

CURSO de Engenharia Informática

Algoritmos e tipos abstractos de dados 2017/2018

Elaborado por: Daniel Barreiro nº: 170221079 **Turma: 3º INF**

David Afonso nº:

Basket score

Índice

Conteúdo

[Introdução 2](#_Toc511074225)

[Conclusão 3](#_Toc511074226)

Introdução

Estruturas e implementações

Grupo A

* Loadp

*“Pede o nome dum ficheiro, abre o ficheiro de Jogadores carrega-o em memória, se o ficheiro não puder ser aberto, escreve "FICHEIRO INACESSIVEL" e estruturas de dados ficam vazios. Se o ficheiro não for do tipo Jogadores escreve “FICHEIRO INCORRETO”.”*

Após a realização do documento de ajuda ao projeto a funcionalidade de abrir e ler a informação contida nos ficheiros do tipo **player\_n.csv**, faltou apenas criar as estruturas para armazenar a informação e funções necessárias para adicionar às mesmas.

* SHOWP
* TABLE
* SEARCH

Conclusão