**PRAGMA - TESTE DE TI/LÓGICA**

Construa um Parser para o arquivo de log.

O arquivo "Quake.txt" é gerado pelo servidor de Quake 3 Arena. Nele está registrado informações sobre as partidas, informações como: Quando começa, quando termina, quem matou quem, quem "se matou" (caiu no vazio, explodiu a si próprio), entre outros. O Parser deve ser capaz de ler o arquivo, agrupar os dados de cada partida, e organizar as suas informações.

Exemplo:

21:42 Kill: 1022 2 22: <world> killed Isgalamido by MOD\_TRIGGER\_HURT

\* O player "Isgalamido" morreu por que estava ferido e caiu de uma altura que o matou.

2:22 Kill: 3 2 10: Isgalamido killed Dono da Bola by MOD\_RAILGUN

\* O player "Isgalamido" matou o player "Dono da Bola" usando a arma "Railgun".

Para cada jogo o Parser deve gerar algo como:

[{

"game": 1,

"status": {

"total\_kills": 45,

"players": [

{

"id": 1,

"nome": "Mocinha",

"kills": 5,

"old\_names": ["Dono da bola"]

},

{

"id": 2,

"nome": "Isgalamido",

"kills": 18,

"old\_names": []

},

{

"id": 3,

"nome": "Zeh",

"kills": 20,

"old\_names": []

}

]

}

}]

Observações: Quando o <world> mata o player ele perde -1 kill. <world> não é um player e não deve aparecer na lista de players e nem no dicionário de kills. total\_kills são os kills dos games, isso inclui mortes do <world>.

O Comando ClientUserinfoChanged indica a definição do nome do jogador.