**Trabalho Prático**

**“SOBAY”**

**Meta 1**

**Sistemas Operativos**

**Ano letivo 2022/2023**

**Licenciatura em Engenharia Informática**

**Instituto Superior de Engenharia de Coimbra**

**Uma imagem com texto

Descrição gerada automaticamente**

**Filipa Pimentel 2018011698**

**Rafael Couto 2019….**

## Índice

[Índice 2](#_Toc119355851)

[1. Introdução 3](#_Toc119355852)

[2. Estruturas de dados 4](#_Toc119355853)

[Itens 4](#_Toc119355854)

[Users 4](#_Toc119355855)

[Promotor 4](#_Toc119355856)

[3. Comandos 5](#_Toc119355857)

[4. Lançamento de promotores 6](#_Toc119355858)

[5. Atualização dos utilizadores 7](#_Toc119355859)

[6. Leitura de ficheiros de itens 8](#_Toc119355860)

[7. *Makefile* e Variáveis de Ambiente 9](#_Toc119355861)

[8. Conclusão 10](#_Toc119355862)

# Introdução

O presente relatório tem como objetivo descrever a primeira meta do trabalho prático de Sistemas operativos.

O trabalho consiste na implementação de uma plataforma para gerir um sistema de leilões, “*SOBAY*”. Este faz a gestão da comunicação entre os clientes envolvidos, gere os itens à venda, verídica os preços e determina quem arremata os itens.

Existem três programas envolvidos:

* ***Frontend****:* usado, pelos utilizadores, para comprar e vender itens. Haverá um programa frontend a correr por cada utilizador ligado à plataforma.
* ***Backend****:* gere a plataforma de leilões. Recebe pedidos e informações por parte do *frontend*. Interage também com o *promotor*. Existirá apenas um programa *backend* a funcionar.
* ***Promotor****:* interage diretamente com o programa *backend*, enviando para o mesmo promoções em itens pertencentes a categorias especificas.

# Estruturas de dados

## Itens

Foi criada uma estrutura ITENS, que guarda toda a informação necessária relativamente a cada item posto à venda. Consiste nos seguintes campos: *id, nome, categoria, preço base, preço compre já, duração, user vendedor, user que licitou mais alto.*

## Users

A estrutura USERS guarda informação relativa a cada utilizador da plataforma. Cada utilizador possui um *username,* uma *password* e um *saldo* associado.

## Promotor

Foi criada uma estrutura PROMOTOR , que mantém a informação relativa a cada promoção enviada pelo promotor. Esta possui uma *categoria, desconto e duração* da promoção em questão.

# Comandos

# Lançamento de promotores

# Atualização dos utilizadores

# Leitura de ficheiros de itens

# *Makefile* e Variáveis de Ambiente

# Conclusão