|  |  |
| --- | --- |
| **Logotipo  Descripción generada automáticamente con confianza media** | **Tarea Integradora #1**  **Algoritmos y Estructuras De Datos**  **Grupo: 01**  **Semestre 2021 - B** |

**GameLib**

**Integrantes:**

**Juan David Ballesteros Valencia - A00306456**

**Nicolas Gómez Botero – A00365529**

**Camilo González Velasco - A00370263**

**DOCENTE: Johnatan Garzón Montesdeoca**

**REQUERIMIENTOS FUNCIONALES**

*El programa debe estar en la capacidad de:*

**Req.1. Crear** un catálogo (lista) de juegos, con los datos básicos como: código de juego, cantidad de ejemplares, estantería donde esta ubicado y precio del juego.

**Req.2. Crear** la cantidad de cajeros a utilizarse durante la jornada para llevar a cabo la simulación de compras.

**Req.3. Crear** un nuevo cliente con su respectivo número de identificación (cédula) en el orden en que llegaron a la tienda.

**Req.4.** Agregar juegos a la lista de juegos para cada comprador (sus códigos).

**Req.5.** Ordenar la lista de juegos según la estantería en la que está ubicada.

**Req.6.** Listar el orden de salida de los clientes del establecimiento.

**Req.7.** Listar el valor de cada compra por cliente.

**Req.8.** Listar el orden en que quedaron guardados los juegos.