

Esercitazione di FdP-A

Lezione 8 - 26/11/2024

Gestione di un inventario

Parte 1

- Definire una struct per rappresentare un prodotto nell'inventario.
- Ogni prodotto deve contenere i seguenti campi:
 - ID prodotto (intero univoco).
 - Nome prodotto (stringa di massimo 50 caratteri, C-style).
 - Prezzo unitario (numero decimale).
 - Quantità disponibile (numero intero).
- Creare un inventario di prodotti (array di struct) avente dimensione massima 100.

Gestione di un inventario

Parte 2

- Creare una funzione `inserisciProdotto` per aggiungere un prodotto all'inventario.
- Creare una funzione `stampaInventario` per stampare tutti i prodotti in inventario.
- Il programma deve implementare un menù e chiedere ripetutamente di scegliere le diverse opzioni finché non viene inserito il valore `'-1'`.

Gestione di un inventario

Parte 3

- Scrivere una funzione `calcolaValoreTotale` che accetta un inventario e restituisce il valore totale dell'inventario.
- Suggerimento: valore totale = somma di (prezzo × quantità) per ogni prodotto.
- Stampare il valore totale del magazzino.
- Infine, inserire una nuova opzione nel menù con questa funzionalità.

Gestione di un inventario

Parte 4

- Creare una funzione `cercaProdotto` che:
 - Accetta un inventario, il numero di prodotti al suo interno e un ID da cercare.
 - Restituisce un puntatore al prodotto trovato, o `nullptr` se l'ID non esiste.
- Stampare i dettagli del prodotto trovato, se esiste.
- Infine, inserire una nuova opzione nel menù con questa funzionalità.

Gestione di un inventario

Parte 5

- Creare una funzione `modificaProdotto` che:
 - Accetta un puntatore a un prodotto.
 - Permette di aggiornare i campi del prodotto (nome, prezzo, quantità).
- Infine, inserire una nuova opzione nel menù con questa funzionalità.