# DOCUMENTO DE LAYOUT – EXERCÍCIO

## Estrutura de Dados e Armazenamento

**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.**

1. Header

Tamanho dos dados úteis: 029

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 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 | 06 | 003-008 | A | Arquivo de Heróis: “Heróis” |
| 3 | Data/hora de geração do arquivo | 19 | 009-027 | A | Data e hora da geração do arquivo, no formato "dd-MM-yyyy HH:mm:ss" |
| 4 | Versão do layout | 02 | 028-029 | A | Indica a versão do layout para fins de controle “01” |

1. Corpo (Registro de dados)

Tamanho dos dados úteis: 064

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Número do campo | Nome do campo | Tamanho | Posição | Formato | Descrição |
| 1 | ID | 04 | 001-004 | N | Registro de dados: “04” |
| 2 | Nome | 15 | 005-019 | A | Nome do Herói |
| 3 | Poder | 20 | 020-039 | A | Poder do Herói |
| 4 | Fraqueza | 20 | 039-059 | A | Fraqueza do Herói |
| 5 | NivelForca | 05 | 059-064 | R | Nível de Força do Herói |
| 6 |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |
| 8 |  |  |  |  |  |

1. 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) |