



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INGENIERIA

GUÍA DE PRÁCTICAS

PERIODO ACADÉMICO: NOVIEMBRE 2020 – ABRIL 2021

VERSIÓN: 1

Página 1 de 1

CARRERA:
TELECOMUNICACIONES

DOCENTE:
ALEJANDRA POZO
JARA

SEMESTRE: PRIMERO
PARALELO: A

NOMBRE DE LA ASIGNATURA:
PROGRAMACIÓN I

CÓDIGO DE LA ASIGNATURA:
TEB120314

TEMA:
Ficheros

Objetivos de la Práctica:

Evalúa las diferentes estructuras que permiten crear aplicaciones interactivas con el fin de acceder y modificar información de manera eficiente

Equipos, Materiales e Insumos:

Bloc de notas, Visual Studio

Procedimiento:

1. Considere el archivo de texto enviado: **ArchivoFicheros1.txt**
2. Genere un proyecto de nombre **ficheroEscritura**, una vez creado el proyecto copie el código proporcionado en el archivo **ArchivoFicheros1.txt** en el archivo fuente de su proyecto(.cpp).
3. Ejecute su aplicación (por lo menos dos ocasiones) y una vez visualice la consola ingrese los datos solicitados.
4. Una vez finalizada la ejecución de su aplicación, dentro de su computador ubique el proyecto creado, una vez encuentre en su computador la carpeta de su proyecto, abra el contenido de la carpeta, dentro de esta carpeta nuevamente seleccione la carpeta con el mismo nombre de su proyecto, cuando se visualice los elementos encontrará, además del archivo fuente con la extensión cpp, algunos elementos adicionales entre ellos un archivo de texto de nombre escritura1.txt, el cual deberá tener como contenido los datos ingresados al momento de la ejecución de su aplicación realizada en el paso 3. Es importante mencionar que este archivo se debió generar como producto del funcionamiento de su aplicación.

Análisis:

Evalúe la codificación del archivo ArchivoFicheros1.txt y explique el objetivo de las instrucciones implementadas.