



Projeto 1 - Sistema gerenciador de pedidos de uma lanchonete

Francisco é o dono de uma lanchonete e deseja criar um sistema de pedidos de lanches automático. A lanchonete vende sanduíches e sucos. O sistema deverá ter as seguintes características:

1. Ter dois perfis de usuários habilitados para utilizar o sistema (clientes da lanchonete e o gerente);

a. O perfil de cliente deve ter um menu com as seguintes opções:

- i. Listar todos os sanduíches cadastrados;
- ii. Listar todos os sucos cadastrados;
- iii. Escolher o lanche (sanduíche, suco) e guardar em um elemento STL (Apenas o nome do produto e o preço);
- iv. Calcular o valor do lanche (todos os elementos salvos no carrinho);
- v. Ver elementos do carrinho (lanche escolhido);
- vi. Excluir um item do carrinho.

b. O perfil de gerente deverá ter uma senha de acesso (admin) para evitar que estranhos acessem informações indevidas e conter os seguintes itens de menu:

- i. Listar todos os sanduíches cadastrados;
- ii. Listar todos os sucos cadastrados;
- iii. Adicionar um novo sanduíche;
- iv. Adicionar um novo suco;
- v. Alterar o preço de um sanduíche;
- vi. Alterar o preço de um suco;
- vii. Excluir um sanduíche;
- viii. Excluir um suco;

Para o projeto você deverá considerar os seguintes aspectos:

1. Utilizar um arquivo para armazenar todos os sanduíches (nome do sanduíche e seu preço);
2. Utilizar um arquivo para armazenar todos os sucos (nome do suco e seu preço);
3. Utilizar pelo menos uma estrutura STL (vector, list, set, map, stack, queue);
4. Utilizar a modularização do código (Arquivos .hpp e .cpp)

5. Criar um código organizado e comentado.
6. O arquivo deverá ser lido sempre que o programa for inicializado para que as informações sejam retomadas;
7. O arquivo que armazena os sanduíches e sucos deverá conter pelo menos cinco elemento de cada salvos;
8. Seu programa deverá ter um README (um arquivo externo explicado o funcionamento e as funcionalidades do seu sistema);
9. Antes de finalizar o programa você deverá atualizar os arquivos para que as exclusões saiam do arquivo original. Você pode fazer isso sobrescrevendo o arquivo original e copiando para ele os dados carregados do programa (basta não utilizar a opção `ios::app`).

Esquema de pontuação do projeto:

- 2,5 pts - Utilizar corretamente arquivos (leitura e escrita);
- 1,5 pts - Utilizar corretamente estruturas STL (importação, criação e uso);
- 2,5 pts - Utilizar a modularização (arquivos de corpo e de cabeçalho);
- 1,5 pts - Organização do código e comentários nas funções;
- 2,0 pts - Executando corretamente (sem erros);

Total: 10,0 pts.