

Autor: John Garavito
Data: 20 / 05 /2017

O projeto tem uma pasta intitulada ESSS com cada um dos quatro projetos dentro e um pasta bin com os executáveis de cada programa e a data de input para o programa **Charting Progress**

ESSS1 (Fizz Buzz)

Foi desenvolvido um algoritmo la linguagem Java que permite imprimir una lista numérica substituindo os múltiplos de 3 coma palavra “Fizz” e os múltiplos de 5 com a palavra “Fuzz”, quando o numero é múltiplo de 3 e 5 imprime a palavra “FizzBuzz”, recebe como argumento dois números inteiros que são validados para verificar se cumprem as restrições.

A continuação é apresentada uma imagem para mostrar o funcionamento do programa e a saída requerida.

```
john@ASUS:/www/ESSS/bin$ java -jar ESSS1.jar 1 15
1
2
Fizz
4
Buzz
Fizz
7
8
Fizz
Buzz
11
Fizz
13
14
FizzBuzz
```

ESSS2 (A List Game)

Foi desenvolvido um algoritmo la linguagem Java que permite fatorizar um numero inteiro em cada um dos seus fatores e retorna a quantidade de fatores identificados, recebe como argumento um número inteiros que é validado para verificar se cumpre as restrições.

A continuação é apresentada uma imagem para mostrar o funcionamento do programa e a saída requerida.

```
john@ASUS:/www/ESSS/bin$ java -jar ESSS2.jar 65536
16
john@ASUS:/www/ESSS/bin$ java -jar ESSS2.jar 127381
3
```

ESSS3 (Charting Progress)

Foi desenvolvido um algoritmo la linguagem Java que permite ler um arquivo com matrizes de series, os quais são processados para organizar cada coluna de acordo com uma altitude determinada pelo simbolo *, recebe como argumento o nome do arquivo que é validado para verificar se cumpre as restrições.

O arquivo sample.txt contém 100 logs de mínimo 100 linhas e mínimo 80 colunas que permitem validar a funcionalidade do aplicativo

A continuação é apresentada uma imagem para mostrar o funcionamento do programa e a saída requerida.

```
john@ASUS:/www/ESSS/bin$ java -jar ESSS3.jar sample1.txt
.....*
.....**
.....***
.....*****
.....**
.....*
.....***
.....
**.....

.....
.....****
.....****
.....
**.....
```

ESSS4 (Square Root)

Foi desenvolvido um algoritmo la linguagem Java que permite determinar a raiz de um numero, recebe como argumento um numero que pode ser decimal o qual é validado para verificar se cumpre as restrições.

A continuação é apresentada uma imagem para mostrar o funcionamento do programa e a saída requerida.

```
john@ASUS:/www/ESSS/bin$ java -jar ESSS4.jar 10
3.162
john@ASUS:/www/ESSS/bin$ java -jar ESSS4.jar 20
4.472
```