

2023_1 - ESTRUTURAS DE DADOS - TF_TN_TW - METATURMA

[PAINEL](#) > [MINHAS TURMAS](#) > [2023_1 - ESTRUTURAS DE DADOS - TF_TN_TW - METATURMA](#) > [AULAS PRÁTICAS](#) > [AULA PRÁTICA 3 - TAREFA](#)

Aula Prática 3 - Tarefa

Aberto: terça, 4 Abr 2023, 15:00

Vencimento: segunda, 10 Abr 2023, 08:00

Marcar como feito

Nesta atividade prática você vai depurar códigos utilizando as ferramentas gdb e valgrind.

Para cada código disponibilizado, faça o seguinte:

1. Analise o código e tente identificar eventuais erros.
2. Utilizando as ferramentas, confirme a sua avaliação ou identifique problemas.
3. Corrija o código, removendo o(s) erro(s) identificado(s).
4. Utilizando novamente as ferramentas, verifique a remoção do erro.

Para os passos 2 e 4, utilize a ferramenta script (ou similar) para registrar a interação com a ferramenta.

Para cada código entregue 3 arquivos:

- a) código original
- b) código reparado
- c) Arquivo texto contendo um relato breve das 4 etapas acima (ou seja, para 1 e 3, descreva textualmente e, para 2 e 4 inclua os arquivos gravados pelo script).

Os códigos fontes com erro são nomeados `cxx.c` ou `cxx.cpp`, onde `xx` é um número. Os demais arquivos gerados no âmbito da prática devem ser nomeados `cxxcorreto.c` e `cxxrelatorio.txt`.

Você deve utilizar a mesma linguagem do código original com erro (C ou C++).

Todos os arquivos relacionados à prática de aprendizagem devem ser submetidos na atividade designada para tal no Moodle. A entrega deve ser feita em um único arquivo com extensão `.zip`, nomeado `nome_ultimosobrenome_matricula.zip`, onde `nome`, `último sobrenome` e `matricula` devem ser substituídos por suas informações pessoais. O arquivo `.zip` deve conter todos os arquivos em um único diretório, nomeados conforme indicado acima.

Status de envio

Status de envio	Nenhuma tentativa
Status da avaliação	Não há notas
Tempo restante	4 dias 21 horas
Última modificação	-