Trabalho 02 Programação Orientada a Objetos

Crie um pacote python que implemente:

- 1. Uma classe ArvoreBinaria com:
- Atributos:
 - valor (float): valor do nó raiz da árvore.
 - o direita (ArvoreBinaria): árvore a partir do filho à direita da árvore.
 - o esquerda (ArvoreBinaria): árvore a partir do filho à esquerda da árvore.
- Métodos:
 - o heapfy: método para transformar a árvore em um heap.
 - o to_array: converte a árvore na representação de array.
 - o print_tree: imprime uma representação gráfica da árvore na tela.

Observe que uma árvore completa vai ser representada por cadeias de objetos ArvoreBinaria.

2. Uma função que receba uma lista na forma de array e construa e retorne uma árvore com a classe ArvoreBinaria (isso opcionalmente pode ser um classmethod).

Crie um arquivo de exemplo que utilize seu pacote para ordenar uma lista de números, no código imprima a árvore inicial gerada, a árvore depois de convertida em heap e a lista ordenada dos números.

Estrutura do pacote

- Um módulo em uma pasta com um arquivo __init__.py e mais pelo menos um arquivo .py com o código do seu pacote.
- Um arquivo de exemplo de uso do seu pacote.
- O setup.py configurado para instalar a sua biblioteca.
- Um README.md e LICENSE.
- Caso seu código use bibliotecas de terceiros, um arquivo requirements.txt.
- Um arquivo de texto relations.txt descrevendo o tipo e o funcionamento das relações entre as classes implementadas.

Avaliação

- Organização de código (3 pontos):
 - Typing: 1 pontoDocstrings: 1 ponto
 - Comentários: 1 ponto
- Estrutura (4 pontos):
 - Uso de classes e objetos: 3 pontos

- o Uso de loops e condicionais: 1 ponto
- Organização do pacote: 1 ponto
- Execução do trabalho (2 pontos):
 - o Execução e aderência aos requisitos: 2 pontos

Prazo

Coloque seu trabalho da pasta trabalho_02 na plataforma do curso ou envie o link para um repositório git (envie para julianogenari@usp.br), os trabalhos serão coletados 23:59 do dia 03/12, não será tolerado nenhum atraso.