

Prólogo

Fazer o download no moodle do arquivo “ambiente” e descompactar o seu conteúdo no desktop.

Criar programaticamente uma pasta com o seu número de projeto dentro da pasta / desktop/ambiente/, essa pasta é a sua pasta de respostas.

Todas as suas respostas deverão ser gravadas programaticamente no arquivo respostas_desafio_[numero_do_desafio].txt.

Para cada questão, crie um método no main.m com o nome:

questao_[numero_do_desafio]_[numero_da_questao] que deve retornar um NSString contendo a resposta que será gravada programaticamente no arquivo.

Ex:

```
-(NSString *)questao_1_2; //este método corresponde a questão 2 do desafio 1
```

Desafio 1

Crie programaticamente na sua pasta de respostas um arquivo chamado respostas_desafio_1.txt. Grave programaticamente as suas respostas neste arquivo respeitando o seguinte padrão: [número da questão] - [resposta] \n

Ex:

```
1 - 47 pastas
2 - 786 arquivos
3 - 14 tipos diferentes de arquivo
4 - mp3, jpeg, png, avi e xml
5 - mp3 3, jpeg 5, png 4 e xml 2
6 - mp3 57Mb, jpeg 400kb, png 1,4Gb e xml 43Mb
7 - mimimi.mp3 100Kb, eu.jpg 1Mb, tia.png 500Kb e organizacao.xml 430 bytes
8 - mimimi.mp3 100Kb, eu.jpg 1Mb, tia.png 500Kb e organizacao.xml 430 bytes
9 - 9999-3333, (19)82221111 e +55(61)82135792
```

Questões

Todas as questões são referente ao conteúdo da pasta “ambiente”.

- 1 - Quantas pastas e sub-pastas?
- 2 - Quantos arquivos?
- 3 - Quantos tipo diferentes de arquivos?
- 4 - Quais são esses tipos?
- 5 - Quantos arquivos existem de cada tipo?
- 6 - Qual o tamanho total de cada tipo de arquivo?
- 7 - Qual o menor arquivo de cada tipo?
- 8 - Qual o maior arquivo de cada tipo?
- 9 - No arquivo segredo.txt, contido na pasta Ambiente existem 5 números de telefone. Encontre-os programaticamente.

Desafio 2

Crie programaticamente na sua pasta de respostas um arquivo chamado `respostas_desafio_2.txt`. Grave programaticamente as suas respostas neste arquivo respeitando o seguinte padrão: `[número da questão] - [resposta] \n`

Questões

1 - Qual caminho do arquivo `BEPiDPessoa.h`. Localize o arquivo programaticamente.

2 - Qual caminho do arquivo `BEPiDPessoa.m`. Localize o arquivo programaticamente.

Copie os arquivos da classe `BEPiDPessoa` para a pasta do seu projeto e adicione-os ao projeto. Corrija-os caso seja necessário.

3 - Analise programaticamente todos os arquivos CSV's, os que estiverem no padrão (Todas as colunas terem properties) da classe `BEPiDPessoa` devem ser carregados em um array de `BEPiDPessoa`, ou seja, cada linha de qualquer arquivo CSV válido deve ser um objeto de `BEPiDPessoa` em um array.

Com o array preenchido deve-se filtrar as mulheres que são maiores de 18 anos e o sobrenome comece com 'S'.

Ordene pelo nome completo o array filtrado e imprima no seu arquivo de respostas.

Desafio 3

Crie programaticamente na sua pasta de respostas um arquivo chamado respostas_desafio_3.txt. Grave programaticamente as suas respostas neste arquivo respeitando o seguinte padrão: [número_do_pokemon_em_3_digitos] - [nome_do_pokemon] - [caminho_do_arquivo] \n

ex:

001 - Bulbasaur - ambiente/ruts/okts/Bulbasaur.jpg

Dentro da pasta ambiente existe todos os Pokemons da região de Kanto, descubra-os programaticamente e salve-os no seu arquivo de resposta.