Trabalho de Introdução aos Algoritmos

Thiago Luigi Gonçalves Lima

Lucas Antônio Lopes Neves

Luiz Carlos Coelho Conde

Relatório

Tema Escolhido

O tema escolhido foi *Games*.

Como foi realizado o projeto

O grupo decidiu utilizar a plataforma *github* para gerenciar o projeto. Com ela fomos capazes de ter um controle além de trabalhar em equipe vendo cada alteração feita no arquivo do trabalho.

Uso do Registro

Como nosso grupo falaria sobre games e teríamos suas subcategorias (Nome, Ano de lançamento, Plataforma e Descrição) montamos um registro (*struct*) chamado *game.*

Função *main*

Na função principal (*main*) colocamos a seguinte linha “setlocale(LC\_ALL, “Portuguese”);” para que fosse possível utilizarmos palavras do idioma português na saída padrão (cout) para os menus e qualquer comunicação com o usuário.

Declaramos a variável *dadosGame* do tipo *game* e criamos um ponteiro pois um dos requisitos do trabalho era a utilização de variável dinâmica.

Criamos um laço (*while*) que é o nosso menu principal e ele funciona enquanto a opção escolhida pelo usuário não for “0” (que é a opção de fechar o programa). Utilizamos o “ system(“clear”) “ para limpar a tela toda vez que se abre uma opção do menu.

Função lerArquivo

Função print

Função insercaoDados

Função atualizacaoDados

Função buscaDados

Função ordenacaoDadosCadastrados

Considerações Finais