

Project Library

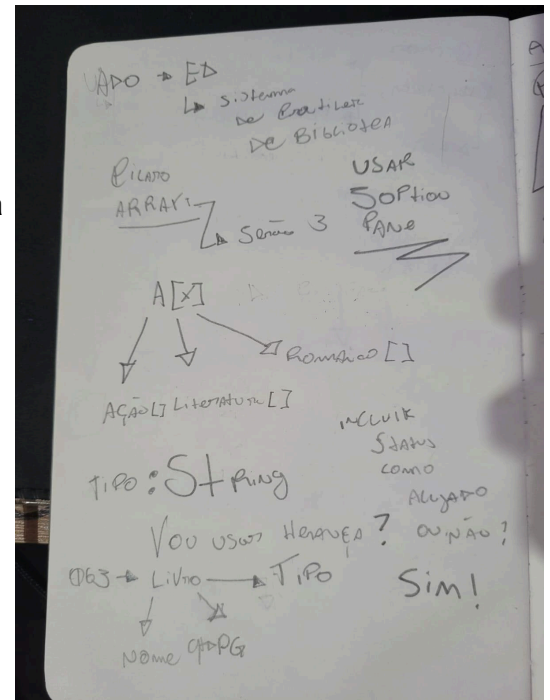
Orientador Claudio Benossi

Aluno: Guilherme da Silva Negreiros

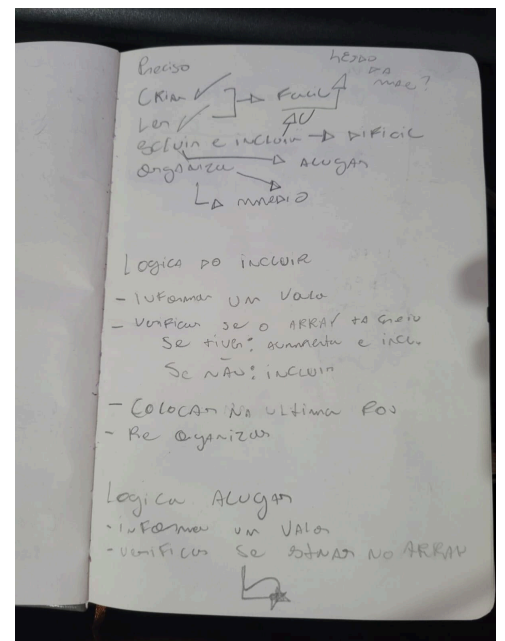
Turma: TADS M 3B

Rede de ensino: Centro universitário Senac.

Antes de iniciarmos gostaria de explicar o motivo de escolha do tema(simulador de estante de biblioteca), quando penso em um array, visualizo uma estante com divisórias, ao ver desta forma achei que seria interessante me desafiar a conseguir trazer de forma abstrata para a programação e consigo dizer que consegui o que prometi a mim mesmo. Ao criar o programa utilizei meu sketchBook para conseguir transcrever minhas ideias.



Ao lado temos o que seria a idealização base(junto com alguns pensamentos sobre métodos/funções aplicados mais para frente), a classe livro seria uma classe “mãe” para 3 subclasses que seria para representar a categoria do livro. Acabei abandonando a ideia por achar mais para frente que não fazia sentido a implementação desta ideia. A seguir rascunhos do que viram ser os métodos que eu gostaria de implementar e utilizar no meu programa. e junto uma amostra de um pseudocódigo para excluir e organizar meu array de objetos.



Um dos maiores problemas que lidei neste meu projeto foi sobre o array ser estáticos, mesmo ciente que após ser uma estrutura estabelecida permaneceriam do mesmo tamanho, tive dificuldades em torno disso, meu jeito que encontrei para “burlar” isto foi redefinir ele toda vez que tivesse algum tipo de uso que modificaria a estrutura deles.

exemplo:

```
case 2:
    estante = deletebooks(estante);
    estante = trocadetamanho(estante);
    break;
case 3:
```

Esta foi a minha jornada em cima deste programa, agradeço a atenção.

