

Tópico 1: Premissas assumidas

No desenvolvimento do problema, utilizei a linguagem C#. Construí uma solução a partir do console que oferece ao Senhor Eduardo, a melhor escolha do PetShop a partir do menor preço e em caso de empate a com a menor distância do usuário.

Tópico 2: Decisões de projeto

A partir do pensamento de uma solução simples e eficiente, trabalhei com uma classe PetShop, fazendo com que assim ficasse mais organizado o meu código. Nessa classe, utilizei um diferencial(na minha visão) que foi a booleana “TaxaFixa” que no meu ponto de vista, pela diferença na forma de cobrar a taxa nos PetShops, essa propriedade me garantia se a taxa era fixa(ex: acrescentar 5 reais) ou uma taxa não fixa(ex: adicionar 20%). Como essa propriedade só é utilizada em caso de fim de semana, montei uma lógica eficiente para que esse valor só seja acrescido em caso de sábado ou domingo.

No meu Program.cs, onde é possível a inserção de dados e é feita a validação dos métodos e a validação das informações, fiz a instância dos objetos na parte do program, antes do main, garantindo que esses objetos sejam parte do programa tirando a necessidade de passar-los como parâmetro do método utilizado para verificar qual a melhor opção de petShop para o senhor Eduardo.

Além disso, salvei as instâncias num Array do tipo PetShop, fazendo com que o método funcione através de um loop, fazendo verificações mais simples e garantindo uma melhor legibilidade e automatização(em caso de aumento de PetShops o método continuaria funcionando). Ademais, salvei as condições dos if's em variáveis garantindo uma facilidade de leitura e entendimento.

Portanto, acredito que consegui construí uma solução simples, prática e que atende aos requisitos do problema.

Tópico 3: Instruções para executar o programa

Após abrir a solução e executá-la, o programa irá pedir primeiramente uma informação de data válida, ou seja, uma data no formato “dd/MM/yyyy” e também uma data que seja maior ou igual ao dia atual da execução do código. Logo após isso, será solicitado a quantidade de cães de porte grande que o usuário irá levar pra tomar banho, e logo depois a quantidade de cães de porte pequeno que o usuário levará pra tomar banho. Após todas as entradas solicitadas, o programa executa o método e devolve a saída mais eficiente para o usuário(menor preço e em caso de empate menor distância do usuário).

