

Trabalho da Disciplina

Trabalho da Disciplina

Modelar um problema do mundo real usando Grafos e implementar essa solução utilizando a linguagem de programação da escolha do grupo

Como parte da resolução do problema, você deverá mostrar:

- Qual o problema
- Como resolver o problema utilizando grafos
- Realizar a implementação da solução
- Apresentar a solução

Trabalho da Disciplina

Tamanho do Grupo: máximo 05, mínimo 02

Datas:

Definição do tema e composição das equipes:

08/04 a 15/04

Apresentação Intermediária:

29/04

Apresentações:

19/05 e 20/05

Entrega final:

02/06

Trabalho da Disciplina

Formato da Entrega:

- Arquivo PDF com os elementos do trabalho
- Link do GitHub da equipe
- Exclusivamente pelo Canvas

Trabalho da Disciplina

Critérios de Avaliação:

- Aplicabilidade da solução utilizando grafos
- Originalidade
- Interface gráfica
- Divisão de tarefas no Github
- Documentação do código

Trabalho da Disciplina

Eleger Tema

Eleger Lider

Criar Equipe no GitHub

Adicionar @ilorivero