

<b>TERCERA PRUEBA PARCIAL</b> <b>ASIGNATURA:</b> Lenguaje de Programación II <b>SEDE:</b> Renca <b>AREA:</b> Informática <b>CARRERA:</b> Ing. Telecomunicaciones <b>DOCENTE:</b> Julio Lopez Nuñez <b>FECHA:</b> 14-06-2012 <b>Criterios a Evaluar:</b> Desde el 3 al 4	<b>Nombre:</b> <input type="text"/>
	<b>Rut:</b> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/>
<b>Instrucciones:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Duración:</b> 90 Minutos</li><li>• <b>Exigencia:</b> 60%, 60 puntos = 4,0</li><li>• <b>Puntaje:</b> 60 Puntos, 20 puntos cada pregunta.</li><li>• <b>Otras Especificaciones</b> Desarrolle sus respuestas sólo con lápiz de pasta azul o negro. Las respuestas con lápiz grafito no tendrán derecho a corrección. Sin desarrollo no habrá puntaje. Se prohíbe el uso de celulares, mp3, mp4, iphone, ipod o similares durante la prueba</li></ul>	<b>Cód. Asignatura:</b> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	<b>Puntaje Obtenido:</b> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	<b>Nota Final:</b> <input type="text"/> , <input type="text"/>
	<b>Solicita Corrección:</b> SI <input type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/>
	<b>Motivo:</b> <input type="text"/> <input type="text"/>

a.- Escribir un programa en PERL que solicite datos a los usuarios que permitan configurar una tarjeta de red ( IP, Mascara, Gateway, DNS 1 y 2). Esta información debe quedar almacenada en un archivo llamado CONFIGURACIONRED.

b.- Confeccione una rutina en PERL capaz de buscar un dato, el cual es ingresado por el usuario vía teclado, dentro de un fichero llamado DATOS. EL fichero DATOS y su contenido, lo debe crear usted y no forma parte de lo que se solicita en este ejercicio.

c.- Diseñe un programa capaz de crear un fichero, cuyo nombre y extensión sea definido por el usuario. Considere que el usuario ingresara la información vía teclado.