**Relatório do projeto de Estrutura de Dados II**

Integrantes da dupla:

Gustavo Henrique de Meira – 18015

Pedro Gomes Moreira – 18174

**Introdução**

**Desenvolvimento**

* 23/10 às 09h10min: início do desenvolvimento do projeto. Criamos o repositório no GitHub e optamos pelo Xamarin – programação Android no Visual Studio, na linguagem C#. Adição das classes *BucketHash*, *No*, *Lista*, *IStack*, *Pilha*, *PilhaVaziaException*, *Grafo* e *Vertice*, que desenvolvemos anteriormente na matéria.
* 05/11 às 10h00min: adaptação das classes *BucketHash* e  *Lista* para o projeto e criação da classe *Cidade*; começo do design da página inicial usando o *RelativeLayout*.
* 05/11 às 11h00min: adaptação das classes *Grafo* e *Vertice*. Nesta, trocamos a string rótulo para ser um objeto genérico. Da mesma forma, fizemos a classe BucketHash ser genérica. Assim, conseguimos ler o arquivo de cidades e inserir na tabela hash.
* 05/11 às 13h20min: a classe *Lista* passa a implementar a interface *IEnumerable* e define o método *GetEnumerator()*. Dessa forma, pode-se usar um foreach para percorrer a lista.
* 12/11 às 9h10min: começamos a fazer o canvas com a imagem da Península Ibérica.
* 13/11 às 8h35min: começamos a fazer o layout da adição de cidades.
* 25/11 e 26/11: transição do Xamarin para o Android Studio, adaptando as classes para Java.
* 28/11 às 11h00min: classe *Aresta*.
* 01/12 às 12h00min: adaptação da classe *Grafo*, para que tenha uma matriz de *Aresta* em vez de uma matriz de int; inserção de vértices no grafo na hora da leitura do arquivo.
* 01/12 às 14h00min: criação da classe *Caminho*, retornada no método *getCaminho()*  da classe *Grafo*.
* 02/12 às 11h00min: método *desenhaCaminho()* da classe *Desenhadora*, além do *btnBuscar.onClick()*.

**Erros e dificuldades**

* 05/11: por alguma razão, os atributos que seriam usados para posicionar os elementos no *RelativeLayout* não estão sendo reconhecidos. Provavelmente está faltando baixar algo no Visual Studio.

Resolução: atualizei o projeto, então, os atributos foram reconhecidos.

* 05/11: tivemos dificuldades em ler um arquivo texto por meio do Android. O arquivo não era achado no construtor do *StreamReader*.

Resolução: usar a pasta *Assets*, que tem o propósito de guardar arquivos que serão usados pelo programa.

* 12/11: não conseguimos desenhar a imagem na tela por meio do *Canvas*. Tivemos que pesquisar na internet.
* 25/11: decidimos abandonar o Xamarin, devido aos múltiplos erros que enfrentamos e não achamos soluções. Consideramos a ferramenta muito limitada e mal feita. Tentamos neste dia converter tudo o que foi feito até então para o Java, no Android Studio.
* 26/11: A pasta Assets do Android não permitia a escrita de arquivos. Por isso, tivemos de usar os métodos *openFileInput* e *openFileOutput*. No entanto, os arquivos texto devem ser escritos uma vez no programa antes de serem lidos.

**Conclusão**