



APRENDERAPROGRAMAR.COM

OTROS ASPECTOS DE LA
PROGRAMACIÓN C:
STRUCTS, PUNTEROS,
LISTAS ENLAZADAS
DINÁMICAS... (CU00553F)

Sección: Cursos

Categoría: Curso básico de programación en lenguaje C desde cero

Fecha revisión: 2031

Resumen: Entrega nº53 del curso básico "Programación C desde cero".

Autor: Mario Rodríguez Rancel

Quienes hayan estudiado los contenidos de este curso y realizado los ejercicios propuestos se espera que hayan alcanzado ciertos objetivos. Además de reforzar el concepto de algoritmo y su importancia en relación a la programación de ordenadores, destacamos los siguientes:



- Ser capaces de crear algoritmos para resolver pequeños problemas o procesos de cálculo.
- Ser capaces de entender el flujo de ejecución de un programa a partir de su código, o también a partir de pseudocódigo o de un diagrama de flujo en formato gráfico, entendiendo la equivalencia entre estas formas de representación.
- Ser capaces de aplicar el principio de divide y vencerás para la construcción modular de programas.
- Conocer aspectos básicos de un lenguaje de programación como C.

En lo que se refiere al lenguaje C en este curso únicamente se trata de encauzar el conocimiento de fundamentos de programación a un lenguaje concreto, que en este caso ha sido C. Debido a ello, muchos aspectos importantes de C no han sido tratados, ya que en ningún momento nos hemos planteado desarrollar una descripción exhaustiva ni un manual del lenguaje C. Por el contrario, hemos de hacer constar que no hemos abordado algunos aspectos de gran relevancia en el lenguaje C pero que quedaban fuera de nuestros objetivos. Entre ellos podemos citar los siguientes:

- Estructuras de datos avanzadas, dinámicas, recursivas, anidadas, etc.
- Manejo avanzado de ficheros.
- Programación recursiva.
- Punteros y gestión dinámica de memoria.
- Utilización de bibliotecas con C.
- Directivas del preprocesador.
- Técnicas, herramientas y estrategias de depuración.
- Montaje de proyectos complejos con C.

A pesar de no haber entrado a fondo en el lenguaje C, pensamos que quienes hayan seguido el curso habrán adquirido unas bases fundamentales. Estas bases resultarán útiles tanto si deciden profundizar en C como si deciden abordar otros lenguajes de los varios que tienen gran implantación hoy en día, incluido lenguajes con orientación a objetos como Java ó C#.

La programación es un campo apasionante y adquirir un alto nivel de destreza en él requerirá aún de muchas horas de formación y esfuerzo.

EJERCICIO

- a) Busca información sobre qué es un struct en programación C. Explica el concepto tratando de poner un ejemplo de la vida real de algo que pueda ser similar a un struct en programación.
- b) Busca información sobre qué es un puntero en programación. Explica el concepto tratando de poner un ejemplo de la vida real de algo que pueda ser similar a un puntero en programación.

Para comprobar si tus respuestas son correctas puedes consultar en los foros aprenderaprogramar.com.

Próxima entrega: CU00554F

Acceso al curso completo en aprenderaprogramar.com -- > Cursos, o en la dirección siguiente:

http://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&view=category&id=82&Itemid=210