

Loja de Peças de Computador

Nome da equipe: **Eduardo Antunes; Matheus Meneguitti; Nycolas Lacerda**

E-mail para contato: eduardoantunes2001@gmail.com;
matheusmeneguittidias@hotmail.com; nycolaslp751@gmail.com

Novembro de 2020

Sumário

Introdução	1
Guia de Utilização	1
Código Fonte	7
Variáveis	7
Estruturas	8
Procedimentos e Funções	8

1. Introdução

Tendo em vista o avanço do mercado de peças de computador, é necessário um software que acompanhe esse avanço. Então desenvolvemos para a nossa loja um sistema de cadastro, alteração e listagem de todos os dados necessários.

Através de menus o usuário fará escolhas que se dividem em: menu de clientes, menu de peças e menu de vendas. Dentro desses menus ele poderá fazer o cadastro e a listagem respectiva àquele menu, além de poder alterar as informações já cadastradas.

Durante o desenvolvimento e os testes obtivemos resultados positivos e negativos. Entre eles: erros de cadastro, mistura de dados e no final um trabalho completo e eficaz, trazendo um sentimento de satisfação a todos os envolvidos.

Os testes foram efetuados com dados fictícios porém semelhantes aos necessários para um cadastro padrão. A fins de experimentação pedimos a nossos familiares que não tem experiência em utilizar sistemas como o nosso, para testar a eficácia.

2. Guia de Utilização

Menu Principal

A tela abaixo é referente ao menu principal do nosso sistema. Nela o usuário fará a escolha de entrar no menu que deseja ou sair do sistema.

```
-----LOJA DE INFORMÁTICA-----  
  
-Menu do Cliente: 1  
-Menu de Peças: 2  
-Menu de Vendas: 3  
-Sair: 0  
_
```

Menu de Clientes

A tela abaixo é referente ao menu de clientes. Nela o usuário escolhe se irá cadastrar clientes ou se fará a listagem de clientes.

```
-----LOJA DE INFORMÁTICA-----  
  
-Menu do Cliente  
-Cadastro de Cliente: 1  
-Listagem de Cliente: 2  
-Sair: 0  
_
```

A tela abaixo é a tela de cadastro de clientes. Nela o usuário especificará o número de clientes a serem cadastrados e fará o cadastro dos mesmos.

```
-----Cadastro de Cliente-----  
  
-Quantos clientes serão cadastrados ?  
2  
  
-Digite o nome do cliente:1  
Nycolas Lacerda  
  
-Digite o cpf do cliente: 1  
09973578600_
```

A tela abaixo é a tela de listagem dos clientes. Nela o usuário poderá escolher fazer uma alteração em um dos cadastros já feitos.

```
-----LOJA DE INFORMÁTICA-----  
  
-----Listagem de Cliente-----  
-Código:1  
-Nome:Nycolas Lacerda  
-CPF:09973578600  
  
-Código:2  
-Nome:Eduardo Antunes  
-CPF:11346750629  
  
-Deseja Alterar algum cliente?  
SIM - 1  
NÃO - 2  
1  
-----LOJA DE INFORMÁTICA-----  
  
-Digite o código do Cliente:1  
  
-Digite o nome do cliente:1  
Matheus Meneguitti  
  
-Digite o cpf do cliente: 1  
14280583625
```

Ao fazer uma nova listagem podemos ver a alteração feita.

```
-----LOJA DE INFORMÁTICA-----  
  
-----Listagem de Cliente-----  
-Código:1  
-Nome:Matheus Meneguitti  
-CPF:14280583625  
  
-Código:2  
-Nome:Eduardo Antunes  
-CPF:11346750629  
  
-Deseja Alterar algum cliente?  
SIM - 1  
NÃO - 2  
2
```

Menu de Peças

A tela abaixo é referente ao menu de peças. Nela o usuário escolhe se irá cadastrar peças ou se fará a listagem de peças.

```
-----LOJA DE INFORMÁTICA-----  
  
-----Menu de Peças-----  
  
-Cadastro de Peças: 1  
-Listagem de Peças: 2  
-Sair: 0
```

A tela abaixo é a tela de cadastro de peças. Nela o usuário especificará o número de peças a serem cadastrados e fará o cadastro das mesmas.

```
-----LOJA DE INFORMÁTICA-----  
  
Digite o nome da peça: 1  
Ryzen 3 3200G  
  
Digite a categoria da peça: 1  
Processador  
  
Digite o fabricante da peça: 1  
AMD  
  
Digite o ano de fabricação da peça: 1  
2020  
  
Digite o valor da peça: 1  
746,61
```

A tela abaixo é a tela de listagem das peças. Nela o usuário poderá escolher fazer uma alteração em um dos cadastros já feitos.

```
-----LOJA DE INFORMÁTICA-----  
  
-----Listagem de Peças-----  
  
-Código:1  
-Número de Série:23223  
-Nome: Ryzen 3 3200G  
-Categoria: Processador  
-Fabricante: AMD  
-Ano de fabricação:2020  
-Valor:746,61  
  
-Código:2  
-Número de Série:23644  
-Nome: Memória Crucial BallMemória RAM  
-Categoria: Memória RAM  
-Fabricante: Crucial  
-Ano de fabricação:2020  
-Valor:284,90  
Pressione qualquer tecla para continuar. . .  
  
-Deseja Alterar alguma peça?  
SIM - 1  
NÃO - 2  
1  
-----LOJA DE INFORMÁTICA-----  
  
-Digite o código da Peça:1  
  
Digite o nome da peça: 3  
Ryzen 3 2200G  
  
Digite a categoria da peça: 3  
Processador  
  
Digite o fabricante da peça: 3  
AMD  
  
Digite o ano de fabricação da peça: 3  
2019  
  
Digite o valor da peça: 3  
779,90_
```

Ao fazer uma nova listagem podemos ver a alteração feita.

```
-----LOJA DE INFORMÁTICA-----  
  
-----Listagem de Peças-----  
  
-Código:1  
-Número de Série:23223  
-Nome: Ryzen 3 2200G  
-Categoria: Processador  
-Fabricante: AMD  
-Ano de fabricação:2019  
-Valor:779,90  
  
-Código:2  
-Número de Série:23644  
-Nome: Memória Crucial BallMemory RAM  
-Categoria: Memória RAM  
-Fabricante: Crucial  
-Ano de fabricação:2020  
-Valor:284,90  
Pressione qualquer tecla para continuar. . . █
```

Menu de Vendas

A tela abaixo é referente ao menu de vendas. Nela o usuário escolhe se irá cadastrar vendas ou se fará a listagem de vendas.

```
-----LOJA DE INFORMÁTICA-----  
  
-----Menu de Vendas-----  
  
-Cadastro de Vendas: 1  
-Listagem de Vendas: 2  
-Sair: 0
```

A tela abaixo é a tela de cadastro de vendas. Nela o usuário especificará o número de vendas a serem cadastrados e fará o cadastro dos mesmos.

```
-----LOJA DE INFORMÁTICA-----  
  
-----Cadastro de Vendas-----  
  
-Quantas venda serão cadastradas?  
1_█
```



```

-Código:1
-Número de Série:28484
-Nome: Ryzen 3 2200G
-Categoria: Processador
-Fabricante: AMD

-Ano de fabricação:2019
-Valor:779,90

-Código:2
-Número de Série:28654
-Nome: Memória Crucial BallMemory RAM
-Categoria: Memória RAM
-Fabricante: Crucial

-Ano de fabricação:2020
-Valor:284,90
-----LOJA DE INFORMÁTICA-----

-Digite o código da peça desejada:
1

-Mais alguma peça?
-Sim(1)
-Não(0)
0

Data da venda:
19/11/2020

```

A tela abaixo é a tela de listagem das vendas. Nela o usuário poderá escolher fazer uma alteração em um dos cadastros já feitos.

```

-----LOJA DE INFORMÁTICA-----

-----Listagem de Vendas-----
-Código:1
-Data da venda:19/11/2020
-Valor:779,90
Pressione qualquer tecla para continuar. . . █

```

```

-Deseja Alterar alguma venda?
SIM - 1
NÃO - 2
1
-Digite o código da venda a ser alterada:1
-----LOJA DE INFORMÁTICA-----

-Digite o código da peça desejada:
1

-Mais alguma peça?
-Sim(1)
-Não(0)
0

Data da venda:
20/11/2020_

```

Ao fazer uma nova listagem podemos ver a alteração feita.

```

-----LOJA DE INFORMÁTICA-----

-----Listagem de Vendas-----
-Código:1
-Data da venda:20/11/2020
-Valor:779,90
Pressione qualquer tecla para continuar. . .

```

Vídeo de utilização do Programa em nosso GitHub :

https://github.com/EduardoAnt1/loja_de_info

3. Código Fonte

3.1. Variáveis

- 3.1.1. Tipo Inteiro: i, essa variável serve como contador em algumas estruturas de repetição.
- 3.1.2. Tipo Inteiro: j, essa variável serve como contador em algumas estruturas de repetição.
- 3.1.3. Tipo Inteiro: cod, código utilizado para alterar as informações, sejam elas de clientes, de peças ou vendas.
- 3.1.4. Tipo Inteiro: cod_peca, código utilizado para buscar as informações de peças durante o cadastro de uma venda.
- 3.1.5. Tipo Inteiro: op, variável que guarda a escolha do usuário no primeiro menu.

- 3.1.6. Tipo Inteiro: op_cliente, variável que guarda a escolha do usuário no menu do cliente.
- 3.1.7. Tipo Inteiro: op_peca, variável que guarda a escolha do usuário no menu da peça.
- 3.1.8. Tipo Inteiro: op_vendas, variável que guarda a escolha do usuário no menu de vendas.
- 3.1.9. Tipo Inteiro: op_peca_venda, variável que guarda a escolha de peça do usuário durante o cadastro de uma venda.
- 3.1.10. Tipo Inteiro: op_alt, variável que guarda a escolha do usuário em toda alteração.
- 3.1.11. Tipo Inteiro: quant_clientes, variável que guarda a quantidade de clientes que serão cadastrados.
- 3.1.12. Tipo Inteiro: quant_pecas, variável que guarda a quantidade de peças que serão cadastradas.
- 3.1.13. Tipo Inteiro: quant_vendas, variável que guarda a quantidade de vendas que serão cadastradas.

3.2. Estruturas

- 3.2.1. Estrutura que guarda as informações dos clientes:

```
typedef struct {
    int codigo;
    char cpf[50];
    char nome[50];
} dados_cliente;
```

- 3.2.2. Estrutura que guarda as informações das peças:

```
typedef struct
{
    int codigo;
    int num_serie;
    int ano_fabricacao;
    char nome[20];
    char categoria[50];
    char fabricante[50];
    float preco;
} dados_peca;
```

- 3.2.3. Estrutura que guarda as informações das vendas:

```
typedef struct
{
    int codigo;
    char data[20];
    float valor;
} dados_vendas;
```

3.3. Procedimentos e Funções

3.3.1. Procedimento: imprime_cabecalho

3.3.1.1. Serve para imprimir um cabeçalho.

3.3.1.2. Parâmetro: Nenhum.

3.3.2. Função: reseta_menu

3.3.2.1. O objetivo dessa função é resetar o valor da opção que chamou a função.

3.3.2.2. Parâmetro: Nenhum.

3.3.2.3. Retorno da função: return 1.