

ALGORISMES I PROGRAMACIÓ (GESTIÓ AERONÀUTICA)

PRÀCTICA 5 – APUNTADORS I MEMÒRIA DINÀMICA

QUÈ S'HA DE FER?

Heu de modificar el programa de la pràctica 4 (“Eleccions per Internet”) tal com s’indica a continuació.

1) La taula ‘Usuaris’ l’heu de declarar com un apuntador de tipus ‘Usuari’. La variable ‘Votacions’ l’heu de declarar com una variable de tipus ‘vots’. Aquestes declaracions han d’estar a la funció main(). Per tant, en aquesta pràctica **NOMÉS PODEU TENIR COM A VARIABLE GLOBAL L’ENTER QUE GUARDA EL NOMBRE D’USUARIS REGISTRATS** (int Pos;).

2) En iniciar el programa, abans de que aparegui el menú de les opcions a la pantalla, es preguntarà a l’usuari quantes persones hi haurà en aquella mesa electoral. A continuació reservareu la memòria necessària (mitjançant la instrucció ‘malloc’) per tal que la taula ‘Usuaris’ pugui emmagatzemar la informació del tants usuaris com hi hagi a la mesa electoral.

3) Per la variable ‘Votacions’ també heu de reservar la memòria corresponent (heu d’utilitzar el ‘malloc’ un altre cop).

4) Com que ara ja no tindreu ‘Usuaris’ ni ‘Votacions’ com a variables globals, heu de modificar algunes de les funcions de la pràctica. Concretament heu de modificar les funcions que utilitzin i/o modifiquin les variables ‘Usuaris’ i ‘Votacions’. Aquí teniu una proposta de com haurien de ser les capçaleres d’aquestes funcions.

void afegir_usuari (Usuari *)

int buscar_usuari (Usuari *, int, int)

void fer_votacio (vots *, Usuari *, int)

void veure_recompte (vots *)

5) Quan s’acabi el programa, heu d’alliberar la memòria de ‘Usuaris’ i de ‘Votacions’ mitjançant la instrucció ‘free’.

LLIURAMENT

El codi del programa (fitxer .c o .cpp) l’heu de deixar a la carpeta corresponent de la pàgina de l’assignatura al campus virtual.

La data límit per fer el lliurament és el dia 23 de maig.