

SSC0102 - Lab. de Introdução à Ciência da Computação I - Turma 3

Prof.: Jorge Luiz e Silva

Projeto 1 – Encontrar Objetos em Matrizes.

Data da apresentação e entrega: 28/05/2010 (durante a aula)

Grupo: até 3 alunos

Ler várias matrizes contendo 0's e 1's e identificar objetos nessas matrizes, por exemplo, quadrados, triângulos, retângulos de 1's - ex:

00100	00000	00000	11111	110000	00100
01110	00000	00000	11111	011000	01010
11111	00100	11111	11111	001100	10001
00000	01110	11111	00000	000110	01010
00000	11111	11111	00000	000011	00100

- Geara as matrizes modelo;
- Comparar quantas matrizes se assemelham a um dos modelos;

Restrições:

Na correção do trabalho serão considerados:

- Corretude (faz o que foi pedido?)
- Legibilidade e documentação do código (nomes de variáveis, estruturação do código, comentários)
- Modularização do código fonte;
- Organização do projeto;
- Entrega do projeto no prazo estabelecido (redução de 2 pontos por dia de atraso);