Relatório do projeto de Matrizes Esparsas

**Danilo de Oliveira Nunes – 18203**

**João Victor Javitti Alves - 18207**

**Introdução:**

O projeto desenvolvido tem como objetivo solucionar problemas variados utilizando o que se aprendeu nas aulas do professor. Portanto, seria uma aplicação prática da programação a fim de exercitar a lógica e adaptá-la para situações diversas, sempre buscando a formação profissional.

Sentimo-nos agradecidos por termos a oportunidade de fazer o projeto e praticar programação. Também termos a oportunidade de programar um aplicativo que nos ajuda a nos organizarmos.

**Desenvolvimento:**

* **Lógica:**

Em ambas as classes nos métodos e atributos foram feitos comentários que explicam com detalhes mais profundos o funcionamento e a lógica deles, portanto apenas será explicado os detalhes mais abrangentes e gerais.

**- Classe Celula:**

Na classe célula foram utilizados os atributos: valor(double, número real) que armazena o valor desejado dentro da célula, linha(int, número inteiro) que armazena a linha na qual a célula se encontra dentro da matriz, coluna(int, número inteiro) que armazena a coluna na qual a célula se encontra dentro da matriz, direita(Celula, um objeto de mesma classe) que armazena um ponteiro para outra célula da matriz a direita desta na linha, abaixo (Celula, um objeto de mesma classe) que armazena um ponteiro para outra célula da matriz abaixo desta na coluna.

Para todos estes atributos foram feitos getters e setter os quais tem a finalidade de serem usados para manipular os valores da célula, mudando o valor nela guardado, ou a sua posição na matriz ou a de outra referênciada na mesma, sendo ambas excluída, incluída na matriz.

O construtor desta classe tem como parâmetros o valor a linha e a coluna, que são os únicos necessários para a criação de uma célula na matriz, sendo posteriormente através da aplicação alterado os atributos direita e abaixo.

A classe possui um método ToString que escreve um par ordenado com o valor, a linha e coluna respectivamente para fins de consulta na aplicação.

**- Classe ListaLigadaCruzada:**

Na classe listaLigadaCruzada foram utilizados os atributos: linhas(int, número inteiro) responsável por armazenar o número de linhas que a matriz possuirá, colunas(int, número inteiro) responsável por armazenar o número de colunas que a matriz possuirá, cabeça(Celula, ponteiro para a célula base da matriz usada para criar as outras), padrão(const int, constante de número inteiro) utilizado para armazenar o valor padrão que todas as células não implementadas ou bases devem terTodos estes atributos ajudarão a representar a matriz esparsa por meio de duas listas que se cruzam.

A classe possui um método ToString que escreve um vários pares ordenados com o valor, a linha e coluna respectivamente separados por vírgula e englobados por chaves para fins de consulta na aplicação.

* **Erros e dificuldades:**

Enquanto desenvolviamos o projeto encontramos várias dificuldades e erros, das mais diversas, dentre elas estão:

- entendimento do funcionamento da matriz e da sua utilização através dos métodos desenvolvidos, demoramos a entender e deixar os métodos corretos, comentendo vários erros que até mesmo foram de operadores

- nos comandos de for colocávamos várias vezes operadores errados como > sendo que se aplicava >= para se percorrer a matriz e achar o valor de linha ou de coluna desejado

- invertemos o nos getters e setters as colunas e linhas, isso foi causado por um erro de atenção.

**Auxilio dos monitores:**

Durante o desenvolvimento do projeto encontramos várias dificuldades e dúvidas em relação aos mais diversos elementos do projeto, com isso nos sentimos confortável em pedir a ajuda da monitoria que me recebeu com muito carinho e dedicação, nos deram atenção e ajudaram bastante com todas as minhas questões, devemos muito a eles, sem eles não teria desenvolvido o projeto da maneira esperada e muitos erros seriam encontrados na correção.

* **Conclusão:**

Com este trabalho chegamos a várias conclusões, dentre elas:

* A lógica é algo que não se aprende, mas se aprimora com o treinamento, que consiste em aplicar a programação para solucionar problemas diversos.
* Embora o repertório de funções e comandos dos alunos não seja tão grande, é possível se atingir qualquer meta, desde que haja dedicação e esforço.
* Em programação, é essencial que o código esteja bem feito e organizado para que os monitores e professores possam entender e ajudar. O uso de comentários, por exemplo, torna o programa muito mais esclarecedor para os olhos de quem o vê.
* É possível desenvolver diversas aplicações com funções diversas com a linguagem de programação, sendo muito úteis para solucionar os nossos problemas do dia a dia.
* Quanto mais nos desafiamos com exercícios diversos, mais aprendemos na prática e aprimoramos nossas habilidades com programação e nosso conhecimento da área, assim nos tornamos profissionais melhores e mais preparados para o mercado de trabalho. Assim como diz um velho ditado: “A pratica leva a perfeição”.
* Com o desenvolvimento do trabalho aprendemos muitas coisas novas e relembramos como realizar certas operações que já vimos, aprimoramos assim a nossa lógica e nossa capacidade de resolver problemas.
* Com esse trabalho podemos aprender novos comandos e formas variadas de resolver um mesmo problema, desenvolver uma ferramenta de auxilio, etc... Pois assim podemos nos desafiar com novas propostas, o que nos torna programadores melhores e mais capacitados, e consequentemente, profissionais melhores.
* Ao fazer trabalhos, nós aprendemos a fazê-los da maneira correta, nós entendemos como devemos prosseguir para realizar um relatório técnico, como o código deve estar organizado, como devemos comentar o código, assim nós aprimoramos nossas habilidades de fazer projetos, programas e aplicações que mais tarde será cobrada no mercado de trabalho. Assim nos tornamos trabalhadores mais eficientes e profissionais mais valiosos.