Logotipo

Descrição gerada automaticamente

**– ATIVIDADES PRÁTICAS SUPERVISIONADAS**

**ANÁLISE DE DESEMPENHO**

Kaique Andeloci Rodrigues Gonçalves - N6347B2

Kauan - N599170

Rodrigo - F308138

João - N642HJ4

Marcos -

**Sumário**

[1. Objetivo do trabalho 2](#_Toc88076427)

[2. Introdução 3](#_Toc88076428)

[3. Regras e funcionamento do software. 3](#_Toc88076429)

[4. Plano de desenvolvimento do software. 3](#_Toc88076430)

[5. Projeto (estrutura) do programa. 3](#_Toc88076431)

[6. Relatório com as linhas de código. 3](#_Toc88076432)

[7. Bibliografia. 3](#_Toc88076433)

# Objetivo do trabalho

Essa atividade tem como objetivo aprofundar os conhecimentos a respeito da matéria para com o aluno do curso e assim, prepará-lo psicologicamente e profissionalmente para o mercado de trabalho que ele irá encarar ou já encarou.

Coloca a prova o conhecimento do aluno no quesito “codificação” em C, além do planejamento de desenvolvimento (fator que será comum na rotina dele). Além desses pontos importantes, o aluno é induzido a realizar pesquisas nos fóruns da internet (ou outras fontes) para conseguir concluir a atividade em questão, influenciando indiretamente a habilidade de pesquisa dele.

Os responsáveis por esse relatório chegaram à conclusão de que, além dos objetivos mencionados, o objetivo principal era construir um algoritmo em C que fizesse a ordenação de listas numéricas com o intuito de agilizar procedimentos internos e externos de qualquer problema.

Concluímos de que seria necessário comparar as inúmeras formas encontradas para resolver a operação, pois cada algoritmo calculava o mesmo resultado de maneiras diferente. Assim resultava em algoritmos com diferentes performances.

# Introdução

Antigamente todo e qualquer programa era restritamente economista, em relação a memória consumida pelo computador, pois por volta de 1972 não havia uma enorme tecnologia disponível como atualmente, o valor de peças para o computador era elevado e escasso. Portanto, isso refletia diretamente na manipulação e eficiência de um código, onde o mínimo possível era lucro em eficiência.

# Regras e funcionamento do software.

# Plano de desenvolvimento do software.

# Projeto (estrutura) do programa.

# Relatório com as linhas de código.

# Bibliografia.

Escola de Programação Intellectuale Tecnologia e Treinamento Ltda. **Operadores compostos de atribuição**. http://linguagemc.com.br/operadores-compostos-de-atribuicao/

PANTUZA, Gustavo. **Algoritmo de ordenação QuickSort**. https://blog.pantuza.com/artigos/o-algoritmo-de-ordenacao-quicksort, publicado: 2018/05/27 14:49

PRADO, Sergio. **Otimização de código em Linguagem C – Parte 1**. Creative Commons BY-NC-SA 3.0. https://sergioprado.org/otimizacao-de-codigo-em-linguagem-c-parte-1, publicado 26/09/2009

DELUNO, Fernando. **Ponteiro em C: Definição.** Embarcados.https://www.embarcados.com.br/ponteiro-em-c-definicao, publicado 14/12/2015

FLORENZANO, Cláudio; BATTISTI, Julio. **Linguagem C - Princípios Básicos.** CBSI - Comunidade Brasileira de Sistemas de Informação. https://www.cbsi.net.br/2013/12/linguagem-c-principios-basicos.html, publicado 04/12/2013

GASPAR, Wagner. **Criar ponteiro na linguagem C?** https://wagnergaspar.com/o-que-e-e-como-criar-um-ponteiro-na-linguagem-c/, publicado 04/05/2021

FORTUNA, Vinicius José. **Estruturas de Dados.** http://lampiao.ic.unicamp.br/maratona/?name=estruturas, atualizado 03/10/2014

BACKES. **Estrutura de Dados** https://programacaodescomplicada.wordpress.com/indice/estrutura-de-dados/, publicado 25/03/2013