

Disciplina	Curso	Turno	Período
Algoritmos e Estruturas de Dados	Sistemas de Informação	Noite	2º
Professores Daniel Capanema e Rafael Glater			

Trabalho Prático 3: Data de Entrega: 24/05/2023 - Valor: 4 pontos

Classe

Utilizando a estrutura criada no exercício número 1 do TP2, realize os exercícios a seguir.

1. **Seleção em C#:** Neste exercício você deverá ordenar os jogadores utilizando o algoritmo de seleção pelo ID do jogador.

A entrada padrão é composta por várias linhas e cada uma contém dados do jogador que devem ser tratados e armazenados em objetos da classe Jogador. A última linha da entrada contém FIM. A saída padrão também contém várias linhas, uma para cada registro contido na entrada padrão, conforme o exemplo abaixo e ordenados pelo critério definido acima:

42373 Diego Alves 24/06/1985 <https://tmssl.akamaized.net/images/portrait/header/42373-1543845950.jpg>
(614, 330)

2. **Inserção em C#:** Neste exercício você deverá ordenar os jogadores utilizando o algoritmo de inserção pelo ID do jogador.

A entrada padrão é composta por várias linhas e cada uma contém dados do jogador que devem ser tratados e armazenados em objetos da classe Jogador. A última linha da entrada contém FIM. A saída padrão também contém várias linhas, uma para cada registro contido na entrada padrão, conforme o exemplo abaixo e ordenados pelo critério definido acima:

42373 Diego Alves 24/06/1985 <https://tmssl.akamaized.net/images/portrait/header/42373-1543845950.jpg>
(614, 330)

3. **MergeSort em C#:** Neste exercício você deverá ordenar os jogadores utilizando o algoritmo de MergeSort pela data de nascimento do jogador do jogador.

A entrada padrão é composta por várias linhas e cada uma contém dados do jogador que devem ser tratados e armazenados em objetos da classe Jogador. A última linha da entrada contém FIM. A saída padrão também contém várias linhas, uma para cada registro contido na entrada padrão, conforme o exemplo abaixo e ordenados pelo critério definido acima:

42373 Diego Alves 24/06/1985 <https://tmssl.akamaized.net/images/portrait/header/42373-1543845950.jpg>
(614, 330)

4. **QuickSort em C#:** Neste exercício você deverá ordenar os jogadores utilizando o algoritmo de Quicksort pelo nome do jogador.

A entrada padrão é composta por várias linhas e cada uma contém dados do jogador que devem ser tratados e armazenados em objetos da classe Jogador. A última linha da entrada contém FIM. A saída padrão também contém várias linhas, uma para cada registro contido na entrada padrão, conforme o exemplo abaixo e ordenados pelo critério definido acima:

42373 Diego Alves 24/06/1985 <https://tmssl.akamaized.net/images/portrait/header/42373-1543845950.jpg>
(614, 330)