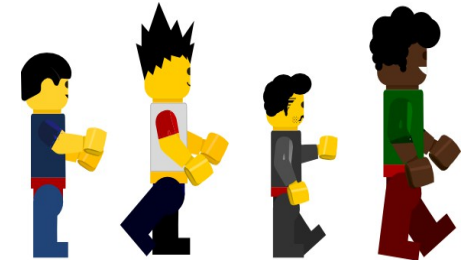
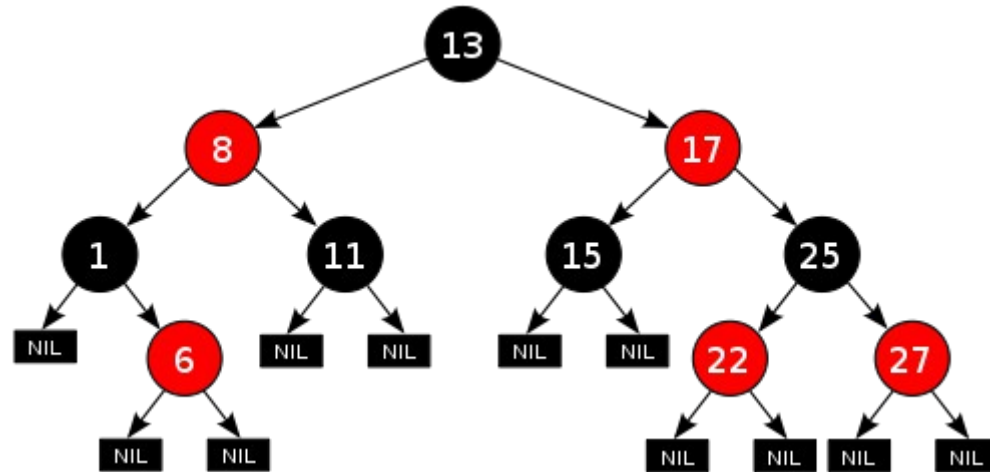


Exercício de Reforço



Linguagem de Programação 2 (Estrutura de Dados)

Exercício Avançado

- Uma equipe de basquete precisa de um software para controlar os jogadores que tem! Utilizando todos os conhecimentos adquiridos crie este software fazendo as seguintes implementações:
 - É necessário a organização em 3 classes:
 - Classe **Jogador**, Classe **Estrutura** e Classe **Usuária**;
 - **Jogador**: deverá armazenar **Nome**, **Idade** e **Altura** dos jogadores. Deverão ser respeitados os detalhes de encapsulamento (acesso privado a atributos);
 - **Estrutura**: deverá armazenar objetos do tipo Jogador e ter os métodos de **Inserção Ordenada por Idade**, **remoção**, **Busca Binária por idade**, **Busca linear por nome**, além de outros necessários.
 - **Usuária**: Deverá:
 - Receber dados para inserção de jogadores e inserir;
 - Receber do usuário uma idade e retornar os jogadores que tenham essa idade;
 - Receber do usuário um nome e buscar se existe algum jogador com este nome e retornar as informações dele;

Referências

LAFORE, Robert. Estruturas de Dados & algoritmos em Java. Rio de Janeiro. 2004

Visão Geral da Estrutura de Dados

Dúvidas? Questionamentos?
ale.garcia.aguado@gmail.com