

# **Trabalho II - Algoritmo e Estrutura de Dados I**

**Nome: Bernardo Pacheco Fiorini (21100194-6), Eduardo Felber Eichner (21100411-4)**

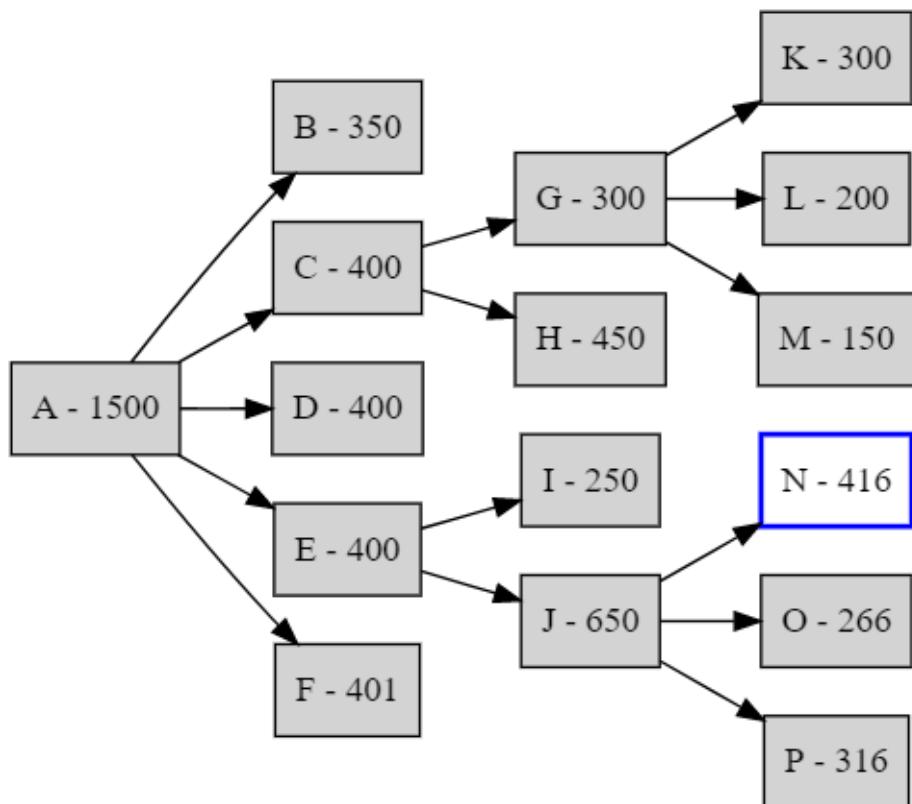
**Professor: Marcio Pinho**

## **Árvores**

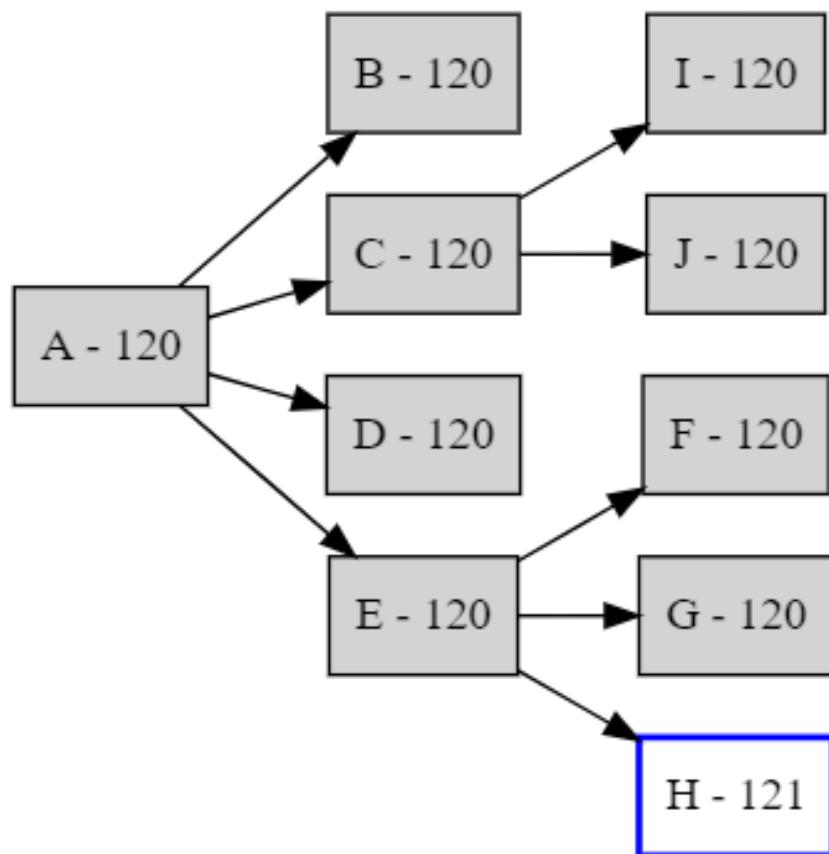
## **A Tribo Bárbara**

**01/12/2021**

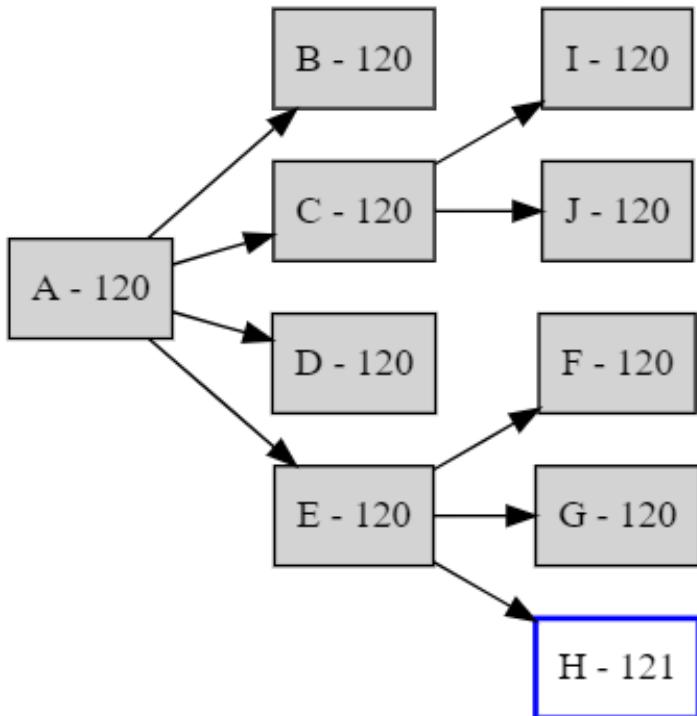
## CasoA.txt



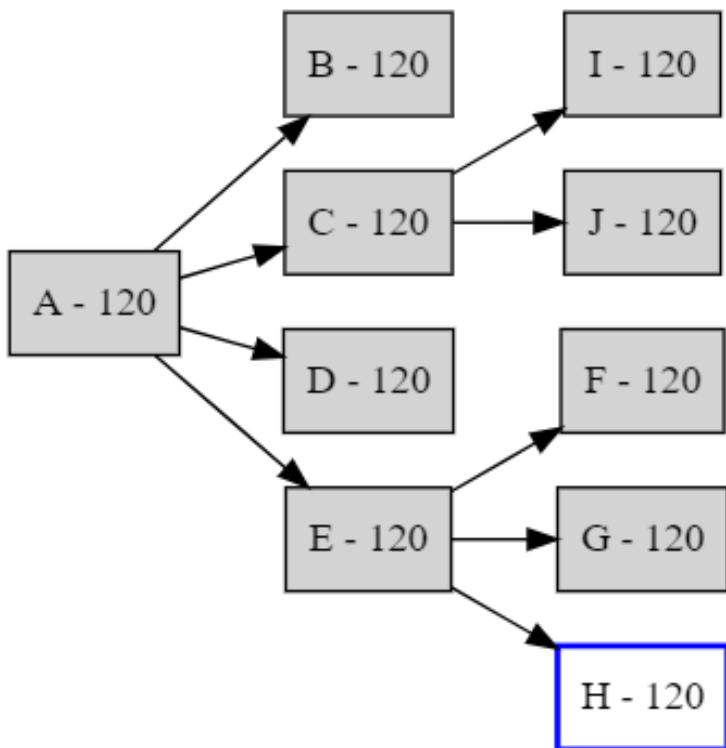
## Quase Iguais1



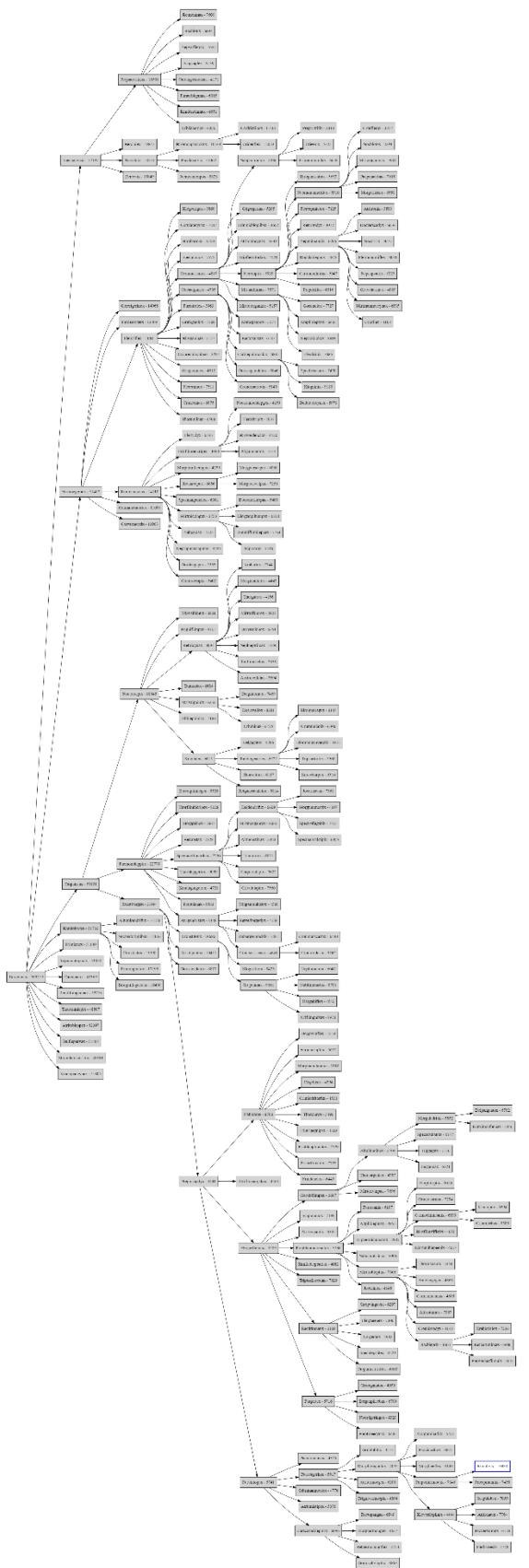
## **TodosIguais1**



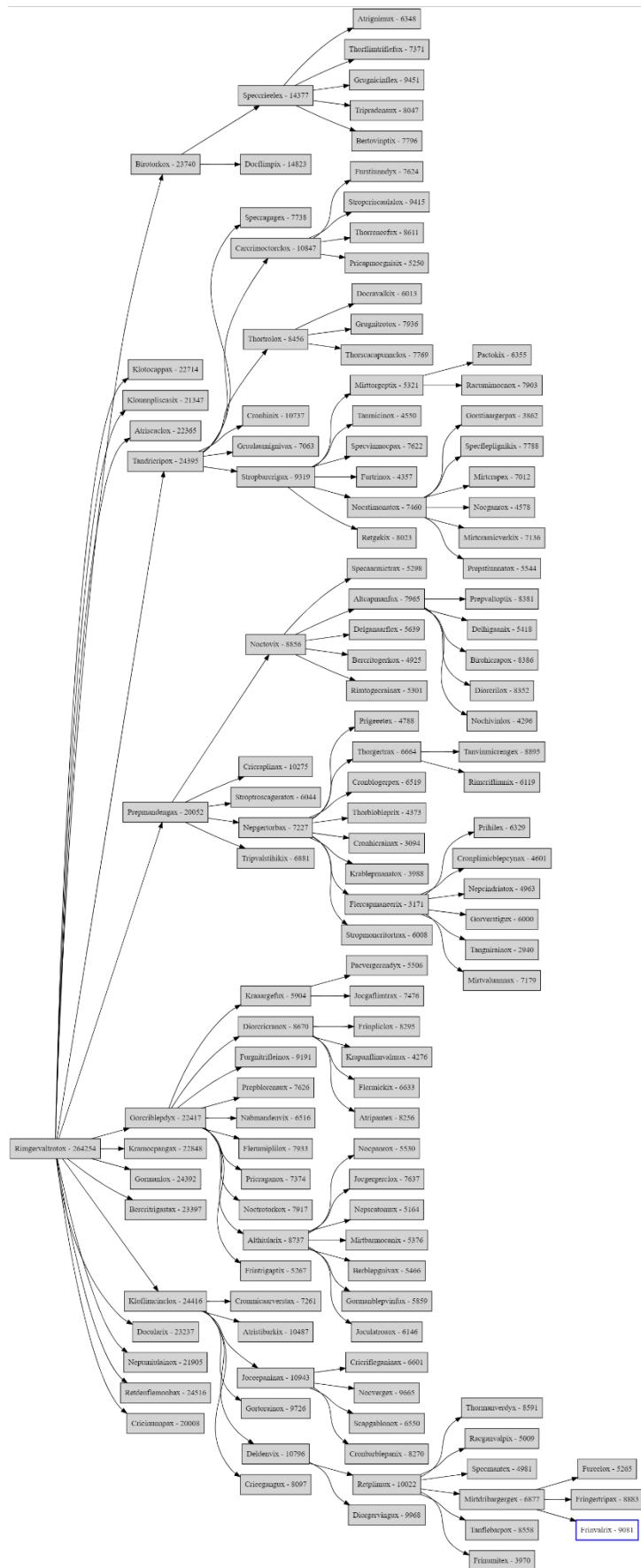
## **TodosIguais**



## Caso06a



## Caso06b



## **Caso10b**

**4038 Guerreiros**

**Nome do Guerreiro da Última geração com mais terras:**  
**Klocinblomicpix**

**Quantidade de terras = 7590**

## **Caso05a**

**70 Guerreiros**

**Nome do Guerreiro Última geração com mais terras: Pacunnaargex**

**Quantidade de terras = 8887**

Este trabalho foi bastante satisfatório para a gente, elaborar o código da árvore com o graphviz foi a parte mais fácil. O maior desafio foi implementar o guerreiro da última geração com mais terras, no qual utilizamos vários “ifs” para concluir. Grande parte dos métodos para executar a árvores (“addGuerreiro”, “findGuerreiro”) já estavam no moodle, apenas fizemos algumas adaptações. E com o código de leitura dos “.txt” facilitou a leitura dos nomes dos Guerreiros. O método “geraDot()” aplica a árvore para o site graphviz, junto com o geraDotConexoes().