1110-0612 - Programación – Año 2020

Pág.: 1 de 12

E. A. Nro. 1 Rehacer- Primera Evaluación de Aprendizaje - (Rehacer).

Debe resolver la siguiente problemática eligiendo la mejor estrategia.

Punto 1.- Para modificar el desempeño de un procesador de texto le han hecho un requerimiento, dado que *buscar y reemplazar* todas las ocurrencias de una cadena en un archivo que se está editando resulta inaceptablemente lento.

Se requiere una función que, en una cadena de caracteres (primer argumento), reemplace todas las ocurrencias de una sub cadena (tercer argumento), por otra sub cadena (cuarto argumento). Las sub cadenas del tercer y cuarto argumento pueden tener distinto tamaño (cantidad de caracteres). Como no se debe exceder el espacio de almacenamiento de la cadena, en su segundo argumento se pone la cantidad de posiciones (tamaño) del array. La función debe devolver la cantidad de reemplazos. Si no se encuentra la cadena a reemplazar debe devolver 0 (cero). Si hubiera que hacer un reemplazo y no se puede hacer por falta de espacio, deberá devolver -1 (menos uno) en lugar de devolver cero. Si se pudo hacer un reemplazo, pero por falta de espacio no se pueden hacer más, debe devolver -2 (menos dos). Si se pudieron hacer dos reemplazos y por falta de espacio no se pueden hacer más, debe devolver -3 (menos tres) y así sucesivamente.

- No debe hacer uso de funciones de biblioteca.
- No puede generar arrays auxiliares.
- La cadena que se, recibe se modifica in situ (sobre sí misma).
- Debe realizar todas las pruebas que considere caso de contorno (o borde -las que pueden hacer fallar su función-), y considerarlas.



Punto 2.- Se requiere que haga una función que cargue un array bidimensional de enteros (matriz cuadrada con la misma cantidad de filas y columnas -esa cantidad debe ser impar-). Debe generar el llamado "cuadrado mágico" en que la suma de los elementos de cada fila y la de los de sus columnas además de la suma de la diagonal principal y de la secundaria dan lo mismo. Al efecto le mostramos algunos ejemplos:

								47	58	69	80	1	12	23	34	45	369	
								57	68	79	9	11	22	33	44	46	369	
								67	78	8	10	21	32	43	54	56	369	
8	1	6	15					77	7	18	20	31	42	53	55	66	369	
3	5	7	15					6	17	19	30	41	52	63	65	76	369	
4	9	2	15					16	27	29	40	51	62	64	75	5	369	
		•						26	28	39	50	61	72	74	4	15	369	
15	15	15	15	15				36	38	49	60	71	73	3	14	25	369	
								37	48	59	70	81	2	13	24	35	369	
								·	·	·	·	·		·	·	·		
							3	369 3	369	369	369	369	369	369	369	369	369	369
			_	_										_				
n	natriz	z de	3 x	3							Ma	trız (de 9	x 9				
155	174	193	212	231	250	269	288	1	20	39	58	77	96	115	134	1 153	2465	
173	192	211	230	249	268	287	17	19	38	57				133				
191	210	229	248	267	286	16	18	37	56	75	94	113	132	151			2465	
209	228	247	266	285	15	34	36	55	74	93	112	131	150	169	17:	1 190	2465	
227	246	265	284	14	33	35	54	73	92	111	130	149	168	187	189	208	2465	
245	264	283	13	32	51	53	72	91	110	129	148	167	186	188	20	7 226	2465	
263	282	12	31	50	52	71	90	109	128	147	166	185	204	206	22!	5 244	2465	
281	11	30	49	68	70	89	108	127	146	165	184	203	205	224	243	3 262	2465	
10	29	48	67	69	88	107	126	145	164	183	202	221	223	242	263	L 280	2465	
28	47	66	85	87	106	125	144	163	182	201	220	222	241	260	279	9 9	2465	
46	65	84	86	105	124	143	162	181	200	219	238	240	259	278		3 27	2465	
64	83	102	104	123	142	161	180	199	218	237	239	258	277	7	20	45	2465	
82	101	103	122	141	160	179	198	217	236	255	257	276	6	25	44	4 63	2465	
100	119	121	140	159	178	197	216	235	254	256	275	5	24	43	62	2 81	2465	
118	120	139	158	177	196	215	234	253	272	274	4	23	42	61	80	99	2465	
136	138	157	176	195	214	233	252	271	273	3	22	41	60	79	98	3 117	2465	
137	156	175	194	213	232	251	270	289	2	21	40	59	78	97	110	135	2465	
			2465	2465	2465	2465	2465	2465	2465			0465	2465		246	5 2465	2465	24
2465	2465																	

Matriz de 17 x 17

En las imágenes anteriores, dentro de las celdas, se muestran los números que forman el cuadrado mágico. A la derecha de cada fila, dejando un espacio extra, la suma de los elementos de cada fila. Debajo de cada columna, dejando un renglón vacío (en blanco), la suma de los elementos de cada columna. Y abajo a la derecha, dejando un espacio en blanco extra, la suma de la diagonal principal y de la diagonal secundaria.

Se define al "cuadrado mágico" como una "matriz esférica", es decir que la fila anterior de la primera es la última, la fila siguiente de la última es la primera, la columna anterior de la primera es la última, y la columna siguiente de la última es la primera. Para cargarla, se procede a hacerlo con los números enteros sucesivos a partir de 1 (uno) como se indica más abajo.



- Debe escribir una función que cargue la matriz.
- Debe escribir otra función que la muestre.

Para generarla, entre todos los modos posibles, debe comenzar con 1 en la mitad de la primera fila. Los enteros sucesivos se colocan en la fila anterior columna siguiente salvo que esté ocupada, en cuyo caso se coloca en la misma columna de la fila siguiente.

Pág.: 3 de 12

Para mostrarla y poder comprobar que está bien cargada, debe mostrar los elementos de cada fila y dejando un espacio en blanco extra la suma de estos. Una vez mostradas todas las filas, debe mostrar (dejando un renglón en blanco) la suma de las columnas. Una vez mostradas debe mostrar la suma de la diagonal principal y la de la diagonal secundaria. El proyecto que se le entrega puede mostrar, sin mayores problemas por la cantidad de dígitos de los elementos y de las sumas, matrices de hasta 27 x 27.

RECOMENDACIÓN:

Analice el problema, entiéndalo, y busque una solución para que el algoritmo sea óptimo.

- es decir NO DEBE inicializar la matriz con un valor particular (por ejemplo, cero) que indique que esa posición no está ocupada.
- NO DEBE modificar una variable para luego, dada una condición modificarla nuevamente.
- NO DEBE emplear arrays auxiliares.

Aproveche el proyecto y genere matrices de orden 3, 5, 7, 9 y 11 y analice cómo resolver lo antes pedido. Recuerde que se pide <u>una solución óptima</u>.

1110-0612 - Programación – Año 2020



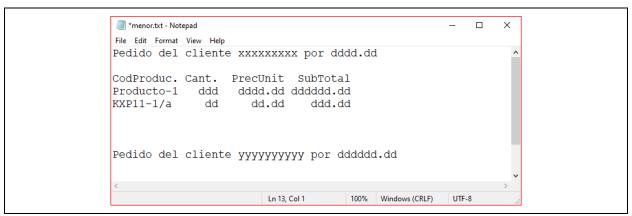
Pág.: 4 de 12

Punto 3.- Los pedidos de clientes se almacenan a lo largo del día en un archivo binario (pedido) (1). Si de alguno de los ítems del pedido no tuviera el precio unitario pactado para el producto, el pedido completo se almacenará en el archivo de pedidos pendientes (pendie) (1) y (2) con la misma estructura de información y orden. Se requiere generar dos listados, para el encargado del depósito, con los pedidos que no queden como pendientes. En uno (mayor.txt) (3) irán los pedidos por montos mayores a un cierto importe, y en el otro (menor.txt) (3) irán los demás. En los archivos para el encargado de depósito se separa cada pedido del siguiente con tres líneas de texto en blanco (vacías). Haga uso de un TDA PILA para almacenar temporariamente los ítems de cada pedido.

Aclaraciones:

- (1) El archivo de pedidos de los clientes (pedido) y el de pedidos pendientes (pendie) tienen una estructura de registro (ver el proyecto) compuesta de código de cliente, código de producto, cantidad pedida y precio unitario pactado que queda en el archivo al momento de cargar el pedido. El archivo de pedidos se debe leer secuencialmente (cada registro se lee por única vez). El pedido de un cliente puede ser de uno o varios productos, con lo que habrá tantos registros consecutivos como productos pida el cliente (uno por cada producto).
- (2) Los registros del archivo de salida <u>pedidos pendientes</u> (<u>pendie</u>) deben estar en el mismo orden en que estaban en el archivo de pedidos.
- (3) En los archivos para el encargado de depósito (mayor.txt y menor.txt) se debe almacenar el código de cliente en una sola línea de texto junto con el importe, (ver ejemplo):





Note que

- las claves de productos y de clientes pueden tener distinta longitud (hasta diez caracteres).
- para los importes y los subtotales se supone que no alcanzan a \$100.000.000.
- (3) En los archivos para el encargado de depósito (mayor.txt y menor.txt) se deben grabar los ítem del pedido en el mismo orden en que estaban en el archivo de pedidos (pedido).



Consideraciones Generales

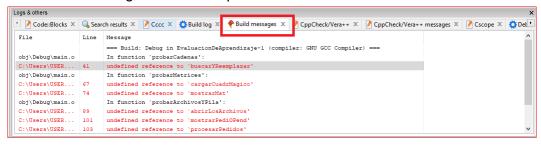
Descargue el proyecto provisto, genere una *carpeta* en su computadora y en ella descomprímalo.

Verá que se generan dos *subcarpetas*, una para plataforma (o compilador) de 32 bits y otro para plataforma de 64 bits.

En la carpeta que corresponde a su IDE (EAR1-Proyecto64 0 EAR1-Proyecto32) abra el proyecto que corresponde a su plataforma (habitualmente doble click en el archivo EA-1.cbp o en su defecto una vez abierto el IDE, "arrastrándolo" en el mismo).

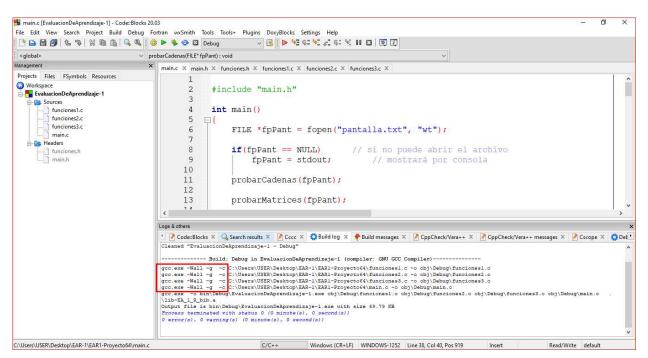
Proceda a compilarlo.

Si en el cuadro de diálogo inferior le aparecen errores:

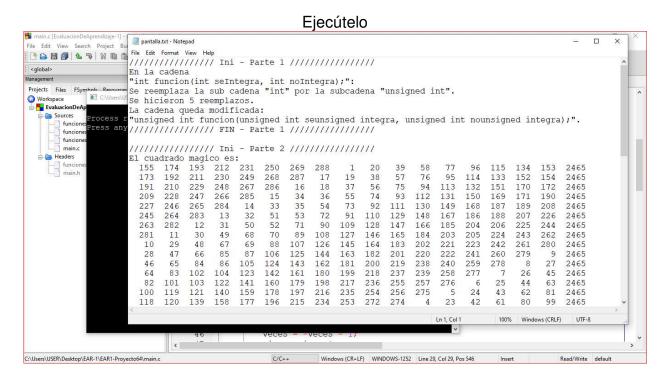


...¡¡¡es porque se equivocó de proyecto!!! Vaya al otro, compile y ejecute:





El proyecto deberá compilar sin errores con las opciones de compilación marcadas.



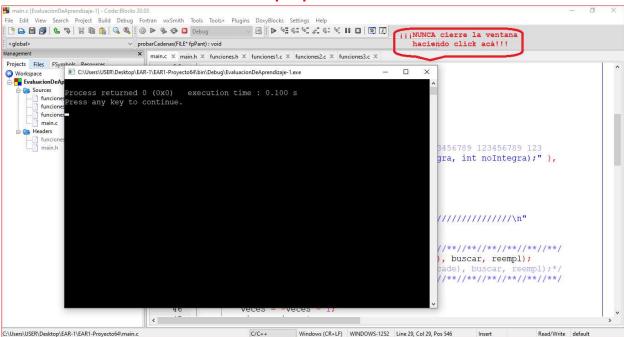


Verá que la ventana de ejecución (consola **pos**) queda tapada por un archivo de texto (**pantalla.txt** abierto por el "*Block de Notas*" (o " *Notepad*"). Acomode el ancho del mismo para poder verlo como en la figura anterior.

Una vez que haya visto la salida del programa (archivo pantalla.txt) puede proceder a cerrarlo, minimizarlo o guardarlo (por ejemplo, con el nombre pantallaESPERABLE.txt). Esta es la salida por pantalla que debe lograr.

Cierre o minimice el "Block de Notas" (o " Notepad").

¡¡¡RECUERDE que la ventana de ejecución (consola DOS) NO LA DEBE CERRAR de otro modo que pulsando una tecla!!!





Si le molesta que se abra el archivo "pantalla.txt" cada vez que ejecuta el proyecto durante el desarrollo de las soluciones a los ejercicios, modifique la función "main" . . .

```
*main.c [EvaluacionDeAprendizaje-1] - Code::Blocks 20.03
File Edit View Search Project Build Debug Fortran wxSmith Tools Tools+ Plugins DoxyBlocks Settings Help
 P 🕒 🗎 🞒 🐍 🤜 💥 🖺 🖺 🔍 🐧 🙋 ▶ 🦠 ۞ 🖸 Debug
                                                               V 3 D V 6: V 2: 6: V: H ⊠ ▼ I
                                ∨ main() : int
| Cglobal>
| X | *main.c X | main.h X | funciones.h X | funciones1.c X | funciones2.c X | funciones3.c X
 Projects Files FSymbols Resources

    Workspace
    □ ■ EvaluacionDeAprendizaje-1
                                                  #include "main.h"
    Sources funciones1.c funciones2.c funciones3.c main.c
                                                        FILE *fpPant = fopen("pantalla.txt", "wt");
     - Headers
      funciones.h
                                                    /// if (fpPant == NULL)
                                                                                       // si no puede abrir el archivo
                                                              fpPant = stdout;
                                                                                           // mostrará por consola
                                            10
                                                                 *fpPant = stdout;
                                            11
                                            12
                                                        probarCadenas (fpPant);
                                            13
                                                         probarMatrices(fpPant);
                                            14
                                            15
                                            16
                                                        probarArchivosYPila(fpPant);
                                            17
                                            18
                                                         if (fpPant != stdout && fpPant != stderr && fpPant != NULL)
                                            19
                                            20
                                                              fclose (fpPant);
                                            21
                                                              system("start notepad pantalla.txt");
                                            22
                                            23
                                            24
                                                         return 0;
                                            25
C:\Users\USER\Desktop\EAR-1\EAR1-ProyectoResuelto\main.c
                                                                            Windows (CR+LF) WINDOWS-1252 Line 11, Col 5, Pos 242
```

... del modo que se indica en la figura.



NOTE que en **funciones**.h no debe hacer ningún cambio. Los prototipos de las funciones y primitivas ya están disponibles.

```
funciones.h [EvaluacionDeAprendizaje-1] - Code::Blocks 20.03
File Edit View Search Project Build Debug Fortran wxSmith Tools Tools+ Plugins DoxyBlocks Settings Help
 P 🕒 🗐 🚳 & 🤻 🕷 🖺 🐧 🔍 🐧 🙋 ▶ 🦠 🚳 🚨 Debug
                                                *main.c × main.h × funciones.h × funciones1.c × funciones2.c × funciones3.c ×
Projects Files FSymbols Resources
                                                                                                             *//**//**//**/
                                  88
Workspace
EvaluacionDeAprendizaje-1
                                  89
   EvaluacionDeAprend
Sources
funciones1.c
funciones2.c
funciones3.c
main.c
                                  90 pint buscaryReemplazar_MIO(char *cade, int tam,
                                                                   const char *busc, const char *reem);
                                        94 /**//**//* PUNTO 2
    Headers
funciones.h
                                  95
                                       int cargarCuadrMagico_MIO(int m[][TAM_MAT], int filas, int colum);
                                  96
                                       int mostrarMat MIO(int m[][TAM MAT], int filas, int colum, FILE *fp);
                                  98
                                  100
                                        101
                                       /**//**//* PUNTO 3
                                                                                                            *//**//**//**/
                                 102
                                 103 pint procesarPedidos_MIO(FILE *fpPedi, FILE *fpPend, FILE *fpMayo, FILE *fpMeno,
                                                                 FILE *fpPant);
                                 104
                                 105
                                 106
                                      void crearPila MIO(tPila *p);
                                 107
                                 108
                                        int pilaLlena MIO(const tPila *p, unsigned cantBytes);
                                 109
                                        int ponerEnPila MIO(tPila *p, const void *d, unsigned cantBytes);
                                 110
                                 111
                                        int verTope MIO(const tPila *p, void *d, unsigned cantBytes);
                                 112
C:\Users\USER\Desktop\EAR-1\EAR1-ProyectoResuelto\funciones.h
                                                            Windows (CR+LF) WINDOWS-1252 Line 102, Col 1, Pos 3574 Insert
```

Lo único que podría modificar (momentáneamente) es la etiqueta "TAM_MAT" para verificar y ver cómo se comporta el *cuadrado mágico*.

```
#ifndef FUNCIONES H
    #define FUNCIONES_H
   #include <stdio.h>
   /**//* PUNTO 1
  □int buscarYReemplazar(char *cade, int tamCade,
10
                   const char *busc, const char *reem);
11
13
    14
    /**//* PUNTO 2
15
    /// con hasta un máximo de 27 tendrá una salida legible por pantalla / archivo
    /// TAM_MAT debe ser IMPAR y mayor o igual a 3 (tres)
16
17
18
    #define TAM MAT
                 17
    int mostrarMat(int m[][TAM MAT], int filas, int colum, FILE *fp);
```



Otras cosas que puede modificar en main.c, son las cadenas a buscar y a reemplazar además de la cadena en la que se busca y se reemplaza, del ejercicio de cadenas...

```
\\ main.c [EvaluacionDeAprendizaje-1] - Code::Blocks 20.03
File Edit View Search Project Build Debug Fortran wxSmith Tools Tools+ Plugins DoxyBlocks Settings Help
P 🕒 🗃 🞒 🐍 🤜 💥 🛍 🖺 🐧 🔍 🐧 🙋 ▶ 🗫 🚳 🔯 Debug
                                                  V 3 D W 61 W €1 6: W H 🛛 💆 🕡
                         v probarArchivosYPila(FILE* fpPant) : void
           X main.c x main.h X funciones.h X funciones1.c X funciones2.c X funciones3.c X
Projects Files FSymbols Resources
                                  27 void probarCadenas (FILE *fpPant)
28 □{
                                                                  "int" ),
123456789 123456789 123456789 123456789 123
                                  29
                                             char buscar[] = {
  cade[99] = { "int funcion(int seIntegra, int noIntegra);" },
reempl[] = { "unsigned int" };
                                   31
                                   32
                                                    veces = 0
                                   33
                                             int
                                   34
                                                   sinEspacio = 0;
                                   35
                                   36
                                             fprintf (fpPant,
                                   37
                                                      "/////////// Ini - Parte 1 ////////////n"
                                   38
                                                     "En la cadena \n\"%s\":\n",
                                   39
                                                     cade);
                                   40
                                             veces = buscarYReemplazar(cade, sizeof(cade), buscar, reempl);
                                   41
                                   42
```

En la figura anterior, en la parte superior, están recuadradas en rojo dónde cambiar por sus propios lotes de prueba para el ejercicio de cadenas.

En la parte inferior está recuadrado también en rojo el lugar dónde invocar a su función. Note que del mismo modo que muestra por pantalla utilizando la función printf, puede mostrar por pantalla (o grabar en archivo de texto) con la función fprintf, utilizando el puntero a file fprant, como se ve en la siguiente figura . . .

```
36
                                          /////////////////////////// Ini - Parte 1 ////////////////////n"
                           37
                                         "En la cadena \n\"%s\":\n",
                           38
                           39
                                         cade);
                                40
                           41
                                   veces = buscarYReemplazar(cade, sizeof(cade), buscar, reempl);
                               42
                           43
                                   if (veces < 0)
                           44
                           45
                                      veces = -veces - 1;
                           47
                                     sinEspacio = 1;
                           48
                                  49
                           50
                           51
                                         "Se hicieron%s %d reemplazos%s.\n"
                           52
                                         "La cadena queda modificada:\n\"%s\".\n"
                           53
                                         "//////// FIN - Parte 1 ///////////\n\n",
                                         buscar, reempl,
sinEspacio ? " solamente" : "",
                           54
                           55
                           56
                           57
                                         sinEspacio ? " porque falta espacio en la cadena" : "",
                           58
C:\Users\USER\Desktop\EAR-1\EAR1-ProyectoResuelto\main.o
                                       C/C++ Windows (CR+LF) WINDOWS-1252 Line 94, Col 15, Pos 3030
```

Pág.: 12 de 12

Del mismo modo debe proceder usted en las funciones que resuelva, invocándolas con ese puntero y cada vez que muestre con "fprintf(fpPant, ... ", grabará en el archivo o mostrará por pantalla, de acuerdo a que haya abierto el archivo o le haya asignado stdout . . .

```
📕 main.c [EvaluacionDeAprendizaje-1] - Code::Blocks 20.03
File Edit View Search Project Build Debug Fortran wxSmith Tools Tools+ Plugins DoxyBlocks Settings Help
P 🕒 🗎 🞒 🐍 🦃 🐰 🐚 😘 🍳 👂 👂 🔞 🖸 Debug
                                            v probarArchivosYPila(FILE* fpPant) : void
                           main.c \times main.h \times funciones.h \times funciones1.c \times funciones2.c \times funciones3.c \times
Projects Files FSymbols Resources
                              62
                                    void probarMatrices(FILE *fpPant)

    ₩orkspace

                               63 □{
EvaluacionDeAprendizaje-1
                                                mat[TAM MAT][TAM MAT];
                               64
  ⊕ Sources
⊕ B Headers
                               65
                                    66
                               67
                                         cargarCuadrMagico(mat, TAM_MAT, TAM_MAT);
                                     70 🖨
                                         fprintf (fpPant,
                                                "//////// Ini - Parte 2 //////////n"
                               71
                                     "El cuadrado magico es:\n");
/**//**//**//**//**//**//**//**/
                               72
                               73
                                        mostrarMat(mat, TAM_MAT, TAM_MAT, fpPant);
                               74
                                     75
                                77
                                         fprintf(fpPant, "//////// Fin - Parte 2 ///////////\n\n");
```

En la función de TDA PILA y archivos debe proceder igual.

DEBE DEVOLVER TAN SOLO los archivos funciones1.c y/o funciones2.c y/o funciones3.c de acuerdo a lo que deba resolver en su trabajo de REHACER

Al comienzo de los mismos debe poner en una línea de comentario

dd.ddd.ddd-APELLIDO, Nombre-(curso-comisión)

Por ejemplo:

/**//* 22.333.444-PEREZ_DEL_RIO, JuanManuel-(07-2299) *//**/