Fundamendez - 2C 2026 - Práctica semana 5

Recursividad, strings y bibliotecas

—

Ejercicio 1

Crear una biblioteca con las funciones y procedimientos hechos en la clase pasada, que sólo tenga las funcionalidades del juego (inicializarlo y jugar).

Ejercicio 2

Daly está escondido y Tomy lo está buscando, tiene un mapa con las instrucciones de cómo llegar a él, el mismo está representado por un vector de direcciones: N (Norte), S (Sur), E (Este) y O (Oeste). Sabiendo la posición (x,y) desde donde empieza a buscar Tomy.

Se pide:

Crear un procedimiento que recorra de manera recursiva el vector y devuelva la posición final de Tomy.

Una posición se representa con el siguiente struct:

```
typedef struct posicion{
   int x;
   int y;
} posicion_t;
```

Ejercicio 3

Krusty está organizando su programa de televisión de la semana. Tiene un vector de chistes, que los organiza con:

```
typedef struct chiste {
   char inicio[MAX_TEXTO];
   char pregunta[MAX_TEXTO];
   char remate[MAX_TEXTO];
} chiste_t;
```

1. Filtrar los chistes que cumplan alguna de las siguientes condiciones:
    - La pregunta sea “¿Quién es?”
    - El remate contenga las palabras “paz”, “hambre” o “dinero”.
2. Crear una función que sirva para cargar el inicio de un chiste, teniendo en cuenta que no va a cargar aquellos inicios que empiecen

con “¿Cuál es el colmo de…”. La función devolverá true si se pudo cargar y false en caso contrario.