# Instituto Politécnico do Cávado e Ave



# Trabalho Prático 2

# Relatório

# Jorge Miguel Arezes Noro | 15705

# Engenharia e Desenvolvimento de Jogos Digitais

# Paradigmas de Programação II

# Docente: Luís Gonzaga Martins Ferreira

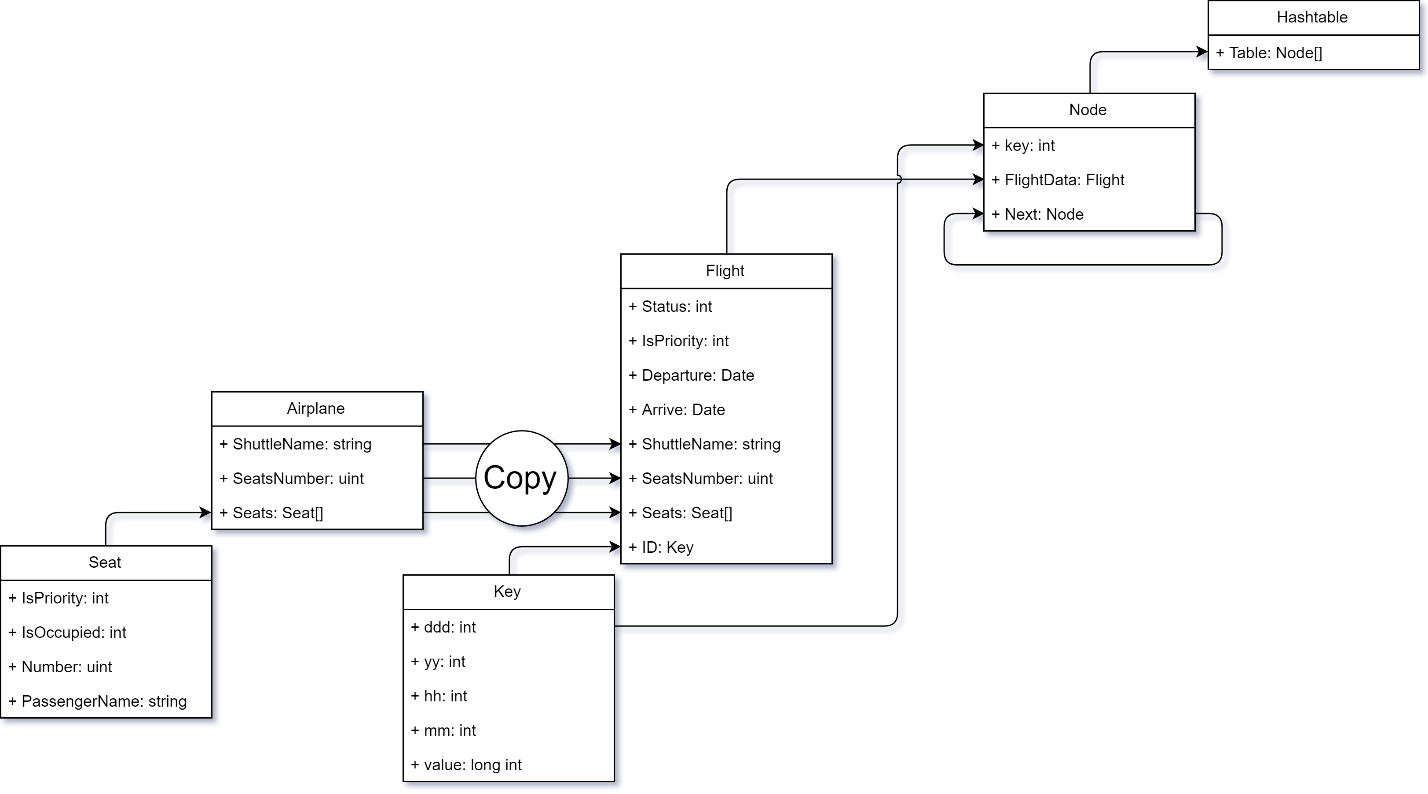
2º Semestre

Introdução

Este documento serve de relatório ao Trabalho Prático 2 da unidade curricular de Paradigmas de Programação II. É acompanhado de um projeto de Visual Studio (*pp2-tp2.sln*). Não existem dependências a projetos nem bibliotecas externas.

O projeto está disponível no GitHub, no seguinte URL:   
<https://github.com/mrMav/pp2-tp2>

1. Alocação de memória

Abaixo fica represado em *pseudo* UML a relação das estruturas de dados:  


1. Algoritmos