

RA	Nota	Testes fechados corretos	Descontos relativos à qualidade do código	Comentários	Testes fechados corretos - Fora do Prazo	Descontos relativos à qualidade do código - Fora do Prazo	Comentários - Fora do Prazo	Peso do Lab	Total de casos de testes fechados
024925	0							2	5
090360	0								
135017	0								
148606	9,5	5	0,5	Colocou funções do torneio dentro da fila. Sempre que possível, a estrutura deve ficar isolada do problema.					
148733	0			Fez alguns acessos direto a posições da fila (índice->jogador e índice->proxímo->jogador). O acesso a estrutura deve ser a partir das funções providas pelo header (fila.h).					
154781	9,5	5	0,5	Colocou funções do torneio dentro da fila, inclusive as funções de leitura. Sempre que possível, a estrutura deve ficar isolada do problema.					
157510	0			Fez acessos a posições de memória inválidas no momento de destruir a fila. Sempre utilize o <b>valgrind</b> para verificar acessos inválidos de memória.					
165083	0								
165117	0								
165245	10	5		Colocou funções do torneio dentro da fila, inclusive as funções de leitura. Sempre que possível, a estrutura deve ficar isolada do problema.					
171928	9,5	5	0,5	Fez acessos a posições de memória inválidas no momento de destruir a fila. Sempre utilize o <b>valgrind</b> para verificar acessos inválidos de memória.					
176566	0								
177398	7,13								
183020	9	5	1	Fez acessos a posições de memória não inicializadas na função "main" e não desalocou as filas. Sempre utilize o <b>valgrind</b> para verificar se toda a memória foi desalocada e se há acessos inválidos de memória.					
186289	0			Acessou diretamente a estrutura (ganhadores->ini). Deveria usar as funções do header (.h) para acessar a estrutura.					
187679	10	5		Comente apenas o necessário. Muitos comentários deixam o código com baixa legibilidade.					
197272	0								
199415	0								
202071	0								
<b>Turma B</b>									
137856	2	1							
145924	9,5	5	0,5	Fez alguns acessos direto a posições da fila (principal->ini e principal->ini->prox). O acesso a estrutura deve ser a partir das funções providas pelo header (fila.h).					
147084	0								
157154	0								
160208	9,5	5	0,5	Não desalocou a memória utilizada. Sempre utilize o <b>valgrind</b> para verificar se toda a memória foi desalocada.					
165461	0								
167296	0								
168684	0								
170968	9,5	5	0,5	Fez alguns acessos direto a posições da fila (atual->prox->jogador). O acesso a estrutura deve ser a partir das funções providas pelo header (fila.h).					
171964	0								
172776	9	5	1	Fez alguns acessos direto a posições da fila (p_no_jogador1 = repescagem->ini e p_no_jogador2 = jogador1->prox). O acesso a estrutura deve ser a partir das funções providas pelo header (fila.h).					
173047	8,75	5	1,25	Colocou funções do torneio dentro da fila. Sempre que possível, a estrutura deve ficar isolada do problema.					
174112	0			Fez alguns acessos direto a posições da fila (atual = filaPrin->inicio e atual->prox). O acesso a estrutura deve ser a partir das funções providas pelo header (fila.h).					
175586	0			Colocou funções do torneio dentro da fila. Sempre que possível, a estrutura deve ficar isolada do problema.					
177439	7,5	0		Não desalocou toda a memória utilizada. Sempre utilize o <b>valgrind</b> para verificar se toda a memória foi desalocada.					
178258	0								
178453	0								
178663	8,5	5	1,5	Fez alguns acessos direto a posições da fila (FILA->ini->prox). O acesso a estrutura deve ser a partir das funções providas pelo header (fila.h).					
182557	9,75	5	0,25	Colocou funções do torneio dentro da fila. Sempre que possível, a estrutura deve ficar isolada do problema.					
				Não desalocou a memória utilizada. Sempre utilize o <b>valgrind</b> para verificar se toda a memória foi desalocada.					
				Comente apenas o necessário. Muitos comentários deixam o código com baixa legibilidade.					
				Não desalocou toda a memória utilizada. Sempre utilize o <b>valgrind</b> para verificar se toda a memória foi desalocada.					

182762	6,75	4	1,25	<p>Fez alguns acessos direto a posições da fila (aux = Principal-&gt;ini e aux-&gt;prox). O acesso a estrutura deve ser a partir das funções providas pelo header (fila.h).</p> <p>Fez acessos a posições de memória não inicializadas na função "confrontos_principal". Sempre utilize o <b>valgrind</b> para verificar se há acessos inválidos de memória.</p> <p>Colocou funções do torneio dentro da fila. Sempre que possível, a estrutura deve ficar isolada do problema.</p> <p>Colocou funções do torneio dentro da fila. Sempre que possível, a estrutura deve ficar isolada do problema.</p> <p>Fez acessos a posições de memória não inicializadas na função "partida_repescagem" e não desalocou completamente a memória usada. Sempre utilize o <b>valgrind</b> para verificar se toda a memória foi desalocada e se há 1 acessos inválidos de memória.</p>			
184336	9	5		<p>Deixou trechos de código comentados.</p> <p>Colocou funções do torneio dentro da fila. Sempre que possível, a estrutura deve ficar isolada do problema.</p> <p>Fez alguns acessos direto a posições da fila (TORNEIO-&gt;principal-&gt;inicio e TORNEIO-&gt;principal-&gt;inicio-&gt;prox). O acesso a estrutura deve ser a partir das funções providas pelo header (fila.h).</p>			
185284	9,69	5	1,25		5		
185448	0				5		
186291	7,5				5		
188404	6,94				5		
193349	0				0,75		
193858	8,5	5	1,5	<p>Fez alguns acessos direto a posições da fila (aux-&gt;participante e aux-&gt;proximo-&gt;participante). O acesso a estrutura deve ser a partir das funções providas pelo header (fila.h).</p> <p>Faz remoções e adições diretamente da fila, sem usar as funções do header.</p> <p>Fez acessos a posições de memória não alocadas na função "disputa_repescagem" e não desalocou completamente a memória usada. Sempre utilize o <b>valgrind</b> para verificar se toda a memória foi desalocada e se há acessos inválidos de memória.</p>			
197197	0						
203308	0						
203609	8,5	5	1,5	<p>Colocou funções do torneio dentro da fila. Sempre que possível, a estrutura deve ficar isolada do problema.</p> <p>Fez alguns acessos direto a posições da fila (res [0]-&gt;jogador e res[1]-&gt;jogador). O acesso a estrutura deve ser a partir das funções providas pelo header (fila.h).</p> <p>Fez acessos a posições de memória não alocadas na função "partidas" e não desalocou completamente a memória usada. Sempre utilize o <b>valgrind</b> para verificar se toda a memória foi desalocada e se há acessos inválidos de memória.</p>			
205320	7,31				5		
225162	10	5			0,25		
<b>Turma C</b>							
135712	9,75	5	0,25	<p>Fez alguns acessos a posições de memória não inicializadas nas funções "fila_enfileirar", "resolver" e "limpar". Sempre utilize o <b>valgrind</b> para verificar se há acessos inválidos de memória.</p>			
138276	0						
146571	10	5					
149129	0						
163830	9	5	1	<p>Fez alguns acessos direto a posições da fila (aux-&gt;part e aux-&gt;prox-&gt;part). O acesso a estrutura deve ser a partir das funções providas pelo header (fila.h).</p> <p>Faz remoções diretamente da fila, sem usar as funções do header.</p>			
167130	10	5					
167631	10	5					
168009	0						
168633	10	5					
171955	0						
172043	9,5	5	0,5	<p>Fez acessos a posições de memória não alocadas na função "dequeue" e não desalocou completamente a memória usada. Sempre utilize o <b>valgrind</b> para verificar se toda a memória foi desalocada e se há acessos inválidos de memória.</p>			
172503	0						
172580	0						
174148	0	0					
175011	0						
176216	8,75	5	1,25	<p>Colocou funções do torneio dentro da fila. Sempre que possível, a estrutura deve ficar isolada do problema.</p> <p>Fez alguns acessos direto a posições da fila (temp-&gt;prox e temp-&gt;prox-&gt;prox). O acesso a estrutura deve ser a partir das funções providas pelo header (fila.h).</p> <p>Não desalocou a memória utilizada. Sempre utilize o <b>valgrind</b> para verificar se toda a memória foi desalocada.</p>			
176241	0						
176746	0						
178369	0						
182255	0						
182546	0						

183360	10	5					
183930	7,5			5			
187101	10	5					
			Desenfileira passando a posição, mas isso quebra o conceito de fila, que remove sempre do início.				
			Fez alguns acessos direto a posições da fila (proximo1->proximo). O acesso a estrutura deve ser a partir das funções providas pelo header (fila.h).				
			Fez acessos a posições de memória não alocados nas funções "torneioRepescagem" e "torneioPrincipal". Sempre utilize o <b>valgrind</b> para verificar se há acessos inválidos de memória.	2			
188092	6	4					
196672	0						
198487	0						
			Colocou funções do torneio dentro da fila. Sempre que possível, a estrutura deve ficar isolada do problema.				
			Fez alguns acessos direto a posições da fila (f->jogadores[>primeiro] e f->jogadores[>primeiro+1]). O acesso a estrutura deve ser a partir das funções providas pelo header (fila.h).	1			
			Colocou funções do torneio dentro da fila. Sempre que possível, a estrutura deve ficar isolada do problema.				
199548	9	5					
			Fez alguns acessos direto a posições da fila (Losers->ini e Round->ini). O acesso a estrutura deve ser a partir das funções providas pelo header (fila.h).	1,25			
205565	8,75	5					
206156	0						
206510	7,5	0			5		
206601	0	0					