# DOCUMENTO DE LAYOUT – EXERCÍCIO

## 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.**

1. Header

Tamanho dos dados úteis: 032

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Número do campo | Nome do campo | Tamanho | Posição | Formato | Descrição |
| 1 | Tipo de registro | 02 | 001-002 | A | Registro header: “00” |
| 2 | Tipo de arquivo | 09 | 003-011 | A | Arquivo de VIDEOGAME |
| 3 | Data/hora de geração do arquivo | 19 | 012-030 | A | Data e hora da geração do arquivo, no formato "dd-MM-yyyy HH:mm:ss" |
| 4 | Versão do layout | 02 | 031-032 | A | Indica a versão do layout para fins de controle “01” |

1. Corpo (Registro de dados)

Tamanho dos dados úteis: 055

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Número do campo | Nome do campo | Tamanho | Posição | Formato | Descrição |
| 1 | Tipo de registro | 02 | 001-002 | A | Registro de dados: “02” |
| 2 | Id | 05 | 003-007 | A | Campo referente ao Id do jogo |
| 3 | Nome | 15 | 008-022 | A | Campo referente ao nome do jogo |
| 4 | Preço | 07 | 023-029 | Real | Campo referente ao Preço do jogo |
| 5 | Quantidade de Jogadores | 10 | 030-039 | N | Campo referente a quantidade de jogadores atuais |
| 6 | É online | 01 | 040-040 | N | Campo booleano (1, 0) referente a se o jogo é online ou não |
| 7 | Gênero | 15 | 041-055 | A | Campo referente ao gênero do jogo |
| 8 | Nota | 2 | 056-057 | N | Campo referente a nota que o jogo recebeu pela crítica |

1. Trailer

Tamanho dos dados úteis: 7

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Número do campo | Nome do campo | Tamanho | Posição | Formato | Descrição |
| 1 | Tipo de registro | 02 | 001-002 | A | Registro trailer: “01” |
| 2 | Quantidade de registros de dados | 05 | 003-007 | N | Número de **registros de dados** gravados (não contabiliza o header nem o trailer) |