el módulo principal, el módulo gestor de la base de datos y el módulo gestor de pantalla.

**-Módulo biblioteca:** Módulo donde se sitúa el main y donde empieza y acaba el programa. Se compone del main y de las funciones caratula y menu.

**Prototipo: void caratula(char símbolo, int ancho, char \*texto);**

Llama a todas las funciones de impresión de caratula del módulo de gestión de pantalla. Lo que recibe por parámetro son los datos que le pasa a las funciones que llama.

Recibe por parámetro:

-El símbolo que constituye los bordes de la caratula.

-Un entero que se corresponde con el número de caracteres a imprimir por línea.

-Un puntero al inicio de la cadena a imprimir en el centro de la caratula.

**Prototipo: void menu();**

Define las variables tam\_lec y tam\_ref y las iguala al retorno de las funciones leer\_lectores y leer\_referencia, que retornan el número total de lectores y referencias.

A continuación imprime el menú con las 10 opciones disponibles y nos invita a escoger una, mostrándonos que la selección es invalida si se selecciona algo distinto (del 0 al 9). Según la selección se llama a las siguientes funciones:

‘0’: Confirmar, que en caso de retornar un 0 saldra del programa.

‘1’: Lector y Actualizar\_lector, pasándole al primero la dirección de tam\_lec y al segundo el valor de tam\_ref.

‘2’: Referencia y Actualizar\_referencia, pasándole al primero la dirección de tam\_ref y al segundo el valor de este.

‘3’: Opinion y Actualizar\_referencia, pasándole a ambos el valor de tam\_ref y solo a la primera el valor de tam\_lec.

‘4’: Informa a la que pasamos el valor de tam\_ref.

‘5’: Voto y Actualizar\_referencia pasándole a ambas el valor de tam\_ref.

‘6’: Nota a la que le pasamos el valor de tam\_ref.

‘7’: Listar a la que pasamos el valor de tam\_ref.

‘8’: Buscar a la que pasamos el valor de tam\_ref.

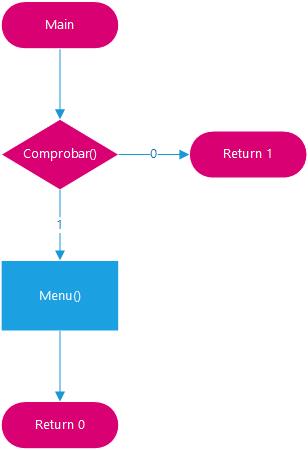
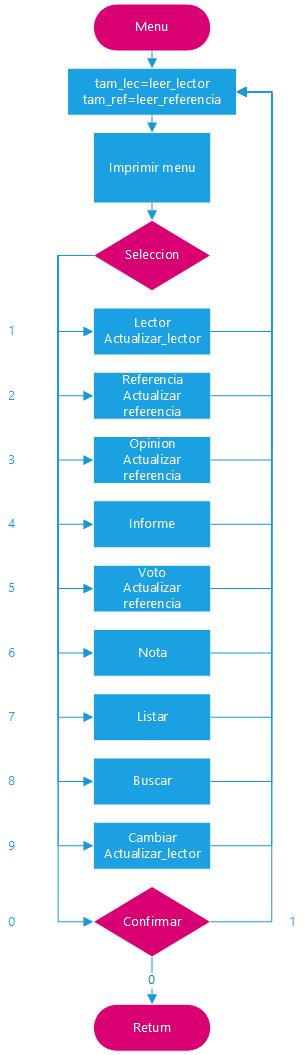
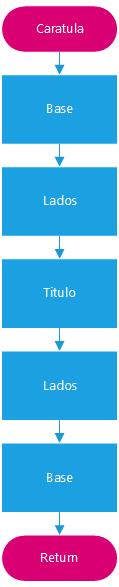
‘9’: Cambiar y Actualizar\_lector pasándole a ambas el valor de tam\_lec.

Al salir de una función vuelve a aparecer el menú hasta que se seleccione 0 y ‘S’.

**int main();**

Primero comprueba los txts llamando a la función confirmar, la cual si retorna un 0 (algún txt incorrecto) sale del main retornando 1 y acabando el programa.

Si no es asi imprimimos la caratula y accedemos a la función menú, donde estará hasta que se salga, llegando al return 0 y acabando el programa.



**-Modulo gestor de pantalla:** Se encarga de la impresión de la caratula al inicio del programa más de confirmar la salida del mismo. Está compuesto por cuatro funciones, Confirmar, más las 3 encargadas de imprimir la caratula: Base, Lados y Titulo.

**Prototipo: int confirmar();**

Se accede a ella en caso de querer salir del programa. Pregunta si se quiere salir del programa hasta que se introduzca por teclado ‘S’ o ‘N’ (indiferente que sean minúsculas ya que se convierten a mayúsculas con un toupper).

Retorna un 1 en caso de seleccionar ‘N’ o ‘n’ y un 0 en caso de seleccionar ‘S’ o ‘s’.

**Prototipo: void base(char símbolo, int ancho);**

Se usa para imprimir la primera o la última línea de la caratula, la cual consiste en una línea compuesta por un único tipo de símbolo y acabada en \n.

Recibe por parámetro:

-El símbolo que constituye toda la línea.

-Un entero que se corresponde con el número de caracteres a imprimir por línea.

**Prototipo: void lados(char símbolo, int ancho, int lineas);**

Se usa para imprimir las líneas intermedias de la caratula, que consisten en una línea compuesta por espacios, empezada por el simbolo y acabada en el símbolo y \n.

Recibe por parámetro:

-El símbolo que se imprime al inicio y al final de la línea.

-Un entero que se corresponde con el numero de caracteres a imprimir por línea.

-El número de líneas idénticas consecutivas que se deben imprimir.

**Prototipo: int titulo(char símbolo, int ancho, char \*texto);**

Se usa para imprimir la línea central de la caratula, que consisten en una línea compuesta por espacios, empezada por el símbolo y acabada en el símbolo y \n y con el texto que deseemos en el medio.

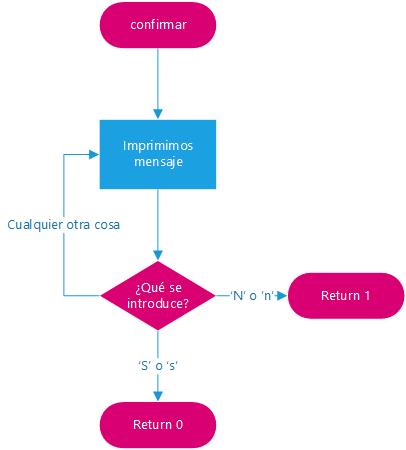
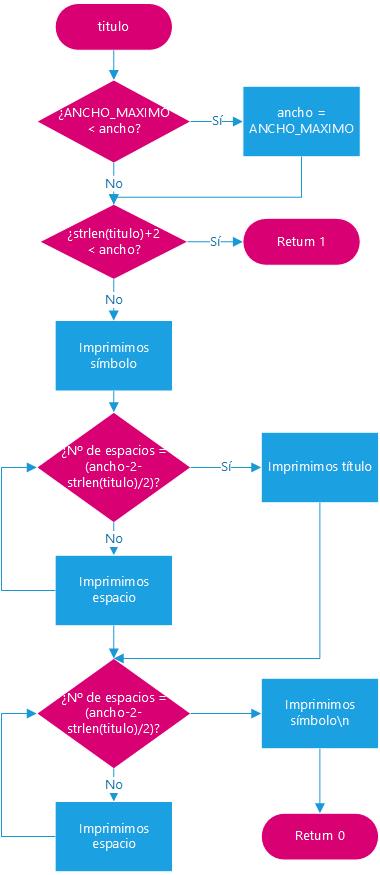
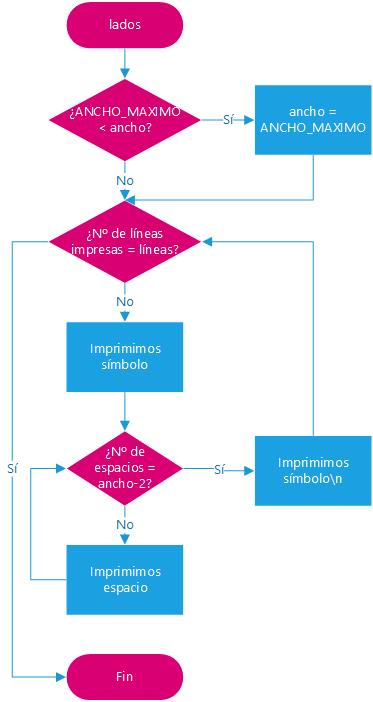
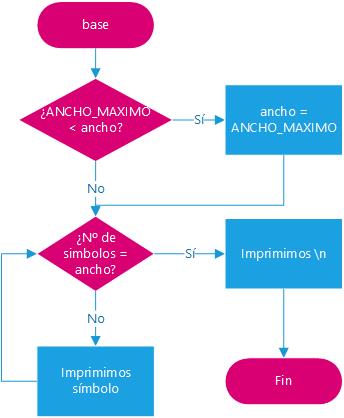
Recibe por parámetro:

-El símbolo que se imprime al inicio y al final de la línea.

-Un entero que se corresponde con el número de caracteres a imprimir por línea.

-Un puntero a la dirección de la cadena a imprimir en el medio de la línea.

Devuelve un 1 y no imprime nada si el ancho es insuficiente para imprimir la cadena más el símbolo de inicio y final de línea. Si esta circunstancia no se da devuelve un 0.

****

**-Modulo gestor de la base de datos:** Contiene los structs más las principales funciones del programa, además de las funciones de gestión de los txts. Se listan a continuación:

//STRUCTS-------------------------------------------

struct lectores

int codigo

char nombre

struct informacion

int lector

char opinion

struct referencia

int signatura

char tipo

char autor[51]

char titulo[82]

int anio

int votantes

int votos

int criticos

struct informacion info

//BASICAS--------------------------------------------

Lector, Referencia, Emitir, Opinion, Voto y Nota.

//AVANZADAS------------------------------------------

Listar, Buscar (con sus funciones Compara e Imprime\_bus) y Cambiar (con sus funciones Dame\_cadenas, Compara2, Dame\_confirmacion y Sustituir).

//DAME DATOS-----------------------------------------

Dame\_cadena, Dame\_numero y Dame\_tipo.

//IMPRIMIR-------------------------------------------

void error(int linea).

//LEER TXTs------------------------------------------

Leer\_lector y Leer referencia (con sus funciones Signaturas y Opiniones) y Leer\_info.

//ACTUALIZAR TXTs------------------------------------

Actualizar\_lectores y Actualizar\_referencias.

//COMPROBAR TXTs------------------------------------

Comprobacion (con sus funciones comprobar\_lectores y comprobar\_referencias) mas las subfunciones Comprobar\_puntos, Comprobar\_numero, Comprobar\_cadena y Comprobar\_tipo.

Gestión de los txts. Las siguientes funciones se encargan del manejo de los txts, desde su lectura hasta su comprobación y escritura.

Leer \_lector

**-Buscar referencia:**

Esta funcionalidad permite mostrarle al usuario una referencia que tenga un determinado contenido. Se emplean 4 funciones, buscar, compara, imprime\_bus y error, la función principal es buscar.

**Prototipo: void buscar (int ult\_sign).**

-Recibe por parámetro, una variable de tipo entero que le indica el tamaño de la tabla de Referencia.

-La función es tipo void por lo que no devuelve ningún valor.

**Funciones:**

**Prototipo: int compara (char \*buscada,char \*cadena);**

Esta función compara dos array de tipo char y devuelve el resultado de la comparación.

-Recibe por parámetro, dos puteros, el primero le indica el comienzo de array de tipo char que será la cadena introducida por teclado. El segundo parámetro indica el comienzo de un array tipo char que está en la tabla.

-La función es de tipo int por lo que devuelve entero. 0 si se ha encontrado coincidencia entre el valor introducido por teclado y el valor de la tabla y 1 si no se ha encontrado coincidencias.

**Prototipo: int imprime\_bus(int x);**

Esta función saca por pantalla la referencia encontrada en el siguiente formato: SIGNATURA) [TIPO] AUTOR. "TITULO" (ANHO), si la referencia tiene opiniones las imprime también, con el siguiente formato: LECTOR1 -> OPINION1.

-Recibe por parámetro, una variable de tipo entero que le indica el valor de la tabla que ha de imprimir por pantalla.

-La función es tipo int, devuelve un cero si se ha impreso correctamente.

**Prototipo: void error (int linea);**

Saca por pantalla en un error asociado a la línea que se pasa por parámetro.

-Recibe por parámetro, una variable de tipo entero que le indica la línea a imprimir.

-La función es tipo void por lo que no devuelve ningún valor.

**Pseudocodigo:**

**void buscar**

//Inicio

Haz esto:

-Pedir cadena de búsqueda por teclado.

-Introducir la cadena recibida por teclado a un array.

-Recorremos el array, paramos en longitud-1.

-Si el carácter es diferente a un espacio o tabulación correcto=1

-Si el primer carácter es un salto de línea correcto=0.

-Si correcto==0 llama a error y pásale el valor 8.

Mientras correcto==0

Introducimos el fin de cadena en el array.

Recorremos la tabla de referencia:

-Si la comparación entre la cadena y el autor es exitosa, imprime por pantalla la referencia, correcto=0.

-Si la comparación entre la cadena y el título es exitosa, imprime por pantalla la referencia, correcto=0.

Si correcto==1

-Saca por pantalla-> “Ninguna referencia contiene la cadena de búsqueda”.

//FIN

**-Cambiar lector:**

A través de esta funcionalidad, el usuario puede cambiar parte del nombre de un (y sólo un) lector. Se emplean 5 funciones, cambiar, dame\_cadenas, compara2, dame\_confirmacion y sustituir, la función principal es cambiar.

**Prototipo: void cambiar (int ult\_lect).**

-Recibe por parámetro, una variable de tipo entero que le indica el tamaño de la tabla de Lector.

-La función es tipo void por lo que no devuelve ningún valor.

**Funciones:**

**Prototipo: int compara2 (char \*buscada,char \*cadena,** **int \*inicio2);**

Esta función compara dos array de tipo char y devuelve el resultado de la comparación.

-Recibe por parámetro, tres puteros, el primero le indica el comienzo de array de tipo char que será la cadena introducida por teclado. El segundo parámetro indica el comienzo de un array tipo char que está en la tabla. El último puntero es donde se guardara la posición en la cual la comparación es exitosa.

-La función es de tipo int por lo que devuelve entero. 0 si se ha encontrado coincidencia entre el valor introducido por teclado y el valor de la tabla y 1 si no se ha encontrado coincidencias.

**Prototipo:** **void dame\_cadenas (char \*buscar, char \*nuevo);**

Esta función obtiene dos arrays de tipo char, el primero se empleara para buscar el nombre del usuario que se quiere cambiar, nuevo será la cadena por el que se sustituirá.

-Recibe por parámetro, dos punteros de dos arrays de tipo char, en el primero se deposita la cadena a buscar y en el segundo el de la cadena por la que se va sustituir.

-La función es tipo void por lo que tras su ejecución no devuelve nada.

**Prototipo: char dame\_confirmacion(int x);**

Saca por pantalla el usuario que se quiere cambiar si la búsqueda ha sido exitosa.

-Recibe por parámetro, una variable de tipo entero que le indica la posición que ocupa el usuario a imprimir en la tabla.

-La función es tipo char por lo que devuelve el carácter de la confirmación.

**Prototipo: void sustituir (int x, char \*nuevo,char \*buscar,int inicio):**

Esta función cambiar el nombre de la tabla por el nuevo.

-Recibe parámetros de entrada, el primero es un entero que hace referencia a la posición en la tabla que ocupa el usuario a sustituir, el segundo y tercero son dos punteros a dos arrays, el primero es la cadena por la cual se va sustituir y la segunda la cadena buscada. El último valor que se pasa por parámetro indica la posición en donde comienza la igualdad, a partir de cual se comenzara a sustituir.

-La función es de tipo void por lo que no devuelve ningún valor.

**Pseudocodigo:**

**void cambiar**

//Inicio

Llamamos a la función dame\_cadenas, y obtenemos dos arrays.

Haz esto:

Mientras, x<num\_lectores en tabla o correcto ==0:

-correcto=resultado de la comparación.

-Si correcto==0:

Sigo=confirmación.

-Si sigo==S:

-Cambio el nombre.

-Correcto=1; retorno

-Si sigo==N:

-correcto=0

Si correcto!=1 o cambio==0:

-Saco por pantalla: “Ningún lector cambiado”

-retorno.

Mientras, x<num\_lectores o sigo ==S

//FIN