

Área: TI & Computação
Unidade Curricular: ESTRUTURAS DE DADOS E ANÁLISE DE ALGORITMOS
Professores: Rafaela Moreira, Daniel Paiva e Henrique Poyatos

Lista de Exercícios 1

Orientações:

- **Pontuação: 5 pontos**
- **Não** será admitida **cópia de trabalhos, de espécie alguma**. Entendam **não admitir cópia** como sendo **premiação com nota zero para os envolvidos**.
- Pode ser feita em dupla.
- **Entrega** na tarefa **Lista de Exercícios 1** no **Ulife** até dia **28/04** às **23:59**.

Uma empresa de aplicativos de jogos, contratou você para desenvolver uma solução para o seguinte problema:

- Dado o arquivo “[JogosDesordenados.csv](#)” contendo nomes de jogos classificados em:
 - a. Ação
 - b. Cartas
 - c. Corrida
 - d. Estratégia
 - e. RPG
 - f. Esportes
 - g. Palavras
 - h. Quebra-cabeçae a avaliação de cada um deles.
- Deseja-se ordená-lo de duas formas: pela classificação e pela avaliação.
- Para fazer as ordenações, utilize dois algoritmos diferentes. Ex: SelectionSort, BubbleSort.
- Crie um menu com as seguintes opções:

[1] Ler arquivo
[2] Ordenar por categoria
[3] Ordenar por avaliação
[4] Sair

→ Opção 1:

Área: TI & Computação

Unidade Curricular: ESTRUTURAS DE DADOS E ANÁLISE DE ALGORITMOS

Professores: Rafaela Moreira, Daniel Paiva e Henrique Poyatos

- ◆ Ler o arquivo “JogosDesordenados.csv” e salvar os dados em um vetor do tipo Item. Item é uma classe com os atributos:
 - jogos(String): corresponde aos jogos mais acessados na Web (primeira coluna do arquivo).
 - categoria(String): corresponde às categorias dos jogos (segunda coluna do arquivo).
 - avaliacao(double): corresponde à avaliação dos usuários em relação aos jogos, varia de 0 e 5 (terceira coluna do arquivo).
- Opção 2:
 - ◆ Ordenar o nome dos jogos pela categoria (ordem alfabética).
 - ◆ Salvar o vetor de Item ordenado em um arquivo denominado: “JogosOrdenadosporCategoria.csv”.
- Opção 3:
 - ◆ Ordenar o nome dos jogos de acordo com a avaliação (ordem decrescente) de cada uma das categorias.
 - ◆ Salvar o vetor de Item ordenado em um arquivo denominado: “JogosOrdenadosporAvaliacao.csv”.
- Opção 4:
 - ◆ Fechar o programa.

“É fazendo que se aprende a fazer aquilo que se deve aprender a fazer.”(Aristóteles)