

Num USP	P3-Pilha	P3 - Pilha Comentado	P3 - Struct	P3 - Struct Comentado	P3 Arquivos	P3 - Arquivos Comentado	Nota Final
3555888	10		10		0	Não entregou	10
5968691	9	Não imprimiu "pilha vazia" na operação 3 quando pilha vazia	10		10		10
6434415	0	Não entregou	3	Structs estão corretas, Impressão de atk usa apenas ataque [0], Faltou passar indice para adicionar ataque, Adição de pokemon adiciona atributos errado, Só colocou caso 1 na main	0	Não entregou	1,8
6605109	0	Não entregou	0	Não entregou	0	Não entregou	0
7062145	3	Não fez struct de autor, Alocação das strings está errada, Main "vazia"	8	Structs estão certas, Esqueceu de colocar indice do pokemon na lista ao adicionar tanto o pokemon quanto o ataque, No nome colocou o indice nas strings ao inves de na lista,	4	Código não compila, com poucos erros de compilação. No arquivo de texto esqueceu acumular as informações de homens e mulheres para extrair as informações. Fez a divisão pelo total e não pelo total de homens e mulheres.	7,6
7143510	1	Não tem pilha em si, Não verifica cheia ou vazia, leitura errada, Impressão do topo errada,	0	Não entregou	7	Erros no calculo de média. Leu o arquivo txt com formatador ligeiramente errado.	3,2

				Não fez struct para atributos, foi pedido, Nome de ataque declarado errado, Não le todos os atributos ao inserir pokemon, Cadastra o pokemon em um unico elemento da struct, e sem retorno e sem passar ponteiro, logo, é perdido, imprime todos os pokemon ao inves do que foi passado o indice, e nem recebe o indice, Não cadastra nem imprime ataque,			
<b>7569223</b>	0	Não faz sentido o loop principal, Imprime coisas que não deveria, Não faz muita ideia do que está fazendo com as entradas, Pilha não está adequada,	2		0	Código não compila, com muitos erros de compilação. Código não terminado.	1,2
<b>7962006</b>	0	Não entregou	0	Não entregou	0	Não entregou	0
<b>7978525</b>	10		0	Não entregou	10	Ok	8
<b>8522445</b>	0	Fundiu struct de livro com pilhas, Erro de compilação, Acessa índice de pilhas errado, Scanf errado, Pull errado,	3	Struct ok, Leitura em um for estranho que faz adicionar pokemon no indice errado, Só adiciona pokemon,	0	Não entregou	1,8
<b>8604297</b>	0	Não entregou	10		10	Ok	10
<b>9293060</b>	0	Não entregou	8,5	Tudo numa struct só, Foi pedido para separar as structs,	0	Não entregou	5,1
<b>9325197</b>	7,5	Não verifica cheia e vazia	0	Não entregou	10	Ok	7
<b>9783122</b>	10		10		0	Não entregou	10

<b>9806940</b>	0	Erro de compilação, Acesso aos dados dos livros errados, Não inicializa 'x', Não imprime se está cheia ou vazia	8,5	Structs corretas, Adição de pokemon e ataque OK, Está lendo uma variavel 'f' a mais para imprimir pokemon, o resto está OK, Também le a variavel 'f' para imprimir ataque, o resto está ok, Aloca os pokemon estaticamente	6	Leitura do arquivo binário está errada. Necessita mudar os índices i e usar o fread.	7,5
<b>9847665</b>	0	Não entregou	0	Não entregou	0	Não entregou	0
<b>9875969</b>	10	Leitura de dados não convencional, mas funciona,	10		0	Código não compila. Arquivo de texto não aberto, arquivo de texto não fechado. Variável qtd não inicializada. Leitura do arquivo binário ligeiramente errada. Leitura do arquivo de texto errada. Não fez os cálculos de média.	10

<b>9879549</b>	5	Pop não imprime nada, avisado em sala sobre isso, Não le as entradas no caso 1 se a pilha estiver cheia	3	Structs OK,Só fez adição de pokemon	5	Não usou o formatador correto leitura de string. Erro na leitura do arquivo binário. Acesso incorreto ao registro nas funções maltura, mpeso, nbebes. Esta lendo uma linha a mais do arquivo de texto.	5,8
<b>10133967</b>	8	Não usou uma pilha, apenas um vetor que seguia as diretrizes de uma pilha	10		10	Ok	10
<b>10258942</b>	10		10		10	Ok	10
<b>10262461</b>	10		0	Não entregou	10	Ok	8
<b>10262478</b>	10		9	Structs OK, Esqueceu '&' em algumas variáveis na leitura do ataque, Esqueceu de ler 'opcao', Resto parece tudo ok	10	Ok	10
<b>10262482</b>	10		0	Não entregou	10	Ok	8
<b>10262502</b>	10	Código comentado :) Ganhou uma estrelinha *	0	Não entregou	10	Ok	8

<b>10295093</b>	3	Não imprime ao desempilhar, Se está cheia não le entrada, Leitura de string errada, Imprime todos os elementos ao invés de só o topo,	4	Structs OK, só não fez vetor de ataque,	3,5	Não usou o formatador correto leitura de string. Está lendo o arquivo de texto errado (arq2). Leitura do binário ligeiramente errada. Não está processando as informações do arquivo binário.	5
<b>10295113</b>	9,5	Não le as entradas se a pilha estiver cheia	9,5	Structs OK, Coloca NULL no vetor de Pokémon a cada adição de pokemon, por isso dá erro, Resto da adição OK, Adição de ataque OK, Impressão de Pokémon OK, Impressão de ataques OK,	0	Não entregou	9,5
<b>10295134</b>	9,5	Não le as entradas se a pilha estiver cheia	2,5	Struct OK, Não inicializa ponteiro com NULL e dá realloc, Acessa posição -1 do vetor e não aumenta o contador, Só fez a opção de adicionar pokémon,	5	Leitura dos dados de peso e altura depois de acumular as variáveis (pegando lixo de memória). Não tratou o caso de ler mulher. Dando segmentation fault.	7,3

<b>10295141</b>	0	Não entregou	10		5	Não fechou os arquivos. Leitura errada com fscanf do nome. Leitura errada com fread. Média do peso das mulheres está errada.	8
<b>10295162</b>	9,5	Não le as entradas se a pilha estiver cheia, *Mandou versão atual pra mim no fim da prova, com autorização do Claudio	0	Não entregou	10	Ok	7,8

10295176	10		8	Struct de atributo não foi criada, Colocou '&' para ler strings, mas a leitura dos pokemons estaria certa sem, Leitura de ataques com ifs que não precisariam se usasse vetor, e com um erro de variável, e usando '&' para string, mas ok, Não lê o índice do Pokemon para imprimir Pokemon, mas resto OK, Imprime ataque corretamente, Troca o valor do ultimo índice do vetor de pokemon ao adicionar ataque e imprimir ataque, Código comentado :)	10	Ok	10
10295180	4,5	Nao fez struct para livros, Não imprime o elemento removido, Verifica se a pilha está cheia na impressão do topo, o que é errado, Não verifica na inserção,	9	Struct de pokemon n tem os atributos e ataques,	10	Ok	10

<b>10295197</b>	8,5	Não lê entrada se pilha estiver cheia, Parece estar imprimindo corretamente a saída em alguns casos e outros não, Não consegui identificar o erro,	9,5	Structs OK, Adição e impressão de pokemon ok, Esqueceu de tratar o scanf("%c") do tipo, por isso inserção e impressão de ataques deu errado, As funções de ambos parecem ok,	3	Código com segmentation fault. Não usou o formatador correto leitura de string. Não fez processamento do arquivo binário.	10
<b>10295200</b>	10		9,5	Structs ok, Coloca NULL no vetor de Pokémon a cada nova inserção, por isso adição e impressão de mais de 1 dá errado, Resto parece OK,	10	Ok	10
<b>10295217</b>	8,5	Usou goto :( Não imprime ao remover,	10		10	Ok	10
<b>10295221</b>	8	Não lê entrada se pilha estiver cheia, Impressão após remoção está errada,	0	Entregou o exercício de arquivos aqui!!	8	Não usou o formatador correto leitura de string. Não tratou a leitura da ultima linha do arquivo de texto.	6,4
<b>10295238</b>	10		0	Não entregou	8	Leitura do arquivo binário ligeiramente errada. Esqueceu o return 0. Ao invés de ler o arquivo de texto leu o arquivo binário por engano.	7,2



<b>10349529</b>	4	Lê livro de entrada para toda operação, Imprime todos os livros na impressão do topo, Imprime número de páginas como char (?), Scanf deve estar lendo uma variável a mais, pela formatação, Remoção não imprime nada,	0	Não entregou	8	Problemas com arquivo binário	4,8
<b>10368969</b>	5	Não definiu pilha, Usou um vetor de struct de livro que agia como uma pilha, Não usou funções	9,5	Vetor de ataques tem apenas 3, Foi pedido 4,	10	Ok	10
<b>10388200</b>	9,5	Não lê entrada quando pilha cheia,	0	Não entregou	10	Ok	7,8
<b>10392171</b>	10		2,5	Colocou tudo numa struct só, Aloca o vetor de novo a cada cadastro, A leitura de pokemon está ok, Usa um indice totalmente desnecessário para adicionar ataque, e não adicionar corretamente, Usa um indice desnecessario na impressao de pokemon e atk, Não imprime ataque corretamente,	0	Não entregou	5,5

<b>10392185</b>	2	Não criou struct livro, Imprime todos os livros na impressão do topo, Declarou nome_livro e nome_autor como char ao invés de string, Não leu entrada de livros, Condição do while está errada, Não imprime ao dar pop, Comentado :)	0	Não entregou	1,5	Erros de compilação. Variáveis declaradas como int ao invés de float. Nome do arquivo errado. Não leu o arquivo binário. Não fez gerou o relatório corretamente. Código não terminado	1,4
<b>10408330</b>	0		9,5	Structs OK, Não retorna ponteiro realocado na função de adicionar pokemon, Não arrumou a entrada para ler o "%c" depois de um "%d", irá dar erro, O resto parece tudo certo,	2	Código não terminado. Leitura do arquivo de texto lendo uma linha a mais. Não fez a leitura do arquivo binário. Não gerou o relatório.	6,5
<b>10408344</b>	4	Usou tamanho máximo de livro e autor errado, Alocação de livros na pilha errado (sempre 1), Não verifica se está cheia antes de dar push, Ao dar pop mostra o elemento abaixo do retirado, Mostrar livro no topo não considera pilha vazia, Comentários :)	0	Não entregou	3	Não calculou algumas das estatísticas e errou nos que fez. Fez a leitura do arquivo de texto (campo nome errado). Leitura do arquivo binário ligeiramente errado.	2,8

10415227	0	Não entregou	0	Não entregou	0	Não calculou algumas das estatísticas e errou nos que fez. Fez a leitura do arquivo de texto (campo nome errado). Leitura do arquivo binário ligeiramente errado.	0
10415231	5	Pilha não contém livro, Usa uma gambiarra para fazer o vetor de livros virar uma pilha, Usa 3 structs de livro iguais com nomes diferentes, mostra que não sabe usar struct corretamente, Insere livro mesmo com pilha cheia, e depois imprime pilha vazia, Faz uma lista de livros removidos (?), Não verifica se pilha está vazia ao imprimir topo, nem ao dar pop,	0	Não entregou	10	Ok	8