

INTERFACE - EP1

Restrições

Para que a interface possa funcionar corretamente, é necessário seguir algumas restrições para a padronização. Elas são:

1. O arquivo hpp contendo as definições das classes deve ser nomeado tabeladesimbolos.hpp, pois a interface precisará dessas definições.
2. Os construtores das classes devem receber um único argumento, o nome do arquivo de texto, a partir do qual a tabela poderá ser criada.
3. Para que a interface reconheça as classes, é necessário que elas tenham o nome padronizado, como a seguir:
 - Vetor desordenado: `vetorDes`
 - Vetor ordenado: `vetorOrd`
 - Lista ligada desordenada: `listaDes`
 - Lista ligada ordenada: `listaOrd`
 - Árvore Binária: `arvoreBin`
 - Treaps: `treap`
 - Árvore 2-3: `arvore23`
 - Árvore Rubro-Negra: `arvoreRN`
 - Hashing Table: `hashTable`
4. Os métodos devem ser nomeados exatamente como no enunciado.
5. Notem que a interface pressupõe que as chaves são do tipo `(char *)`, definido como `String` em `util.hpp`, e os valores do tipo `(int *)`, definido como `Integer` no mesmo arquivo.

Compilação

As flags utilizadas são as mesmas que já foram passadas pra vocês. Para compilar tudo basta fazer o seguinte:

```
g++ -Wall -g -O0 -c util.cpp
g++ -Wall -g -O0 -c ep1.cpp
g++ -Wall -g -O0 -c unit_test.cpp
g++ util.o ep1.o unit_test.o -o unit_test -lm
```

E, para rodar, basta fazer:

```
valgrind --leak-check=full ./unit_test [arquivo] [modo]
```