**DOCUMENTO DE LAYOUT – EXERCÍCIO**

Paradigmas de Programação

**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.**

* Header

Tamanho dos dados úteis: 33

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Número do campo | Nome do campo | Tamanho | Posição | Formato | Descrição |
| 1 | Tipo de registro | 02 | 001-002 | A | Registro header: “00” |
| 2 | Tipo de arquivo | 03 | 003-012 | A | Arquivo de Jogadores: “JOGADORES” |
| 3 | Data/hora de geração do arquivo | 19 | 013-031 | A | Data e hora da geração do arquivo, no formato "dd-MM-yyyy HH:mm:ss" |
| 4 | Versão do layout | 02 | 032-033 | A | Indica a versão do layout para fins de controle “01” |

* Corpo (Registro de dados)

Tamanho dos dados úteis: 40

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Número do campo | Nome do campo | Tamanho | Posição | Formato | Descrição |
| 1 | Tipo de registro | 02 | 001-002 | A | Registro de dados: “02” |
| 2 | ID do jogador | 04 | 003-006 | N | ID do jogador |
| 3 | Nome do jogador | 10 | 006-015 | A | Nomde do jogador |
| 4 | Idade do jogador | 02 | 015-016 | N | Idade do jogador |
| 5 | Salario do jogador | 06 | 016-021 | N | Salario do jogador |
| 6 | Nacionalidade do jogador | 10 | 021-030 | A | Nacionalidade do jogador |
| 7 | Time do jogador | 10 | 030-039 | A | Time do jogador |
| 8 | Melhor do mundo | 01 | 039-040 | A | Indica se o jogador ja foi melhor do mundo |

* Trailer

Tamanho dos dados úteis: 7

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Número do campo | Nome do campo | Tamanho | Posição | Formato | Descrição |
| 1 | Tipo de registro | 02 | 001-002 | A | Registro trailer: “01” |
| 2 | Quantidade de registros de dados | 05 | 003-007 | N | Número de **registros de dados** gravados (não contabiliza o header nem o trailer) |