

As implementações realizadas durante o curso de EDA utilizam linguagem C (nos esforçaremos ao máximo para utilizar o padrão ANSI/Linux)

O desempenho durante o curso está fortemente associado a lógica de programação e dos conhecimentos da linguagem C, especialmente nos seguintes aspectos ordenados por importância:

1. Lógica de programação;
2. Conhecimento de técnicas de depuração:
 - Execução de teste de mesa completo, com ou sem recursividade;
3. Variáveis do tipo apontador:
 - Declaração de um ponteiro
 - ◆ Ponteiro do tipo *void*;
 - Aritmética de ponteiros;
 - Indireção simples;
 - Indireção dupla (ponteiro para ponteiro).
4. Alocação estática/dinâmica:
 - Declaração versus alocação dinâmica;
 - Gerenciamento da alocação dinâmica: *malloc*, *calloc*, *realloc*, *free*;
 - Uso da função *memcpy* para a cópia de conteúdos de memória.
5. Funções:
 - Passagem de parâmetros: por valor e por referência;
 - Modos de retorno: endereço, valor, função do tipo *void*;
 - Uma função passada como parâmetro: ponteiro para função;
 - *Recursividade*;
 - *Passagem de parâmetros para a função main()*.
6. Variáveis compostas por diversos campos:
 - Variáveis do tipo *struct*;
 - Diferenciação entre *structs* e *unions*;
 - ◆ Declaração de *structs* e *unions*;
 - Acesso aos campos: uso de operadores “.” e “->”.
7. Uso do *typedef*.
8. Compilação conjunta de diferentes arquivos-fontes:
 - *Diretiva include*;
 - *Encapsulamento por meio de ocultação de dados e implementações*.
9. Manipulação de arquivos:
 - Modalidades: texto e binário;
 - Criação;
 - Abertura/fechamento;
 - Acesso sequencial/aleatório.