



PROGRAMA DE PROGRAMACIÓN II

6º AÑO CICLO SUPERIOR

1. INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE C

Variables, constantes, operadores y expresiones. Introducción. Identificadores y tipos de datos. Declaración de variables. Variables locales. Especificados de clase de almacenamiento. Sentencias de asignación. Constantes. Operadores. Expresiones. Sentencias de control de programa. Introducción. Las sentencias de C. Sentencias condicionales. True y false. Las sentencias if. Switch. For, While y do while. Break y continue Goto y etiquetas

2. FUNCIONES

Introducción. La sentencia return. Reglas de ámbito de las funciones. Los argumentos de las funciones. Funciones que devuelven valores no enteros. Recursividad. Punteros a funciones. Aspectos de implementación. Bibliotecas y archivos.

3. ARRAYS

Introducción. Arrays unidimensionales. Arrays bidimensionales. Arrays multidimensionales. Arrays y punteros. Arrays asignados dinámicamente. Inicialización de arrays, Funciones de caracteres y cadenas.

4. PUNTEROS.

Introducción. Variables puntero. Los operadores de punteros. Expresiones de punteros. Funciones de asignación dinámica. Punteros y arrays. Punteros a punteros. Punteros a funciones. Funciones de asignación dinámica

5. ESTRUCTURAS, UNIONES, Y VARIABLES DEFINIDAS USUARIO

Introducción. Estructuras. Arrays de estructuras. Paso de estructuras a funciones Punteros a estructuras arrays y estructuras dentro de estructuras. Campos de bits. Uniones. Enumeraciones. Typedef. Uso de sizeof

6. ENTRADA, SALIDA, Y ARCHIVOS EN DISCO

Introducción. E/S por consola. E/S por consola con formato. El sistema de archivos con buffer. E/S sin buffer - Rutinas UNIX . Funciones de E/S

7. COLAS, PILAS, LISTAS ENLAZADAS Y ÁRBOLES

Introducción. Colas y pilas. Listas encadenadas. Árboles binarios

8. USO DE LOS RECURSOS DEL SISTEMA

Introducción. Interrupciones de la RON – BIOS. Interrupciones y funciones del DOS

9. GRÁFICOS

Introducción. Modos y paletas. Píxeles. Dibujo de líneas. Dibujo y relleno de cuadros

10. MANEJO DE PUERTO SERIE

Comunicación entre PC. Desarrollo de programas accesibles de dos PC simultáneas a través de puerto serie.