**DOCUMENTO DE LAYOUT**

**OBS: SUBSTITUA AS PARTES DE INTERROGAÇÃO EM AMARELO DO HEADER E COMPLETE O REGISTRO DE CORPO DE ACORDO COM O QUE SERÁ GRAVADO NO SEU ARQUIVO.**

1. Header

Tamanho dos dados úteis: 029

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Número do campo | Nome do campo | Tamanho | Posição | Formato | Descrição |
| 1 | Tipo de registro | 002 | 001-002 | A | Registro header: “00” |
| 2 | Tipo de arquivo | 011 | 003-013 | A | Arquivo de quadra: “AGENDAMENTO” |
| 3 | Data/hora de geração do arquivo | 019 | 014-032 | A | Data e hora da geração do arquivo, no formato "dd-MM-yyyy HH:mm:ss" |
| 4 | Versão do layout | 002 | 033-034 | A | Indica a versão do layout para fins de controle “01” |

1. Corpo (Registro de dados)

Tamanho dos dados úteis: 021

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Número do campo | Nome do campo | Tamanho | Posição | Formato | Descrição |
| 1 | Tipo de registro | 002 | 001-002 | A | Registro de dados: “02” |
| 2 | ID | 004 | 003-006 | N | Id do agendamento |
| 3 | ID jogador | 004 | 007-010 | N | Id do jogador |
| 4 | ID Quadra | 004 | 011-014 | N | Id da quadra |
| 5 | Preço | 006 | 015-020 | Real | Preço acordado do locatário |
| 6 | Hora marcada | 019 | 021-039 | A | Hora marcada para o jogo |

1. Trailer

Tamanho dos dados úteis: 7

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Número do campo | Nome do campo | Tamanho | Posição | Formato | Descrição |
| 1 | Tipo de registro | 002 | 001-002 | A | Registro trailer: “01” |
| 2 | Quantidade de registros de dados | 005 | 003-007 | N | Número de **registros de dados** gravados (não contabiliza o header nem o trailer) |