

FACULDADE COTEMIG
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS

Professor: **Virgílio Borges de Oliveira**

Trabalho Prático: **MaxMin**

1. Crie o projeto: Pratica4 e importe a classe MaxMin, disponível junto a este enunciado. Faça alterações nos três métodos, inserindo contadores para contabilizar as comparações.
2. Crie uma nova classe denominada Pratica4, contendo o método *main*.
3. Você deverá chamar cada método da classe MaxMin três vezes, com vetores de 1000 elementos inteiros, preenchidos respectivamente em ordem crescente, decrescente e aleatória. Apresente no console os valores dos contadores para cada execução (serão 9 execuções no total).