



**CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA  
DE MINAS GERAIS – CEFET/MG**  
Campus III – Unidade Leopoldina

Isabelly Araújo Temoteo, João Pedro Martins Cruz, Júlia Dos Santos Silva e Lavínia  
Rievert Ramos

**SISTEMA HIGH FASHION STYLES**  
**(Sistema Moda Alta Estilos)**

Turma: 1º Ano (Informática)  
Disciplina: Laboratório de Lógica e Programação de Algoritmos  
Professor(a): Cleiston Silva  
Equipe: High Fashion Team  
E-mail para contato: isabellyjoaojulialaviniasg2@gmail.com

Leopoldina  
28 (28/04/2021) de Março de 2021

## Sumário

Nome do Sistema	1
1. Introdução	3
2. Guia de Utilização	4
3. Código Fonte	5
3.3 Procedimentos e Funções (listar TODOS!)	5

## **1. Introdução**

O Sistema High Fashion Styles (Sistema Moda Alta Estilos), anteriormente titulado como Tag Clothes Style, se encontra atualmente em sua etapa três. O programa High Fashion Styles tem a funcionalidade principal de permitir que o usuário realize compras de roupas e acessórios online. O sistema atualmente possui um mostruário contendo quatorze itens, e quatro menus. O primeiro menu (menu principal) instrui o usuário a consultar os produtos disponíveis no mostruário, a acessar o menu do gerente (só usuários da empresa), a adicionar fundos (créditos/dinheiro) para realizar pagamento dos produtos comprados e a encerrar o programa. O segundo menu (menu do mostruário) instrui o cliente a adicionar a peça que ele mais gostou ao carrinho, a retornar ao mostruário, a realizar o pagamento (caso possua peças de roupas no carrinho), a acessar informações do carrinho e a voltar para o menu principal. No terceiro menu (menu do gerente), só funcionários da empresa que possuem a senha podem acessar, nesse menu os funcionários são instruídos a cadastrar novas promoções, a modificar uma promoção já registrada no sistema e a voltar para o menu principal. No último menu (menu de pagamento) o usuário é instruído a adicionar fundos (créditos/dinheiro) caso não tenha feito a ação no menu principal, a confirmar o pagamento da compra realizada e a retornar para o menu principal.

O código desenvolvido em linguagem C, possui implemento de constantes, variáveis, operações aritméticas, operações lógicas, comandos de atribuição, comandos de entrada e saída, estrutura condicional simples, estrutura condicional composta, estrutura condicional de múltipla escolha, estrutura de repetição com teste no início, estrutura de repetição com teste no fim, estrutura de repetição com variável de controle, estruturas de dados homogêneas: vetores numéricos, vetores de caracteres e matrizes, estruturas de dados heterogêneas, procedimentos e funções. Nessa etapa o nosso foco foi implementar funções, utilizar estruturas heterogêneas e acrescentar novas aplicabilidades que podem ser percebidas ao executar o main.c do código desenvolvido.

O código desenvolvido pode ser acessado através do link que estamos disponibilizando, abaixo dessa introdução.

Acesse o código do sistema high fashion Styles, através do link a seguir:

[https://github.com/Isabelly-joao-julia-lavinia/Sistema\\_High\\_Fashion\\_Styles\\_Etapa-3](https://github.com/Isabelly-joao-julia-lavinia/Sistema_High_Fashion_Styles_Etapa-3).

**CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA  
DE MINAS GERAIS – CEFET/MG**  
Campus III – Unidade Leopoldina

## **2. Guia de Utilização**

O sistema desenvolvido tem como tela principal a que é exibida na imagem abaixo. Nesta tela o usuário poderá escolher entre as seguintes opções:

- 1) Caso digite 1: O usuário será levado para o menu secundário, para ver o mostruário.
- 2) Caso digite 2: O usuário irá para o menu do gerente.
- 3) Caso digite 3: O usuário poderá adicionar dinheiro em sua conta para gastar no programa.
- 4) Caso digite 0: Encerrará o programa.

## INICIO > MENU PRINCIPAL

---

- [1] - PARA VER OS PRODUTOS
  - [2] - LOGAR NO MENU DO GERENTE
  - [3] - ADICIONAR FUNDOS
  - [0] - SAIR DO PROGRAMA
- 

Dentro do mostruário, ou seja, no menu secundário: Aqui teremos outras opções para o usuário.

- 1) Caso digite 1: Irá para a opção de adicionar a peça ao carrinho.
- 2) Caso digite 2: Retornará ao mostruário, (para caso ele perca as informações quando a tela for limpa).
- 3) Caso digite 3: Irá para a opção de realizar pagamento, caso tenha objetos em seu carrinho.
- 4) Caso digite 4: Poderá ver as informações de saldo e o carrinho.
- 5) Caso digite 0: Voltará ao menu principal.

## MENU SECUNDARIO >>>

---

- [1] - ADICIONAR AO CARRINHO
  - [2] - RETORNAR AO MONSTRUARIO
  - [3] - REALIZAR PAGAMENTOS
  - [4] - VER INFORMACOES DE CARRINHO E SALDO
  - [0] - RETORNAR AO MENU PRINCIPAL
- 

No menu de pagamento: Aqui temos 3 opções: adicionar fundos (ou seja, dinheiro para pagar o que estiver no seu carrinho), confirmar o pagamento ou retornar.

1) Caso a pessoa realize pagamento: caso tenha saldo disponível, o aplicativo irá retirar esse valor do seu saldo (que está salvo na variável “fundos”) e esvaziará seu carrinho. Caso não tenha saldo disponível, o aplicativo alertará que o saldo é insuficiente. Caso o carrinho esteja vazio, alertará que não tem nada a ser pago.

2) Caso deseje adicionar fundos, será levado para a função de adicionar fundos.

3) Caso digite 0, encerrará o processo.

```
[~ OPCOES DE PAGAMENTO ~]
```

```
[1] - PARA CONFIRMAR PAGAMENTO DO VALOR TOTAL DO CARRINHO  
[2] - PARA ADICIONAR FUNDOS  
[0] - RETORNAR
```

Retornando ao menu principal > Acessando o menu do gerente, irá pedir uma senha e levará para a função de senha, para validar a senha. Caso seja verdadeira, o usuário conseguirá acesso a esse menu com as seguintes opções:

1) Caso digite 1: poderá cadastrar uma promoção.

2) Caso digite 2: poderá alterar uma promoção que já está registrada.

3) Caso digite 0: voltará ao menu principal.

```
MENU DO GERENTE >>>
```

```
[1] - CADASTRAR UMA PROMOCAO  
[2] - ALTERAR INFORMACOES DA PROMOCAO  
[0] - RETORNAR AO MENU PRINCIPAL
```

Retornando ao menu principal, poderá sair do programa. Porém, caso deseje sair sem esvaziar seu carrinho o programa alertará que você ainda tem pendências e não se encerrará até que você fique com o carrinho vazio.

Um exemplo completo de utilização do sistema pode ser encontrado em: (<https://youtu.be/VdsMAQOSj-o>).

**CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA  
DE MINAS GERAIS – CEFET/MG**  
Campus III – Unidade Leopoldina

### 3. Código Fonte

#### 3.1 Variáveis

- **float total**: variável global que guarda o valor *total* do carrinho.
- **float fundos**: variável global que guarda o valor dos *fundos* disponíveis para o usuário, ou seja, o dinheiro que o usuário tem disponível para a realização de compras na High Fashion.
- **int cont**: variável global contadora cumulativa para organização numérica de códigos e/ou promoções de peças da High Fashion.

- Promocao promocao[]: variável - vetor global, do tipo da struct “**Promocao**”, que é usada para cadastrar e editar promoções.
- int op\_menu\_p: variável do código principal, usada para capturar a *opção* selecionada pelo usuário no *menu principal*, ou seja, no primeiro menu.
- int op\_menu\_c: variável do código principal, usada para capturar a *opção* selecionada pelo usuário no *menu central*, ou seja, no segundo menu.
- int op\_menu\_g: variável do código principal, usada para capturar a *opção* selecionada pelo usuário no *menu do gerente*.
- int op: variável do código principal, usada para capturar a *opção* selecionada pelo usuário no *menu do pagamento*.
- int i: variável do código principal, usada para *índice* de direção para vetores.
- int senha: variável do código principal, usada no login do gerente como entrada na função “**Senha**” para a confirmação da *senha* do gerente.
- int tam: variável do código principal, usada para determinar, a partir de entrada na função “**Cadastrar**”, em até qual código de peças que o gerente deseja cadastrar, selecionada pelo gerente.
- int promocao\_escolhida: variável do código principal, usada para capturar a *promoção escolhida*, a partir de entrada na função “**Alterar\_promocao**”, para alteração dentro do menu do gerente.

### 3.2 Estruturas

- typedef struct Promocao: estrutura global que lista as variáveis **char** marca[50], **char** estilo[50], **char** peca[50], **char** cor[50], **float** preco, **int** codigo. Usada para cadastrar, modificar e exibir promoções ao longo do código principal no menu do gerente e nas funções “**Monstruario**”, “**Cadastrar**”, “**Alterar\_promocao**” e “**Preco\_produto\_selecionado**”.

### 3.3 Procedimentos e Funções

- Nome da Função: **void** Monstruário
  - o Serve para: imprimir as informações do monstruário salvas em matrizes e em structs se caso houver dados registrados.
  - o Parâmetros: sem parâmetros.



- o Retorno: sem retorno.
- Nome da Função: **float** Carrinho
  - o Serve para: ler os valores de código, validar e passar para outra função retornar o valor do preço. Ler o valor da peça que o usuário digitar para adicionar e somar o valor total (valor da peça multiplicado pela quantidade desejada), salvando em uma variável acumulativa.
  - o Parâmetros: sem parâmetros.
  - o Retorno: sem retorno.
- Nome da Função: **int** Senha
  - o Serve para: receber senha e caso a senha for aprovada, levar o usuário (funcionário) ao menu do gerente.
  - o Parâmetros: senha\_recebida.
  - o Retorno: retorna valor 1, caso a senha seja válida.
- Nome da Função: **void** Fundos
  - o Serve para: informar o saldo atual e adicionar a quantidade de saldo que o usuário desejar.
  - o Parâmetros: sem parâmetros.
  - o Retorno: sem retorno.
- Nome da Função: **void** Imp\_saldo
  - o Serve para: imprimir informações de saldo e preço do carrinho no momento em que for executado.
  - o Parâmetros: sem parâmetros.
  - o Retorno: sem retorno.
- Nome da Função: **void** Cadastrar
  - o Serve para: receber um tamanho e cadastrar promoções, acumulando o código delas em uma variável contadora.
  - o Parâmetros: **int** tam.
  - o Retorno: sem retorno.

- Nome da Função: **void** Altera Promoções
  - o Serve para: alterar os valores registrados nas promoções de acordo com o desejo do usuário (funcionário) que está alterando.
  - o Parâmetros: indice.
  - o Retorno: sem retorno.
  
- Nome da Função: **float** Preco\_produto\_selecionado
  - o Serve para: receber o código após a validação feita na FUNÇÃO CARRINHO e identificar se está registrado em matrizes ou struct, retornando o preço e imprimindo as informações do produto.
  - o Parâmetros: **int** indice.
  - o Retorno: valor.