**AULA – 14**

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**CONCEITOS DE ESTRUTURAS DE DADOS:**

* Memória em computação é um grande vetor, linha continua, transforma em matriz, para a melhor visualização.
* Toda matriz é um vetor.
* ARREI = vetor e matriz.

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**MBR = Master / Boot / Regd -> HD:**

* Tudo em um computador é um vetor.

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**ORGANIZAÇÃO DE INFORMAÇÕES EM UM VETOR:**

* FIFO / FILA = Primeiro que entra / Primeiro que sai.
* LIFO / PILHA = Último que entra / Primeiro que sai.
* LIST / LISTA = Não possui ordem definida.

**MELHOR MANEIRA É = LIST.**

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**JAVASCRIPT = COMANDOS:**

* PUSH = Inserir > FILA / PILHA
* POP = Retirar > FILA / PILHA
* SLICE = Indice -> Retirar > LISTA
* PUT = Indice -> Inserir > LISTA

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**HD:**

* Tudo é uma LIST = Indice – Trabalhoso.

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**LISTA ORGANIZAÇÃO:**

* ENCADEADA -> Percorre até um fim.
* DUPLAMENTE ENCADEADA -> Percorre até o fim e volta de trás para frente.
* CIRCULAR -> Percorre até o fim e recomeça / termina “0”.

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**VETORES:**

* Vetores são estáticos -> Sempre tem um tamanho.
* O tamanho é sempre pré-definido.
* Lista não é estático.

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**LISTAS:**

* Trabalha com ponteiros.
* Aloca um valor = MALLOC
* Precisa de uma estrutura.
* Biblioteca < stdlib.h>. = MALLOC E FREE
* Listas são dinâmicas, pode ir de 0 a N.
* Necessário alocar memoria ao inserir elemento. = PUSH