# DOCUMENTO DE LAYOUT – AC3

## Estrutura de Dados e Armazenamento

**OBS: SUBSTITUA AS PARTES DE INTERROGAÇÃO EM AMARELO DO HEADER E COMPLETE O REGISTRO DE CORPO DE ACORDO COM O QUE SERÁ GRAVADO NO SEU ARQUIVO. O REGISTRO DE CORPO DEVE TER UM CAMPO PARA CADA ATRIBUTO DA SUA CLASSE DE TEMA LIVRE DA AC3. SE FOR NECESSÁRIO, PODE CRIAR MAIS LINHAS DE REGISTRO DE CORPO, ALÉM DOS QUE JÁ ESTÃO NESSE DOCUMENTO.**

1. Header

Tamanho dos dados úteis: 33

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Número do campo | Nome do campo | Tamanho | Posição | Formato | Descrição |
| 1 | Tipo de registro | 02 | 001-002 | A | Registro header: “10” |
| 2 | Tipo de arquivo | 10 | 003-012 | A | Arquivo de “PARTIDASGC” |
| 3 | Data/hora de geração do arquivo | 19 | 013-031 | A | Data e hora da geração do arquivo, no formato "dd-MM-yyyy HH:mm:ss" |
| 4 | Versão do layout | 02 | 032-033 | A | Indica a versão do layout para fins de controle “01” |

1. Corpo (Registro de dados)

Tamanho dos dados úteis: 50

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Número do campo | Nome do campo | Tamanho | Posição | Formato | Descrição |
| 1 | Tipo de registro | 02 | 001-002 | A | Registro de dados: “11” |
| 2 | id | 03 | 003-005 | N | Identificador único do registro |
| 3 | data | 10 | 006-015 | A | Data da partida no formato(“dd/MM/yyyy”) |
| 4 | nickname | 20 | 016-035 | A | Nome do player dentro do jogo |
| 5 | idPlayer | 5 | 036-040 | N | Identificador do player no jogo |
| 6 | adr | 5 | 041-045 | Real | Dano médio por partida no formato(999.9) |
| 7 | kda | 5 | 046-050 | A | Kda é o número de kills, death e assists por partidas. Formato(“K/D/A”) |

1. Trailer

Tamanho dos dados úteis: 8

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Número do campo | Nome do campo | Tamanho | Posição | Formato | Descrição |
| 1 | Tipo de registro | 02 | 001-002 | A | Registro trailer: “12” |
| 2 | Quantidade de registros de dados | 06 | 003-008 | N | Número de **registros de dados** gravados (não contabiliza o header nem o trailer) |