

Relatório Sobre Soluções de Problemas do Placar 1

Problema B - Minesweeper:

O problema do minesweeper foi resolvido checando cada campo da matriz:

Se este campo era um número, então conta-se todos os 'F's que se tem em volta deste número, caso o número de 'F's coincida com o número do campo em questão este campo está correto.

Se encontra-se um 'F' em algum campo da matriz, então faz-se uma verificação para ver se algum campo ao redor deste 'F' é um número (não podemos ter campos 'F' isolados pois assim seria impossível resolver o campo minado sem algum tipo de "chute").

Caso todos os campos da matriz satisfaçam as condições acima a matriz está correta e imprime-se : "Well done Clark!", caso contrário: "Please sweep the mine again!"

Problema I - Printer Queue:

O problema da fila de impressão foi resolvido utilizando uma lista ligada, onde cada campo da lista era uma estrutura que continha um int para indicar a prioridade e um campo boolean indicando se tal impressão era a desejada.

Para se resolver o problema, percorre-se toda a lista e armazena a maior prioridade encontrada, então a partir do 1a impressão da lista checamos, se esta tem a prioridade desejada:

Caso não contenha a prioridade necessária, então esta impressão é movida para o fim da fila,

Caso tenha, então a imprime-se e acresce-se a um contador o número de impressões realizadas.

Isso é feito em um loop até que a impressão é a desejada (verificada pelo campo booleano) então imprime-se o contador e esse teste termina.