

PRÁCTICA 5: Estructuras, Uniones Y Enumeraciones

1. Hacer un programa que defina una estructura que almacenará los siguientes datos sobre una persona: nombre (30 caracteres), dirección (40 caracteres), teléfono (15 caracteres), sexo y edad. Se leerán valores para una variable del tipo estructurado y se mostrarán los valores leídos. La lectura y la escritura se realizarán utilizando funciones.
2. Programa que permita almacenar la misma información del ejemplo anterior para los alumnos de Programación I de I.T.I. de Gestión. Una vez leídos los datos, se mostrarán por pantalla. Reutilizar todos los elementos que se pueda del ejemplo anterior (definición de tipo y funciones de lectura y escritura).
3. Hacer un programa que defina una estructura que almacene la siguiente información sobre una persona: nombre, apellidos, teléfono, D.N.I. y sexo. Se definirán 3 variables de dicho tipo: amigo, usuario y cliente. A la variable amigo se le dará valor inicial en su declaración. A la variable usuario se le dará valor después de declarar la variable (cualquier valor, no es necesario leerlo del teclado). En el caso de la variable cliente sus campos se leerán del teclado. Por último, se visualizarán los campos de las 3 variables.
4. Programa que almacene el nombre y un número que identifique a un conjunto de 10 personas. Si la persona es española, se almacenará el DNI, si no lo es, se almacenará el pasaporte. Como en los ejemplos anteriores, leer los datos del teclado y, por último, mostrarlos en pantalla.

NOTA: en esta práctica no es imprescindible incluir la solución a los problemas utilizando pseudocódigo y diagramas de flujo