

# MAC0216 - Técnicas de Programação I

## Relatório - Aventura!

**Nome:** Evandro Nakayama Mota

**Número USP:** 10737230

**Nome:** Gabriel Brandão de Almeida

**Número USP:** 10737182

**Nome:** Leonardo Alves Pereira

**Número USP:** 10737199

30 de Setembro de 2018

O programa foi implementado em módulos, responsáveis por controlar a Tabela de Símbolos (*hashtable*) e as listas ligadas que armazenam os ponteiros para os elementos.

Para inserir um elemento na tabela, utiliza-se a função de hash que retorna um índice na lista a partir da soma dos valores em ASCII de cada caracter da string 'nome' módulo t, onde t é o tamanho da tabela.

O tratamento de colisões é feito através da lista ligada, assim, cada posição da tabela pode possuir uma lista de elementos.

Para realizar os testes, fizemos um programa de simulação que verifica o funcionamento de todas as funções definidas.