

ATIVIDADE	SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM
TEXTO	
<p>Situação de Aprendizagem 1 (30h):</p> <p>Você foi contratado por um(a) comerciante do seu bairro (pode ser mercearia, farmácia, papelaria, loja de roupas, açougue etc.).</p> <p>Seu objetivo é entregar um programa em Dart (modo console) que ajude nas vendas da loja.</p> <p>O programa deverá ter uma lista de produtos ou serviços, cada um com nome, preço e quantidade em estoque, além de uma variável para armazenar os itens escolhidos pelo cliente (carrinho). O cliente deve informar seus dados (nome e documento) com validação para evitar entradas nulas ou vazias.</p> <p>O cliente poderá escolher um ou mais produtos, informando a quantidade desejada, e o sistema deve verificar se há estoque suficiente antes de confirmar. Se não houver, deverá pedir outra quantidade.</p> <p>Deverão existir no mínimo quatro formas de pagamento, como dinheiro, débito, crédito e PIX, aplicando descontos ou juros conforme a escolha. Após calcular subtotal, descontos/juros e total, se o pagamento for em dinheiro, o sistema também deverá calcular o troco.</p> <p>No final, o programa deve imprimir um recibo no console com as informações do cliente, itens comprados, valores unitários e totais, descontos/juros aplicados, valor total, forma de pagamento e troco (se houver).</p> <p>Para organização, recomenda-se criar funções para listar produtos e verificar estoque.</p> <p>Desafio:</p> <p>Sua tarefa é criar um documento que apresente <b>as</b> diferenças encontradas, incluindo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Alterações necessárias na escrita do código (sintaxe).</li><li>• Diferenças no comportamento ou funcionamento da lógica.</li></ul> <p>O documento deve ser claro e organizado, destacando cada diferença entre Dart e a linguagem escolhida para facilitar a compreensão.</p>	

**INSTRUMENTO DE REGISTRO DE AVALIAÇÃO**

Natur eza dos Critéri os	Capacidades Técnicas	Critérios de avaliação				Avaliação	
						Alun o	Profe ssor
			Crítico		Desejável		
		0	NÃO Atingiu	1	Atingiu		
		F	Formativa	S	Somativa		
	4. Definir os elementos de entrada, processamento e saída para a codificação das funcionalidades mobile	Acertando 60% do Quiz Online.					
		Definindo o tipo correto de variável.					
		Definindo a quantidade obrigatória de processos.					
		Definindo saídas obrigatórias.					
		Implementando decisões encadeadas.					
		Implementando tratamentos de erros adicionais.					
		Implementando repetições adicionais.					
		Implementando funções adicionais.					
		Entregando atividades dentro do prazo.					
	6. Implementar o código respeitando as características da linguagem na plataforma mobile	Acertando 60% do Quiz Online.					
Implementando linguagem no ambiente Windows.							
Diferenciando características de outras linguagens.							
Comp etênci as Socio emocionais	1. Demonstrar autogestão	Postando as atividades propostas no Teams/Forms.					
		Entregando as atividades dentro do prazo.					
	2. Demonstrar pensamento analítico	Demonstrando capacidade de identificar problemas.					
		Explorando diferentes abordagens de solução.					
	3. Demonstrar inteligência emocional	Demonstrando capacidade de lidar com desafios e frustrações.					
		Cooperando com colegas nas tratativas de desenvolvimento.					
	4. Demonstrar autonomia	Pesquisando solução para problemática do projeto.					
Propondo solução de melhoria baseado pesquisa.							
Nível de Desempenho							
Nota							