Jukebox Mercenária

— Avaliação #00 - Programação 02 — — 2025/1 —

Uma jukebox é uma máquina eletrônica que permite selecionar e tocar músicas automaticamente. Tradicionalmente, jukeboxes eram encontradas em bares, lanchonetes e outros estabelecimentos, funcionando com moedas ou fichas para tocar músicas armazenadas normalmente em discos de vinil e CDs.

Figura 1: Jukebox Mercenária

Um dono de bar, visando aumentar seus lucros, criou uma estratégia para ordenar as músicas requisitadas em sua jukebox. A política funciona da seguinte forma:

- O usuário define quanto deseja pagar por sua música, sendo o valor mínimo de 1 real.
- A fila de reprodução das músicas é ordenada de forma decrescente pelo valor pago; ou seja, aqueles que pagaram mais têm suas faixas reproduzidas antes dos que pagaram menos.

Com base no código-fonte fornecido junto ao enunciado, implemente o TAD denominado **`jukefila`**, garantindo que a jukebox siga a política descrita. A TAD está especificada no arquivo `jukefila.h` – na prática, você deve **implementar as funções em um arquivo chamado `jukefila.c`** red | (você não pode alterar o protótipo das funções, nem implementar novas funções).

A entrega do trabalho deve ser feita pelo Moodle, em 24/03, até às 19:30. Verifique o modelo padrão de entrega de trabalhos no Moodle e siga o mesmo – entregue APENAS o arquivo `jukefila.c` implementado.

From:
https://wiki.inf.ufpr.br/maziero/ - **Prof. Carlos Maziero**

Permanent link:
https://wiki.inf.ufpr.br/maziero/doku.php?id=prog2:jukebox&rev=1743454928

Last update: **2025/03/31 21:02**