**Gabriel Amaral Fuchs, João Pedro Garcia, Marcus V. B. Siqueira.**

Para idAction == 1 basta obter um dos elementos da tabela. Para saber que a alteração está correta basta notar que em todas as vezes que o script passa por ali ele não avisa nenhum erro.

Durante o processo de confecção do codigo da Action 1 colocamos um “delete pRetSymbol” no final do if, e o teste1 funcionou, mas o teste 2, que testa essa ação deu multiplos erros. Na realidade ele poderia apenas obter o resultado com a função search nada mais do que isso. Por tanto bastou remover o delete e tivemos certeza de que o codigo estava correto. O teste 2 passou a funcionar também.

// Perform action retrieve

if ( idAction == 1 )

{

SMTE\_SymbolTableElement \* pRetSymbol = pSymbolTable->SearchSymbol( strlen( pSym ) , pSym );

if ( ( pRetSymbol == NULL )

&& ( !vtSymbol[ inxSymb ].isInTable ))

{

countRetrieveFalse++ ;

} else if ( ( pRetSymbol != NULL )

&& ( vtSymbol[ inxSymb ].isInTable ))

{

countRetrieveTrue++ ;

} else

{

if ( vtSymbol[ inxSymb ].isInTable )

{

sprintf( msg , "Incorrect search, >%s< is in table." , pSym ) ;

} else

{

sprintf( msg , "Incorrect search, >%s< is not in table." , pSym ) ;

} /\* if \*/

pTester->DisplayErrorMsg( msg ) ;

countError ++ ;

} /\* if \*/

**//testamos com um delete pRetSymbol aqui para averiguar se ele chamaria um erro.**

} // end selection: Perform action retrieve