



**BEATRIZ FERNANDES TEIXEIRA  
DÊNIS DE SOUZA CORDEIRO  
RONALD DE SOUZA GALDINO**

**TRABALHO PRÁTICO:  
PARTE 1**

## Informações

Grupo: 4

Base de dados : data\_athlete\_game.7z

## Descrição

Primeiramente, ao executar o código, é chamada automaticamente uma função(`conversão()`), que lê os dados do arquivo .csv em strings, chama outra função escritor que converte essas strings jogando-as em uma estrutura com vetores de char de tamanhos estabelecidos conforme a necessidade do arquivo através da função `strcpy()`, e, em seguida retorna uma variável do tipo da estrutura para a função `conversão`, esta por sua vez escreve os dados em um arquivo binário.

Posteriormente, é impresso o menu para escolher qual procedimento realizar, com as opções de inserir novo atleta, visualizar os registros entre duas posições, alterar o registro em uma posição específica, imprimir todos os registros, trocar dois registros de posição e sair do programa.

Caso seja escolhido inserir novo atleta, é pedido ao usuário que digite a posição em que o novo registro será inserido e os dados desse novo atleta, logo em seguida é chamada a função escritor para transformar os dados inseridos em uma variável no tipo da estrutura, logo após é chamada a função para inserir esse atleta na base de dados.

Caso seja escolhido visualizar registros entre duas posições, é pedido ao usuário para digitar as posições dentre as quais ele deseja que os registros sejam visualizados, e, é chamada a função `listar atletas` que recebe as posições inseridas como parâmetros, realiza uma busca, e quando encontra, imprime os dados até a posição desejada.

Caso seja escolhido alterar os dados de um registro em uma posição específica, é pedido para o usuário inserir a posição a ser alterada e os dados desse novo registro, novamente chamada a função escritor para retornar uma variável do tipo da estrutura, e, em seguida essa variável recebida é passada como parâmetro da função `alterar registro` para promover a alteração.

Caso seja escolhido imprimir todos os registros, é chamada a função `imprimir registros`, que enquanto o arquivo puder ser lido realiza a impressão dos dados nele contidos.

Caso seja escolhido trocar dois registros de posição, é solicitado ao usuário que digite as posições em que a troca de dados deverá ser feita, em seguida é chamada a função `trocar atletas` com as posições inseridas sendo os parâmetros, posicionando no arquivo e efetuando a troca.

Caso seja escolhido sair do programa, a repetição é finalizada e a execução do programa encerrada.