

UNIVERSIDADE PAULISTA
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

GABRIEL ANTUNES BARROS - F3480H9
ISAC FERREIRA DE SOUZA - G750381
LEANDRO MORAES DE SOUZA - G7862D1
THAIS REIS DA SILVA - T917AG6

PROJETO DE GERENCIAMENTO DE UM MUSEU MULTITEMÁTICO

SOROCABA

2023

GABRIEL ANTUNES BARROS - F3480H9
ISAC FERREIRA DE SOUZA - G750381
LEANDRO MORAES DE SOUZA - G7862D1
THAIS REIS DA SILVA - T917AG6

PROJETO DE GERENCIAMENTO DE UM MUSEU MULTITEMÁTICO

Trabalho do projeto integrado multidisciplinar no
curso análise e desenvolvimento de sistema
apresentado a universidade paulista

SOROCABA

2023

GABRIEL ANTUNES BARROS - F3480H9
ISAC FERREIRA DE SOUZA - G750381
LEANDRO MORAES DE SOUZA - G7862D1
THAIS REIS DA SILVA - T917AG6

PROJETO DE GERENCIAMENTO DE UM MUSEU MULTITEMÁTICO

Trabalho do projeto integrado multidisciplinar no
curso análise e desenvolvimento de sistema
apresentado a universidade paulista

Aprovado em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me Richardson Luz

Universidade Paulista – UNIP

_____/____/____

Prof. Reverdan A Sparinger

Universidade Paulista – UNIP

_____/____/____

Prof. Dr Marcelo Bellodi

Universidade Paulista – UNIP

_____/____/____

RESUMO

Atualmente a tecnologia vem se colocando cada vez mais entre negócios e instituições como uma ferramenta indispensável e cabe aos profissionais da área organiza-la para atingir objetivos e metas. O Museu de artes abstratas é uma instituição sem fins lucrativos que utiliza a tecnologia como facilitadora de processos. O objetivo central do trabalho é montar uma infraestrutura de museu envolvendo as matérias geridas no curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas da Universidade Paulista, bem como pesquisa de temas fora do escopo das disciplinas. Utilizados artigos científicos e livros da área de Tecnologia da Informação para a realização da revisão bibliográfica. Com esse trabalho foi possível apresentar a infraestrutura de redes e softwares para o museu de artes, como o sistema de venda de ingressos onde clientes podem comprar ingressos Inteiro, Meia entrada e Isentos, e um software de totem usado para a experiência de observação e estudo do abstracionismo e seus autores.

Palavras-chave: Museu. Abstrata. Software. Redes. Ingressos.

ABSTRACT

Currently, technology is increasingly being placed among businesses and institutions as an indispensable tool and it is up to professionals in the field to organize it to achieve objectives and goals. The Museum of Abstract Arts is a non-profit institution that uses technology to facilitate processes. The central objective of the work is to set up a museum infrastructure involving the subjects managed in the Systems Analysis and Development course at Universidade Paulista, as well as research into topics outside the scope of the disciplines. Scientific articles and books in the area of Information Technology were used to carry out the bibliographic review. With this work it was possible to present the network and software infrastructure for the arts museum, such as the ticket sales system where customers can buy Full, Half and Exempt tickets, and totem software used for the observation and study experience. of abstractionism and its authors.

Keywords: Museum. Summaries. Software. Networks. Tickets.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Menu do Sistema de Venda de Ingressos.....	17
Figura 2: Seleção de Quantidade de Ingressos.....	17
Figura 3: Escolha de Ingressos.....	18
Figura 4: Revisar ou Retirar Ingressos	18
Figura 5: Menu de Meia-Entrada	19
Figura 6: Meia Entrada Jovem Baixa Renda.....	19
Figura 7: Meia Entrada Estudante	20
Figura 8: Meia Entrada Professor	20
Figura 9: Meia Entrada Idoso Menor de 60.....	20
Figura 10: Meia Entrada Idoso	20
Figura 11: Meia Entrada Pessoa com Necessidades Especiais	21
Figura 12: Menu de Pagamento	21
Figura 13: Forma De Pagamento Dinheiro	21
Figura 14: Forma de Pagamento Crédito.....	22
Figura 15: Forma de Pagamento Débito.....	22
Figura 16: Forma de Pagamento Pix.....	22
Figura 17: Pagamento com Êxito	22
Figura 18: Lista de Vendas	23
Figura 19: Relatório de Vendas.....	23
Figura 20: Finalização do Software.....	24
Figura 21: Menu Opção Invalida.....	24
Figura 22: Inteira Ultrapassa Limite.....	24
Figura 23: Meia Ultrapassa Limite.....	25
Figura 24: Isento Ultrapassa Limite	25
Figura 25: Menu Meia Entrada Opção Invalida	26
Figura 26: Pagamento Opção Invalida	26
Figura 27 Menu Quadros.....	27
Figura 28: Exemplar Tela de Descrição de Quadros	28
Figura 29: Relatório do Quadro	28
Figura 30: Quadro Número 1:Primeira Aquarela Abstrata. (1910)	91
Figura 31: Quadro Número 2: Amarelo, Vermelho, Azul. (1925)	91
Figura 32: Quadro Número 3: Composition IV. (1911)	92
Figura 33: Quadro Número 4: Moscow I. (1916).....	92
Figura 34: Quadro Número 5: Composition in Color A. (1917)	93
Figura 35: Quadro Número 6: Victory Boogie Woogie. (1944)	93
Figura 36: Quadro Número 7: Composition with Oval in Color Planes II. (1914).....	94
Figura 37: Quadro Número 8: Composition. (1918).....	94
Figura 38: Quadro Número 9: Southern (Tunisian) Gardens. (1919)	95
Figura 39: Quadro Número 10: Flora on Sand. (1927)	95
Figura 40: Quadro Número 11: New Harmony. (1936)	96
Figura 41: Quadro Número 12: Asheville. (1948).....	96
Figura 42: Quadro Número 13: Woman. (1949)	97
Figura 43: Quadro Número 14: The Visit. (1967)	97
Figura 44: Quadro Número 15: Merrit Parkway. (1959).....	98

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	7
1.1 Objetivo Geral	7
1.2 Objetivo Específico	7
2. CRONOGRAMA	8
3. INFRAESTRUTURA DO MUSEU	13
3.1 Artes Abstratas	13
3.2 Bilheteria	13
3.4 Salão de obras	13
3.5 Totem.....	13
4. INFRAESTRUTURA DE REDES	15
4.1 Topologia de redes	15
4.2 Roteamento.....	15
4.3 Switch	15
5. PROGRAMAÇÃO	16
5.1 Linguagem de programação	16
5.2 Software de programação	16
6. SOFTWARE DE VENDAS	17
6.1 Seleção de ingressos.....	17
6.2 Menu de meia entrada	19
6.3 Pagamento.....	21
6.4 Lista de vendas	23
6.5 Relatório	23
6.6 Finalização do programa	24
6.7 Opções invalidas.....	24
7. SOFTWARE DOS TERMINAIS.....	27
7.1 Funcionamento do totem.....	27
APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DOS TOTENS.....	32
APÊNDICE B – DESCRIÇÕES DOS QUADROS	33
ANEXO A – QUADROS.....	91
ANEXO B – FLUXOGRAMA DO FUNCIONARIO PARA O TOTEM	99
ANEXO C – FLUXOGRAMA DO CLIENTE NO TOTEM	100

1. INTRODUÇÃO

O museu de arte abstrata, é uma organização sem fins lucrativos, tem por objetivo usar a tecnologia com o seu principal viés de ser facilitadora de processos, faz com que dessa forma a instituição possa servir seus visitantes de forma mais prática e segura para todos. A evolução tecnológica que vimos no nosso social é reflexo da demanda de dispositivos modernos que sejam capazes de resolver desde os problemas simples aos complexos. (OLIVEIRA, 2023).

A organização promete, através da arte abstrata, trazer questionamentos a seus visitantes, mostra o poder da arte de ter diferentes significados para diferentes tipos de pessoa, dependendo do seu olhar sobre ela. O museu faz uso da inteligência de diversas áreas de tecnologia da informática para propor a melhor experiência aos seus usuários.

1.1 Objetivo Geral

Com base nos conteúdos geridos de Fundamentos de Redes de Dados e Comunicação, Engenharia de Software I, Linguagem e Técnicas de Programação, Matemática para Computação, Ética e Legislação Profissional e Metodologia Científica, o grupo PIM tem por objetivo apresentar um Projeto que gerencia um museu multitemático.

1.2 Objetivo Específico

Aplicar e desenvolver os conhecimentos adquiridos com as matérias geridas em sala de aula, desenvolver a capacidade de identificar as necessidades do usuário e traduzi-las em soluções, argumentar e discutir as tecnologias utilizadas nos projetos de sistemas computacionais e fomentar o hábito de trabalho em equipe e execução de projetos envolvendo múltiplas disciplinas.

2. CRONOGRAMA

Tarefas	Data Prevista	Fase	Responsável	Entrega	Observação
Leitura do Escopo	30/08	Concluído	Todos	30/08	Leitura e análise da proposta de PIM apresentada pela universidade.
Reunião do grupo	01/09	Concluído	Todos	01/09	Reunião online no Google Meet para definição de tema, RN e separação de tarefas. Foi definido o tema "O que você vê na imagem?" para o museu.
Definição das perguntas do questionário	01/09	Concluído	Todos	01/09	Definido em grupo as perguntas que estariam no questionário online do museu.
Arquivo no Trello	11/09	Concluído	Leandro	11/09	Estruturado no site Trello um arquivo separando as tarefas de cada membro do grupo.
Lista de imagens do museu	13/09	Concluído	Thais	13/09	Entregue a primeira lista de imagens que seriam usadas no museu.
Base do PIM	13/09	Concluído	Leandro	13/09	Estruturada a base do PIM em documento word conforme pedido nas normas da ABNT.
Protótipo do sistema de vendas de ingresso	15/09	Concluído	Leandro	15/09	Codificado o primeiro sistema de vendas de ingresso do museu.

Melhora do sistema de vendas de ingresso	23/09	Concluído	Leandro	20/09	Ajustes no sistema de vendas de ingresso.
Mudança do tema do trabalho	25/09	Concluído	Thais	25/09	Devido a alguns obstaculos encontrados, houve um acordo de mudança do tema do museu para "Artes Abstratas".
Nova lista de imagens do museu	26/09	Concluído	Thais	26/09	Entregue a nova lista de imagens do museu com descrição das artes.
Introdução do trabalho	28/09	Concluído	Thais	28/09	Concluída a introdução do trabalho escrito.
Sistema de totens	03/10	Concluído	Leandro e Isac	03/10	Criado o sistema de totens do museu.
Atualização do sistema de ingressos	11/10	Concluído	Leandro	11/10	Atualizado o sistema de vendas com o que foi pedido (menu, relatório e lista de vendas).
Software de Ingresso trabalho escrito	13/10	Concluído	Leandro	13/10	Detalhado no trabalho escrito toda a parte de desenvolvimento do software de venda de ingressos.
Pesquisa sobre programação	14/10	Concluído	Thais	14/10	Pesquisa sobre linguagem C e editores de texto.
Objetivo geral e específico	14/10	Concluído	Thais	14/10	Definido os objetivos gerais e específicos.

Fluxograma Clientes	16/10	Concluído	Isac	16/10	Entregue o fluxograma de clientes.
Fluxograma Funcionários	16/10	Concluído	Isac	16/10	Entregue o fluxograma de funcionários.
Apresenção ao Profº Cleber base do PIM	16/10	Concluído	Todos	16/10	Orientados pelo professor a fazer algumas modificações no trabalho escrito.
Apresenção ao Profº Waldir base do PIM e Sistema de Vendas	17/10	Concluído	Todos	17/10	Orientados pelo professor a fazer algumas modificações no trabalho escrito e no sistema de vendas.
Infraestrutur a de redes	18/10	Concluído	Gabriel	18/10	Entregue a parte de infraestrutura de redes do trabalho.
Infraestrutur a do museu	23/10	Concluído	Isac	23/10	Entregue a parte de infraestrutura do museu.
Resumo e Conclusão trabalho escrito	24/10	Concluído	Thais	24/10	Entregue o resumo e a conclusão do trabalho escrito.
Apresentaçã o ao Profº Richardson	25/10	Concluído	Todos	25/10	Orientados pelo professor sobre formatação do trabalho.
Normalizaçã o ABNT	25/10	Concluído	Leandro	25/10	Trabalho formatado conforme as normas da ABNT.
Revisão do trabalho escrito	25/10	Concluído	Todos	25/10	Revisão de todos os detalhes do trabalho escrito antes do envio.

Finalização e envio	26/10	Concluído	Todos	26/10	Finalizado o trabalho e postado no site da universidade.
---------------------	-------	-----------	-------	-------	--

3. INFRAESTRUTURA DO MUSEU

O Museu é um espaço singular que celebra a diversidade e a criatividade da arte abstrata, possui uma infraestrutura onde o visitante passa pela porta de entrada principal e ao lado esquerdo encontra as bilheterias, depois de comprar o ingresso, em frente a bilheteria tem uma porta com um porteiro que verifica os ingressos. Ao passar pela porta terá o salão com as obras de artes e um totem ao lado de cada uma.

3.1 Artes Abstratas

O abstracionismo surgiu de um momento histórico, onde as câmeras fotográficas foram se instaurando na sociedade e os pintores já não tinham mais a obrigatoriedade das representações realísticas, possibilitando uma liberdade de expressão artística por meio do abstrato. (CORRÊA, 2022).

“A fotografia originou uma nova forma de relação com a realidade e a sua representação que, então, rebateu em sua irmã mais velha (a pintura)”. (Font-Réaulx, 2012).

3.2 Bilheteria

A bilheteria é onde os visitantes compram os ingressos para ver as obras de artes. A bilheteria fica ao lado esquerdo da entrada do museu contendo também uma fila preferencial. Um pouco à frente dela tem a porta que dá acesso para as obras.

3.4 Salão de obras

O museu se baseia em um salão principal que contém as obras expostas para os visitantes apreciarem elas. Ao lado de cada arte existe um totem.

3.5 Totem

Ao lado de cada quadro existe um totem, onde tem a função de, quando o visitante terminar de apreciar a obra, ele entra no menu, e lá o vai selecionar a obra que viu e reponderá 2 perguntas sobre o quadro no totem. De acordo com

o anexo A, a exposição tem 15 quadros expostos para os visitantes poderem apreciar. O salão das obras de arte é o coração do museu, onde os visitantes podem se perder na contemplação e apreciação da riqueza e diversidade das artes, em um ambiente acolhedor e inspirador.

4. INFRAESTRUTURA DE REDES

Rede de computadores é definido por dois ou mais computadores interligados entre si, trocando informações, compartilha recursos físicos e lógicos, possibilita dessa forma a comunicação de dados local ou remoto. O principal objetivo da rede de computadores é proporcionar maior confiabilidade e disponibilidade de recursos. (MIRANDA, 2008).

As redes de computadores podem ser classificadas como: PAN – Personal Area Network, LAN – Local Area Network, MAN – Metropolitan Area Network e WAN – Wide Area Network. (YOSHIZAWA, 2017).

4.1 Topologia de redes

A topologia de redes é dividida em dois tipos: topologia física e lógica. Sendo a física a disposição dos componentes da rede, já a lógica apresenta a descrição dos nós de comunicação da rede (fluxo de dados). Os principais tipos de topologia lógica são: ponto a ponto, barramento, anel, estrela, malha, árvore e híbrida. (MACEDO, 2018).

4.2 Roteamento

Roteamento é o nome dado ao processo de caminho escolhido pelos dados ao serem transmitidos, nas redes IP, o roteamento é tratado pacote a pacote. O protocolo IP é o responsável pela entrega das informações geradas pelas aplicações ao destino de forma eficiente. (OLIVEIRA, 2012).

4.3 Switch

Switchs são equipamentos de rede capazes de realizar a interconexão de informações entre duas ou mais estações, realizando a conexão entre várias máquinas de computadores. Possuem o recurso VLAN, que possibilita a separação das portas física formando domínios de broadcast diferentes. (YOSHIZAWA, 2017).

5. PROGRAMAÇÃO

A programação de computadores é uma habilidade cada vez mais importante no mundo, se torna indispensável em diversos setores e organizações no mundo inteiro. Seja para desenvolvimento de softwares, automação, websites, etc. a programação se faz presente principalmente na solução de problemas de forma eficiente e criativa. (SEBESTA, 2018).

Atualmente os computadores são utilizados para uma infinidade de tarefas, desde jogos eletrônicos até controle de usinas. Em decorrência dessa diversidade de uso foram nascendo várias linguagens de programação para diferentes objetivos, cabe ao programador escolher a melhor técnica para desenvolvimento do seu produto. (SEBESTA, 2018).

5.1 Linguagem de programação

Criada por Dennis M. Ritchie e Ken Thompson no ano de 1972, a linguagem C (baseada na linguagem B de Thompson), começou a ter sucesso após a publicação do livro “The C Programming Language” de Brian Kernighan e Dennis M. Ritchie, que descreve todas as características da linguagem. (UNICAMP, 2023).

A linguagem C permite que os programadores o desenvolvimento de programas modulares e estruturados e a reutilização de códigos através do uso das bibliotecas. Os programas escritos nessa linguagem costumam ser rápidos e compactos, permitindo a transferência sem grandes modificações. (UNICAMP, 2023).

5.2 Software de programação

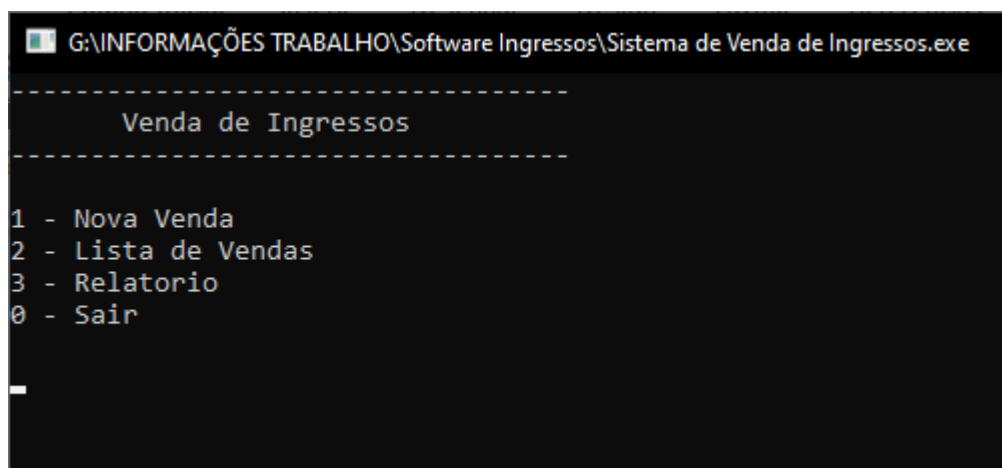
O IDE (Integrated Development Environment) é um programa com várias ferramentas e funcionalidades destinadas a escrita de códigos. Atualmente existem várias opções de IDEs disponíveis no mercado, algumas para linguagens específicas. (FIDELIS, 2015).

Muitos dos editores de texto possuem realce de sintaxe e completação automática, para programas mais fáceis de ler e escrever. (FIDELIS, 2015).

6. SOFTWARE DE VENDAS

Um sistema de vendas dedicado facilita significativamente o trabalho dos atendentes, pois o software realiza cálculos automaticamente, armazena vendas anteriores e mostra o quantos ingressos foram vendidos no total. Iniciando o sistema, irá começar no menu, onde contém 4 opções “Nova Venda” “Lista de Vendas” “Relatório” e “Sair”

Figura 1: Menu do Sistema de Venda de Ingressos

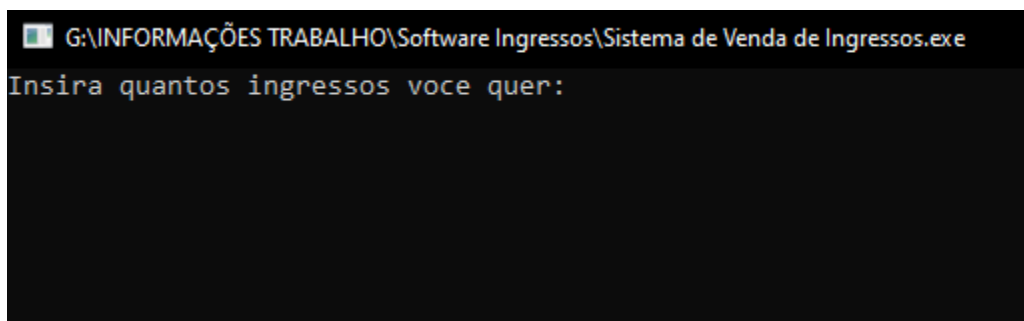


Fonte: autoria própria

6.1 Seleção de ingressos

Quando um cliente novo entrar no museu, o atendente irá selecionar a opção “Nova Venda”, em seguida o sistema irá para uma sequência de perguntas para realizar a venda, a primeira sendo uma escolha de quantidade de ingressos desejados para a compra

Figura 2: Seleção de Quantidade de Ingressos



Fonte: Autoria Própria

Selecionado a quantidade desejada, será mostrado uma lista de ingressos e uma tabela de preço, e também será questionado quantos desses ingressos são inteiras, meias ou isentos. Caso seja selecionado o ingresso isento somente para professores e idosos, o cliente deverá entregar algum documento comprovante.

Figura 3: Escolha de Ingressos

```

G:\INFORMAÇÕES TRABALHO\Software Ingressos\Sistema de Venda de Ingressos.exe
Tipos de Ingressos:
+-----+-----+
| 1 - Inteira          | R$5,00 |
| 2 - Meia             | R$2,50 |
| 3 - Isento (Professores, Idosos) | R$0,00 |
+-----+-----+

Quantas inteiras voce quer? (De 0 ate 10)
2
Quantas Meias voce quer? (De 0 ate 8)
5
Quantos Isentos voce quer? (De 0 ate 3)
1
  
```

Fonte: Autoria Própria

Depois da seleção, o sistema irá analisar se existe ingressos que foram sobrados, caso tenha o programa irá avisar e perguntar se deseja retirar o resto dos ingressos ou revisar, perguntando novamente quais desses ingressos que restaram são inteiras, meias ou isentos.

Figura 4: Revisar ou Retirar Ingressos

```

G:\INFORMAÇÕES TRABALHO\Software Ingressos\Sistema de Venda de Ingressos.exe
Tipos de Ingressos:
+-----+-----+
| 1 - Inteira          | R$5,00 |
| 2 - Meia             | R$2,50 |
| 3 - Isento (Professores, Idosos) | R$0,00 |
+-----+-----+

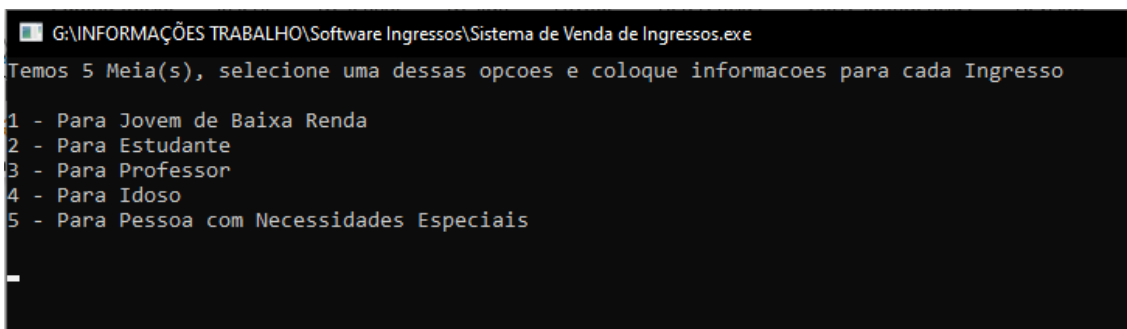
Quantas inteiras voce quer? (De 0 ate 10)
2
Quantas Meias voce quer? (De 0 ate 8)
5
Quantos Isentos voce quer? (De 0 ate 3)
1
Sobrou tickets, voce quer retirar estes ou revisar?
1 - Para Retirar
2 - Para Revisar
  
```

Fonte: Autoria Própria

6.2 Menu de meia entrada

Quando a meia for selecionada, o sistema perguntará qual das opções se encaixa com o cliente, sendo essas opções: “Jovem de baixa renda”, “Estudante”, “Professor”, “Idoso” e “Pessoa com necessidades especiais”.

Figura 5: Menu de Meia-Entrada



```
G:\INFORMAÇÕES TRABALHO\Software Ingressos\Sistema de Venda de Ingressos.exe
Temos 5 Meia(s), selecione uma dessas opcoes e coloque informacoes para cada Ingresso

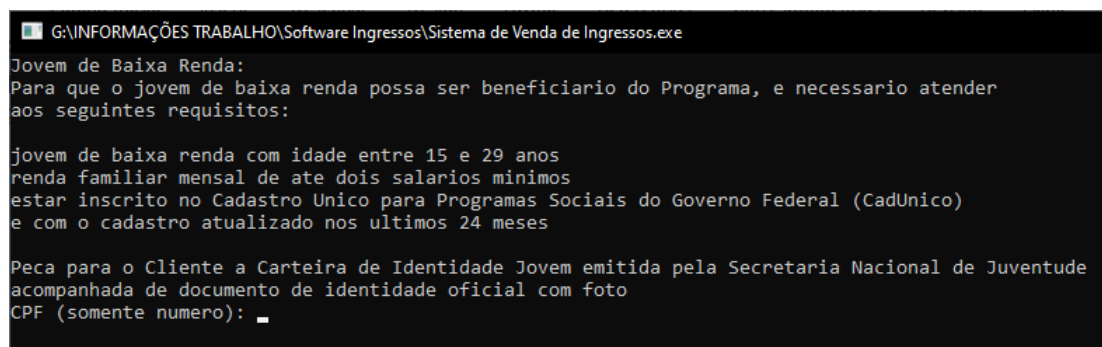
1 - Para Jovem de Baixa Renda
2 - Para Estudante
3 - Para Professor
4 - Para Idoso
5 - Para Pessoa com Necessidades Especiais

_
```

Fonte: Autoria Própria

Selecionando a opção “Jovem de baixa renda” o sistema irá instruir o atendente a verificar a Carteira de Identidade Jovem emitida pela Secretaria Nacional de Juventude acompanhada do documento de identidade oficial com foto, em seguida o sistema pedirá o CPF do cliente.

Figura 6: Meia Entrada Jovem Baixa Renda



```
G:\INFORMAÇÕES TRABALHO\Software Ingressos\Sistema de Venda de Ingressos.exe
Jovem de Baixa Renda:
Para que o jovem de baixa renda possa ser beneficiario do Programa, e necessario atender
aos seguintes requisitos:

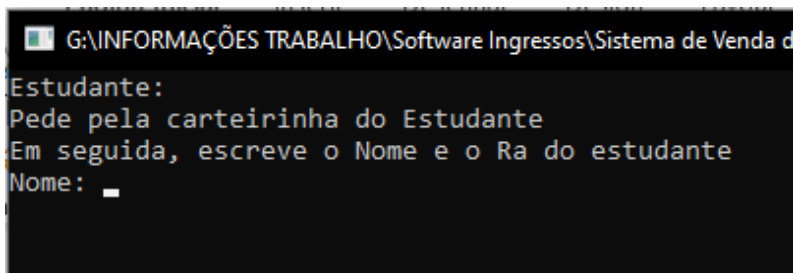
jovem de baixa renda com idade entre 15 e 29 anos
renda familiar mensal de ate dois salarios minimos
estar inscrito no Cadastro Unico para Programas Sociais do Governo Federal (CadUnico)
e com o cadastro atualizado nos ultimos 24 meses

Peca para o Cliente a Carteira de Identidade Jovem emitida pela Secretaria Nacional de Juventude
acompanhada de documento de identidade oficial com foto
CPF (somente numero): _
```

Fonte: Autoria Própria

Selecionando a opção “Estudante” o sistema irá instruir o atendente a pedir a carteirinha de estudante do cliente, em seguida a atendente irá registrar o nome e o Ra do estudante.

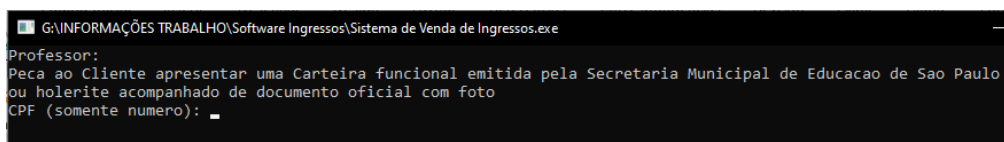
Figura 7: Meia Entrada Estudante



Fonte: Autoria Própria

Selecionando a opção “Professor”, o sistema irá instruir o atendente a pedir algum dos documentos a seguir: Carteira Funcional emitida pela Secretaria Municipal de Educação de São Paulo ou Holerite acompanhado de um documento oficial com foto, seguida, o sistema irá pedir o CPF do cliente.

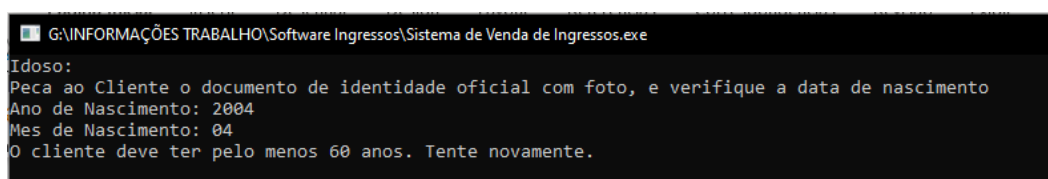
Figura 8: Meia Entrada Professor



Fonte: Autoria Própria

Selecionando a opção “Idoso”, o sistema irá instruir o atendente a pedir a identidade do cliente, e registrará o ano e o mês de nascimento no sistema, caso o idoso não tenha 60 anos ou mais, o sistema avisará e retornará para o menu de meia-entrada.

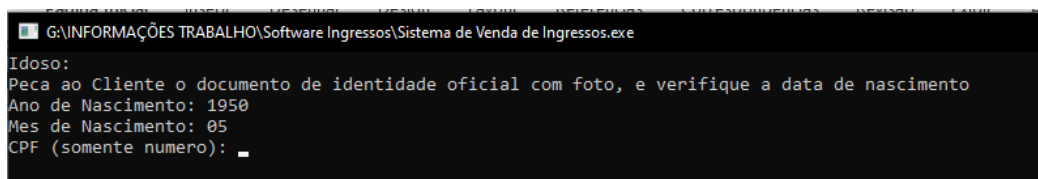
Figura 9: Meia Entrada Idoso Menor de 60



Fonte: Autoria Própria

Quando o idoso for maior ou igual a 60 anos, o sistema irá pedir o CPF do cliente.

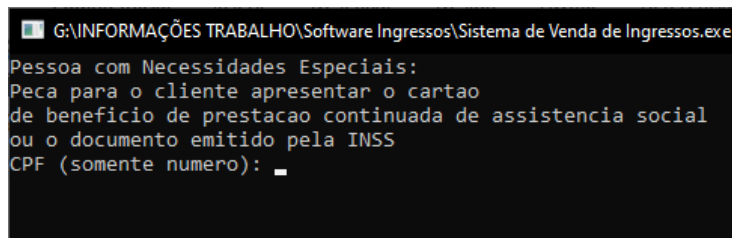
Figura 10: Meia Entrada Idoso



Fonte: Autoria Própria

Selecionando a opção “Pessoa com Necessidades Especiais” o sistema irá instruir o atendente a pedir um cartão de benefício de prestação continuada de assistência social ou um documento emitido pela INSS, em seguida o sistema irá pedir pelo CPF do cliente.

Figura 11: Meia Entrada Pessoa com Necessidades Especiais



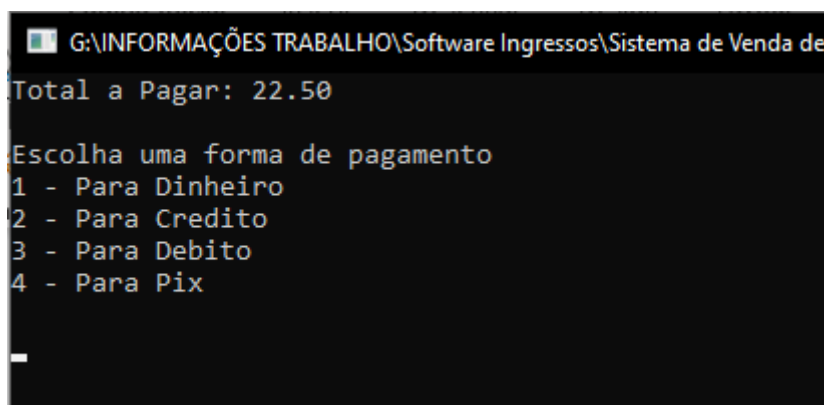
```
G:\INFORMAÇÕES TRABALHO\Software Ingressos\Sistema de Venda de Ingressos.exe
Pessoa com Necessidades Especiais:
Peca para o cliente apresentar o cartao
de beneficio de prestacao continuada de assistencia social
ou o documento emitido pela INSS
CPF (somente numero): _
```

Fonte: Autoria Própria

6.3 Pagamento

Depois do cliente selecionar os ingressos, o sistema perguntará qual a forma de pagamento do cliente, “Dinheiro”, “Credito”, “Débito” ou “Pix”.

Figura 12: Menu de Pagamento

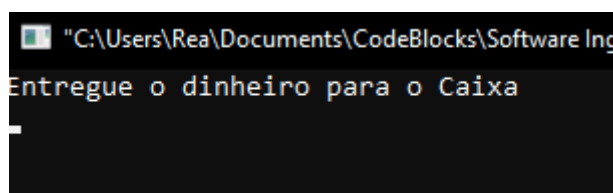


```
G:\INFORMAÇÕES TRABALHO\Software Ingressos\Sistema de Venda de Ingressos.exe
Total a Pagar: 22.50
Escolha uma forma de pagamento
1 - Para Dinheiro
2 - Para Credito
3 - Para Debito
4 - Para Pix
_
```

Fonte: Autoria Própria

Selecionando Dinheiro, o sistema irá pedir ao cliente entregar o dinheiro para o atendente.

Figura 13: Forma De Pagamento Dinheiro

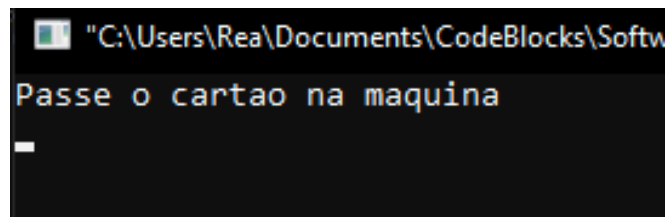


```
"C:\Users\Rea\Documents\CodeBlocks\Software Ing
Entregue o dinheiro para o Caixa
_
```

Fonte: Autoria Própria

Selecionando Crédito, o sistema irá pedir para o cliente passar o cartão na máquina de cartão.

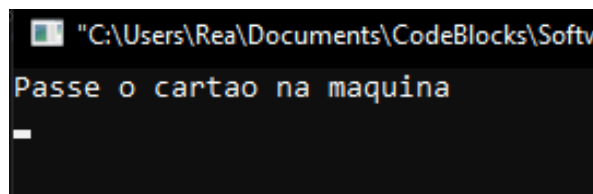
Figura 14: Forma de Pagamento Crédito



Fonte: Autoria Própria

Selecionando Débito, o sistema irá pedir para o cliente passar o cartão na máquina de cartão.

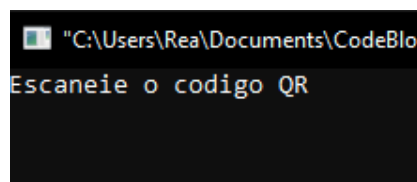
Figura 15: Forma de Pagamento Débito



Fonte: Autoria Própria

Selecionando Pix, o sistema irá pedir que o usuário escaneie o código QR que será apresentado na máquina de cartão.

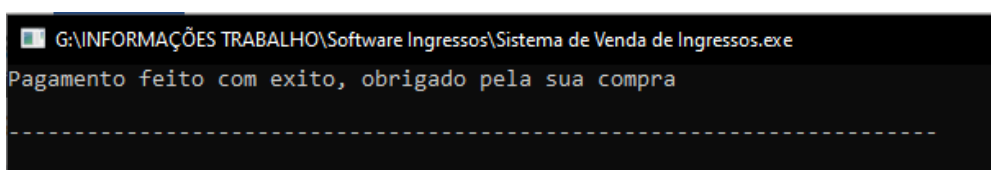
Figura 16: Forma de Pagamento Pix



Fonte: Autoria Própria

Depois do pagamento, o sistema voltara ao menu, esperando o próximo comando.

Figura 17: Pagamento com Êxito

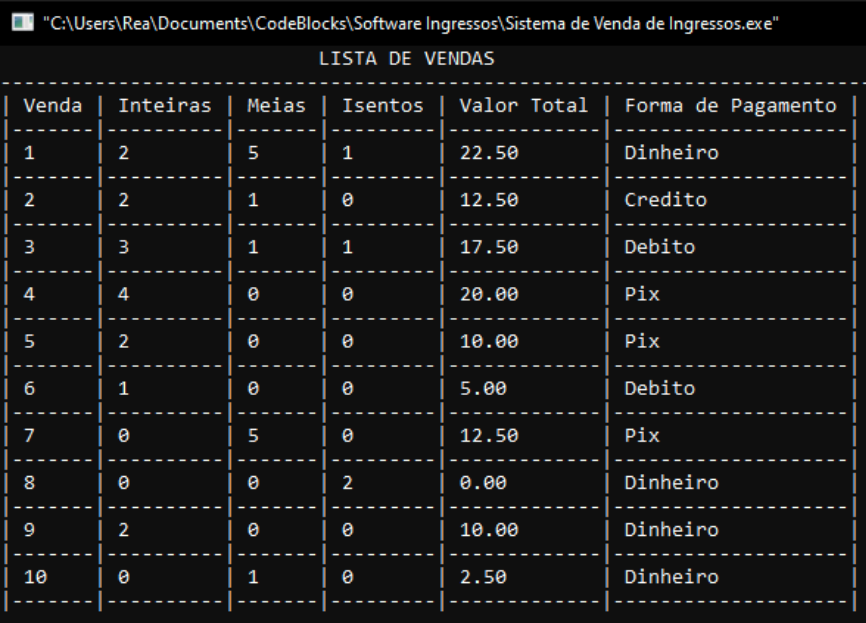


Fonte: Autoria Própria

6.4 Lista de vendas

O atendente poderá abrir a lista de vendas para consultas, relatórios ou auditorias, isso pode ser útil para questões financeiras, controle de estoque e acompanhamento do desempenho de vendas.

Figura 18: Lista de Vendas



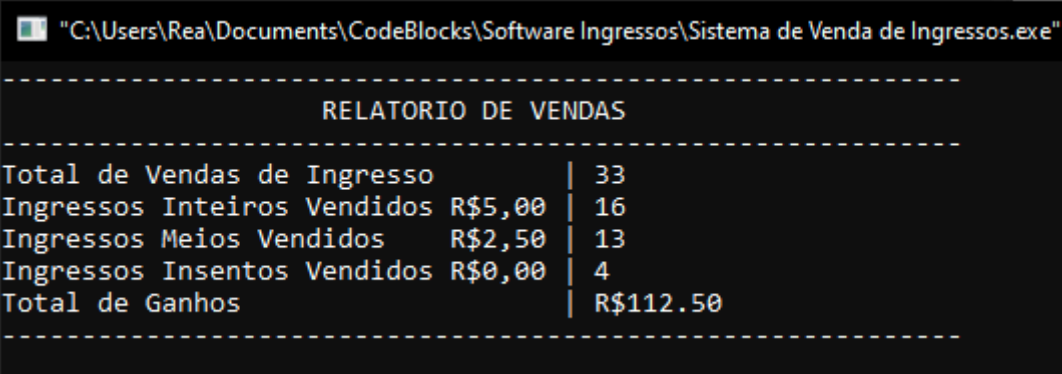
Venda	Inteiras	Meias	Isentos	Valor Total	Forma de Pagamento
1	2	5	1	22.50	Dinheiro
2	2	1	0	12.50	Credito
3	3	1	1	17.50	Debito
4	4	0	0	20.00	Pix
5	2	0	0	10.00	Pix
6	1	0	0	5.00	Debito
7	0	5	0	12.50	Pix
8	0	0	2	0.00	Dinheiro
9	2	0	0	10.00	Dinheiro
10	0	1	0	2.50	Dinheiro

Fonte: Autoria Própria

6.5 Relatório

No final do expediente, o sistema irá fornecer um relatório do dia com “Total de vendas de Ingressos”, “Ingressos Inteirios vendidos”, “Ingressos Meios vendidos”, “Ingressos Isentos vendidos” e “Total de ganhos”.

Figura 19: Relatório de Vendas



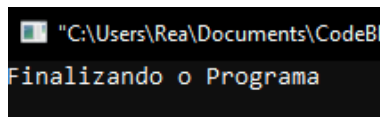
RELATORIO DE VENDAS	
Total de Vendas de Ingresso	33
Ingressos Inteirios Vendidos R\$5,00	16
Ingressos Meios Vendidos R\$2,50	13
Ingressos Isentos Vendidos R\$0,00	4
Total de Ganhos	R\$112.50

Fonte: Autoria Própria

6.6 Finalização do programa

Depois de relatar as vendas no final do expediente, o atendente deverá finalizar o programa, para o próximo dia.

Figura 20: Finalização do Software

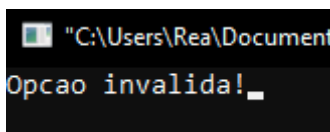


Fonte: Autoria Própria

6.7 Opções inválidas

Ao selecionar uma opção inválida, uma mensagem adequada é exibida para orientar o atendente sobre o erro, garantindo uma interação sem ambiguidades com o sistema. Esta função está presente no menu, quando selecionado uma opção inexistente.

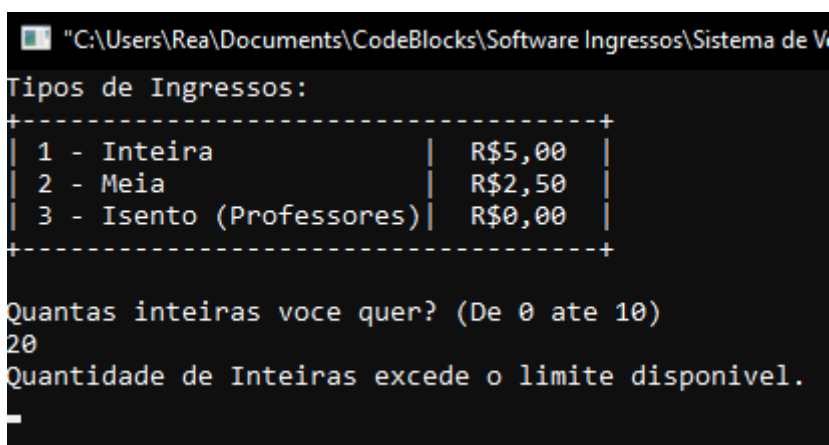
Figura 21: Menu Opção Invalida



Fonte: Autoria Própria

Esta função está presente na seleção de ingressos, quando um tipo de ingresso ultrapassa a quantidade selecionada.

Figura 22: Inteira Ultrapassa Limite



Fonte: Autoria Própria

Figura 23: Meia Ultrapassa Limite

```

"C:\Users\Rea\Documents\CodeBlocks\Software Ingressos\Sistema d
Tipos de Ingressos:
+-----+
| 1 - Inteira          | R$5,00 |
| 2 - Meia             | R$2,50 |
| 3 - Isento (Professores) | R$0,00 |
+-----+

Quantas inteiras voce quer? (De 0 ate 10)
0
Quantas Meias voce quer? (De 0 ate 10)
20
Quantidade de Meias excede o limite disponivel.

```

Fonte: Autoria Própria

Figura 24: Isento Ultrapassa Limite

```

"C:\Users\Rea\Documents\CodeBlocks\Software Ingressos\Sistema de V
Tipos de Ingressos:
+-----+
| 1 - Inteira          | R$5,00 |
| 2 - Meia             | R$2,50 |
| 3 - Isento (Professores) | R$0,00 |
+-----+

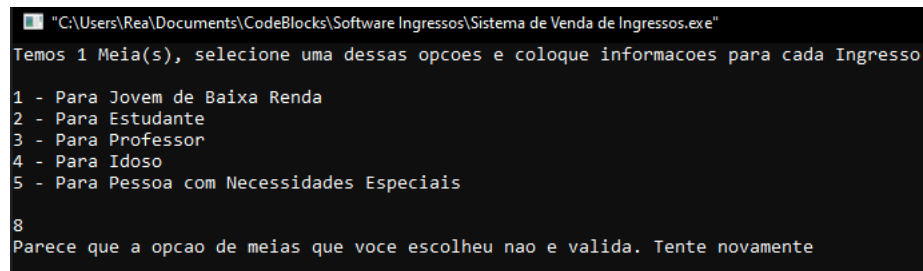
Quantas inteiras voce quer? (De 0 ate 10)
0
Quantas Meias voce quer? (De 0 ate 10)
0
Quantos Isentos voce quer? (De 0 ate 10)
20
Quantidade de Isentos excede o limite disponivel.

```

Fonte: Autoria Própria

Esta função está presente no menu de meia entrada, quando selecionado uma opção que não existe.

Figura 25: Menu Meia Entrada Opção Invalida

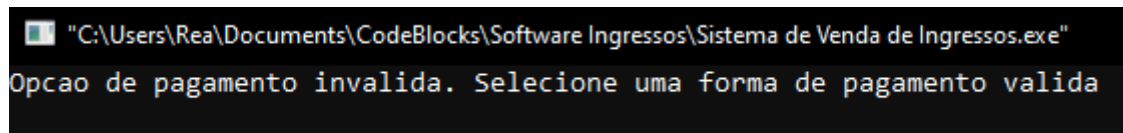


```
"C:\Users\Rea\Documents\CodeBlocks\Software Ingressos\Sistema de Venda de Ingressos.exe"
Temos 1 Meia(s), selecione uma dessas opcoes e coloque informacoes para cada Ingresso
1 - Para Jovem de Baixa Renda
2 - Para Estudante
3 - Para Professor
4 - Para Idoso
5 - Para Pessoa com Necessidades Especiais
8
Parece que a opcao de meias que voce escolheu nao e valida. Tente novamente
```

Fonte: Autoria Própria

Esta função está presente no menu de pagamento, quando selecionado a opção que não está escrita na tela.

Figura 26: Pagamento Opção Invalida



```
"C:\Users\Rea\Documents\CodeBlocks\Software Ingressos\Sistema de Venda de Ingressos.exe"
Opcao de pagamento invalida. Selecione uma forma de pagamento valida
```

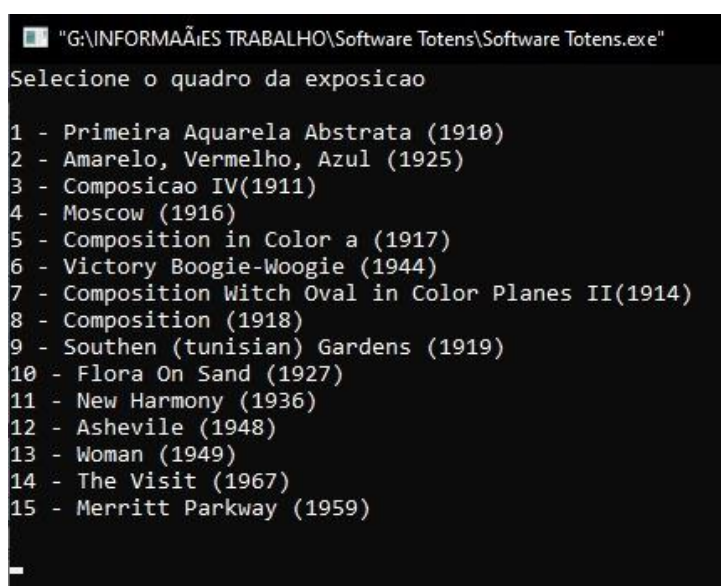
Fonte: Autoria Própria

7. SOFTWARE DOS TERMINAIS

O sistema de totem para quadros, foi projetado para melhorar a experiência dos visitantes em espaços culturais, como museus e galerias de arte. Cada quadro é acompanhado por um totem que contém uma descrição inalterável, oferecendo informações detalhadas sobre a obra, as descrições se encontram no apêndice B. Os visitantes podem interagir com o totem, explorando as descrições e participando de questionários relacionados. No entanto, a manipulação das descrições está restrita aos funcionários, que podem acessar essa funcionalidade por meio do código de segurança "1708".

Embora os questionários possam não fornecer dados complexos, eles ainda oferecem uma maneira de envolver os visitantes e coletar feedback imediato. Além disso, a simplicidade das perguntas torna a interação acessível a todos os públicos.

Figura 27 Menu Quadros



Fonte: Autoria Própria

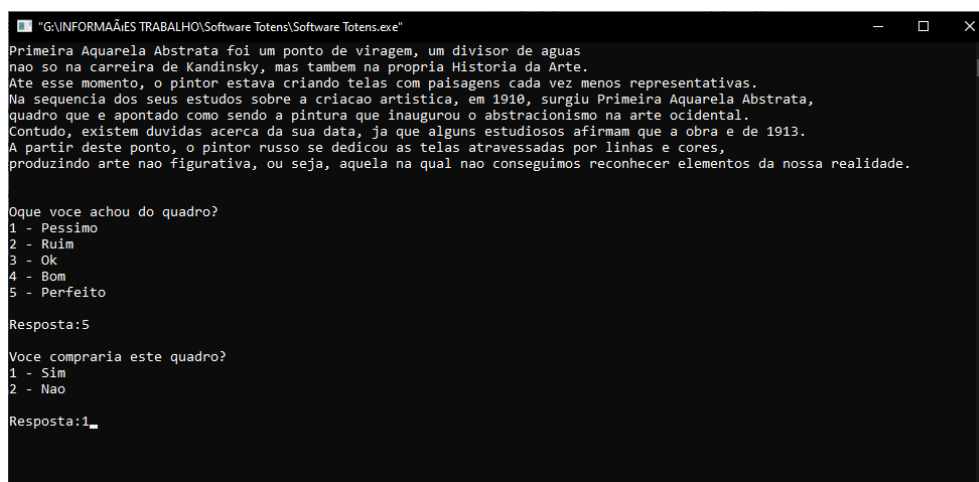
7.1 Funcionamento do totem

Seguindo o anexo B, os funcionários selecionam a obra que desejam apresentar aos visitantes, e o sistema ativa uma variável associada a essa obra, dando início a uma sequência interativa no totem correspondente.

Nesse ponto, a tela entra em um ciclo de looping, permitindo que os visitantes respondam a um questionário relacionado ao quadro selecionado, o

questionário pode ser encontrado no apêndice A. Enquanto respondem, a tela exibe as perguntas e permite que as respostas sejam registradas. Após a conclusão do questionário, a tela é limpa para o próximo visitante, garantindo uma experiência fresca e contínua, essa sequência pode ser vista no anexo C. Para ilustrar esse processo, a imagem abaixo mostra como a tela se apresenta durante o questionário:

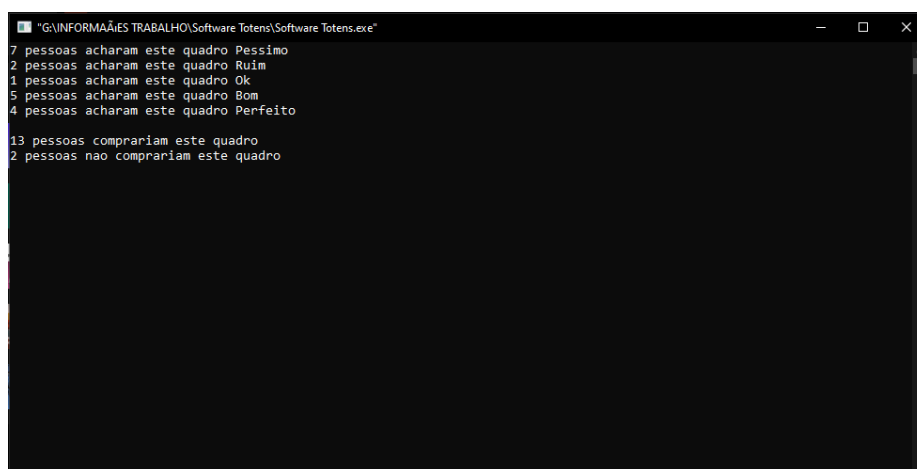
Figura 28: Exemplar Tela de Descrição de Quadros



Fonte: Autoria Própria

Ao final do expediente ou quando necessário, os funcionários têm acesso exclusivo a um código de segurança: "1708". Esse código permite que retornem ao menu principal, interrompam o programa e gerem um relatório. A tela de relatório exibe dados valiosos coletados por meio dos questionários, resumindo as respostas dos visitantes da seguinte forma:

Figura 29: Relatório do Quadro



Fonte: Autoria Própria

CONCLUSÃO

Concluimos com este trabalho que os diversos ramos da tecnologia estão diretamente envolvidos na estruturação de instituições, tornando-a mais automatizada, reduzindo custos, beneficiando trabalhadores e visitantes, de modo a ser uma facilitadora de processos se bem planejada por profissionais da área

REFERENCIAS

CORRÊA, A. F. Abstracionismo na produção áudio-visual. MODOS: Revista de História da Arte, Campinas, SP, v. 6, n. 3, p. 56–91, 2022. DOI: 10.20396/modos.v6i3.8668646. Disponível em: **<<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/mod/article/view/8668646>>** Acesso: 25/10/2023.

FIDELIS, J. A Importância do Editor de Texto. Disponível em **<https://pt.scribd.com/doc/261497646/A-Importancia-Do-Editor-de-Texto?doc_id=261497646&order=618100808>**. Acesso: 14/10/2023.

FONT-RÉAULX, D. de. **Painting and Photography: 1839-1914**. California: Random House Inc., 2012.

MACEDO, R.T. et al. **Redes de Computadores**. 1ª Edição. Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria, 2018.

MIRANDA, A.D.A. **Introdução a Rede de Computadores**. 1º ed. Vila Velha, ES: ESAB – Escola Superior Aberta do Brasil, 2008.

OLIVEIRA, J.P; ESTEVES, T.V; SILVA, F.F.V, et al. **Usos das tecnologias da informação e comunicação no ensino superior durante a pandemia da covid-19**. UNIVESP/UNESP. São Paulo, Brasil. 2023.

SEBESTA, R. W. **Conceitos de Linguagem de Programação** 11ª Edição. Universidade do Colorados em Springs, 2018.

UNICAMP, 2023. Linguagem C. Disponível em **<<https://www.unicamp.br/~leonardo/linguagem/ProemC.pdf>>**. Acesso: 14/10/2023.

YOSHIZAWA, D.T. **Implementação de uma infraestrutura de redes de computadores na empresa FEAD.** Universidade tecnológica do Paraná. Curitiba, 2017.

APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO DOS TOTENS

Questionário:

O que você achou do quadro?

1 - Péssimo

2 - Ruim

3 - Ok

4 - Bom

5 - Perfeito

Resposta:

Você compraria este quadro?

1 - Sim

2 - Não

Resposta:

APÊNDICE B – DESCRIÇÕES DOS QUADROS

Quadro Nº 1:

“Primeira Aquarela Abstrata foi um ponto de viragem, um “divisor de águas”, não só na carreira de Kandinsky, mas também na própria História da Arte. Até a esse momento, o pintor estava criando telas com paisagens cada vez menos representativas.

Na sequência dos seus estudos sobre a criação artística, em 1910, surgiu Primeira Aquarela Abstrata, quadro que é apontado como sendo a pintura que inaugurou o abstracionismo na arte ocidental. Contudo, existem dúvidas acerca da sua data, já que alguns estudiosos afirmam que a obra é de 1913.

A partir deste ponto, o pintor russo se dedicou às telas atravessadas por linhas e cores, produzindo arte não figurativa, ou seja, aquela na qual não conseguimos reconhecer elementos da nossa realidade.”

Quadro Nº 2:

Amarelo, Vermelho, Azul é uma pintura de Wassily Kandinsky e pertence ao abstracionismo, movimento iniciado por ele no início do século XX.

Considerada sua obra prima, Kandinsky mescla as cores primárias de amarelo, vermelho e azul em complexas nuvens de cor, que se sobrepõem e se cruzam sem um padrão, e não formam objetos claramente identificáveis. Em muitos aspectos, essa liberdade de movimento foi uma síntese dos muitos novos movimentos artísticos em erupção na década de 1920. Movimentos como o Suprematismo Russo e a escola alemã Bauhaus foram revolucionários, cativando o mundo artístico com suas destemidas composições abstratas. No entanto, isso não quer dizer que ele tenha apenas retirado fragmentos de ideias de seus contemporâneos para criar essa bela obra. O artista era um inovador por si só e, de fato, pretendia fazer algo absolutamente único.

Quadro Nº 3:

Uma história interessante que indica Kandinsky's exame intelectual na criação de suas obras gira em torno dessa composição. Ele ficou exausto durante os meses de estudo que estudou em preparação para esta pintura, e decidiu dar um passeio. O assistente dele na época, Gabrielle Munter, que

estava arrumando o estúdio no artist's ausência, inadvertidamente, virou a tela de lado. Após Kandinsky's retorna, ele viu a tela, caiu de joelhos e começou a chorar com a beleza da pintura. Sua perspectiva recém-encontrada sobre a peça mudaria sua visão artística e direção pelo resto de sua vida.

Quadro N° 4:

Nessa pintura, Kandinsky criou uma imagem do centro de Moscou, uma de suas cidades favoritas. Em parte, usando um método futurista para transmitir o movimento das formas, ele criou uma espécie de curva no meio da Praça Vermelha, mostrando seus principais monumentos. Kandinsky expressou seu desejo de pintar um retrato de Moscou em uma carta à sua companheira, Gabriele Münter. Embora ele continuasse a refinar sua abstração, ele capturou o espírito da cidade. Kandinsky pintou os pontos de referência de forma circular como se ele estivesse no centro da Praça Vermelha, que virou um círculo com todos os monumentos girando sobre ele. Embora se referindo ao mundo exterior nesta pintura, ele manteve seu compromisso com a sinestesia de cor, som e expressão espiritual na arte. Kandinsky escreveu que ele amava particularmente o pôr-do-sol em Moscou porque era "o acorde final de uma sinfonia que desenvolve em cada tom uma vida que força toda Moscou a ressoar como o fortíssimo de uma enorme orquestra".

Quadro N° 5:

Composition in colour A é um estudo rumo a esse "neo-plasticismo puro". As cores neste trabalho são uma versão suave das cores primárias: vermelho rosa escuro, azul profundo e ocre escuro. As áreas coloridas claramente delineadas estão ligadas de todas as maneiras possíveis, juntamente com um ou mais fragmentos de linhas pretas. Às vezes eles são colocados lado a lado, às vezes sobrepostos, sem nenhum sistema óbvio. O resultado é que os diferentes elementos parecem flutuar num espaço indefinível. O branco não é um fundo neutro, mas sim um componente vivo da pintura. É tanto uma forma quanto as superfícies e as linhas.

Quadro N° 6:

Victory Boogie-Woogie, pintura que Mondrian concebeu na expectativa da vitória na Segunda Guerra Mundial e que permaneceu inacabada devido à sua morte em 1º de fevereiro de 1944, acrescenta imensamente às inovações de seu período americano. Mesmo semiacabada, a pintura apresenta um enorme enriquecimento em relação ao desenho de 1943 contendo um primeiro desenho para a obra. É notável ver como Mondrian, já com mais de setenta anos, era capaz de uma vivacidade, uma receptividade a novas impressões, uma flexibilidade ao lidar com a sua própria abordagem - tudo isto em aguda contradição com a reputação de dogmatismo que o rodeava e que ele próprio tinha. promovido nos anos posteriores a 1925, em sua controvérsia dialética com Theo van Doesburg. Mondrian não era doutrinário em nenhum sentido do termo, mas foi constantemente mais longe no seu próprio caminho, e as mudanças que ocorreram no seu trabalho não foram desvios de uma política dogmática, mas consequências das percepções e experiências derivadas dos seus olhos e seu “pensar com os olhos”, como disse Paul Cézanne. Victory Boogie-Woogie é um exemplo fascinante e convincente deste desenvolvimento.

Quadro Nº 7:

A mudança total no esquema de cores é o aspecto digno de nota desta composição, que foi executada apenas seis meses depois da Composição Oval (Árvores) e também está inscrita em forma oval. A tela de 1913 apresenta nuances de ocre, amarelo e marrom, com alguns toques de azul acinzentado como contraste; a obra aqui reproduzida é pintada numa tríade de cores que em última análise se reduz às três primárias, vermelho, amarelo, azul. Ao avaliar esta mudança, é bom ter em mente que os mestres originais do cubismo, Pablo Picasso e Georges Braque, tinham acabado de trazer de volta a cor às suas pinturas em 1913, reintroduzindo-a em analogia com as suas experiências com pedaços de papel colorido nas suas pinturas. colagens. Esta segunda fase ou fase sintética do cubismo, em que desapareceram o tratamento pictórico e a pincelada livre, teve forte influência em Mondrian, como se pode verificar numa obra como a Composição Oval de 1913/14.

Quadro Nº 8:

Van der Leek começou a pintar composições completamente abstratas após conhecer Piet Mondrian em 1916. No ano seguinte, tornou-se cofundador da De Stijl, a revista holandesa que promovia uma arte abstrata altamente geométrica ligada a ideias espirituais e utópicas. No entanto, ele logo se desentendeu com Mondrian e outros artistas do De Stijl, e começou a incluir elementos figurativos em seu trabalho mais uma vez. Este pode ser um dos seus poucos trabalhos totalmente abstratos, embora seja possível que nos seus estágios iniciais a composição tenha derivado de uma imagem reconhecível, como um vaso de flores.

Quadro N° 9:

Sua pintura única chamada 'Southern Gardens' foi criada em 1919. Ele sempre se orgulhou de usar materiais do dia a dia, como estopa, papel e papelão. Klee criou esta bela obra de arte usando uma de suas muitas técnicas de pinceladas, manchas e manchas.

Os próprios métodos de Klee eram contemporâneos e reprovados pelos de mentalidade mais tradicional.

O uso de cores terrosas, ousadas e brilhantes realmente fazem com que esta peça se destaque das demais de sua coleção. Seu estilo dá vida a uma paisagem exótica e cria uma criação na qual simplesmente nos aprofundaremos e nos perderemos.

Quadro N° 10:

Aquarela abstrata que representa as principais influências de Klee no cubismo, no expressionismo e no seu interesse pela arte infantil.

Os quadrados dramáticos refletem até que ponto Klee havia dominado a teoria das cores nesta época, tendo explorado extensivamente o tópico em seus escritos e ensinamentos. Ele disse “A cor e eu somos um”, após a sua descoberta em 1914, depois de ter sido inspirado pela luz na sua visita à Tunísia. A relação entre o uso da cor e da forma é simbólica aqui.

Quadro N° 11:

New Harmony: Abstração entre as Guerras, 1919–1939 explora uma faceta particularmente rica da coleção do século XX do Guggenheim, celebrando

as tendências espirituosas da abstração adotadas pelos artistas internacionais que trabalharam na Europa entre as Guerras Mundiais. A exposição - intitulada para uma pintura de geometria utópica de Paul Klee de 1936 que reflete o interesse do artista na teoria da cor e na composição musical - apresenta 40 pinturas, esculturas e trabalhos em papel de cerca de 20 artistas, incluindo Alexander Calder, Alberto Giacometti, Fernand Léger, Francis Picabia e Joaquín Torres-García.

Quadro Nº 12:

Asheville, de Willem Kooning, leva o nome da cidade da Carolina do Norte, perto do Black Mountain College, onde de Kooning lecionou no verão de 1948. Uma obra pequena, mas extremamente complexa, que reúne numerosas alusões, muitas vezes oblíquas, incluindo referências à faculdade e seções que lembre-se do treinamento inicial de De Kooning em artesanato como marmoreio, madeira e letras.

As obras de De Kooning muitas vezes confundem as distinções entre desenhos, estudos e pinturas. Em vez da tradicional progressão acadêmica do estudo até a pintura final, de Kooning cria um fluxo constante e uma troca de ideias e formas em diferentes mídias. Quatro outras versões de Asheville mostram formas semelhantes às encontradas na pintura da Coleção Phillips, sugerindo que de Kooning refinou conscientemente as formas aparentemente aleatórias da pintura de Phillips através de suas manipulações de forma nas obras relacionadas.

Quadro Nº 13:

Resultado de um prolongado período de trabalho que envolveu a criação e destruição de muitas outras versões possíveis, Woman, I parece estar suspenso num estado de desenvolvimento interrompido. O efeito foi deliberado: ao longo de sua carreira, de Kooning valorizou a experimentação, a edição e os testes. Para esse fim, ele empregou uma variedade de técnicas, desde cortar, mascarar e colar até raspar, limpar e borrar. Embora também produzisse esboços individuais, os verdadeiros esboços aconteciam em suas telas. No entanto, isto por si só não explica a qualidade inacabada da sua pintura acabada. A pincelada propositalmente fluida e indisciplinada de De Kooning e sua

tendência de desconsiderar as linhas de contorno produzem um caos visual que sugere incompletude, seja espacial, física ou técnica. “Eu me abstenho de terminar”, disse o artista em 1958. Ele elaborou em 1960: “Nunca me interessei... [em] como fazer uma boa pintura.... Eu não queria definir de jeito nenhum.”

Quadro Nº 14:

O estilo ousado e expressivo de De Kooning, com suas grossas pinceladas gestuais, fez com que ele fosse frequentemente classificado como um expressionista abstrato. No entanto, as suas pinturas incluem frequentemente figuras reconhecíveis, mesmo que sejam pouco discerníveis. A figura central de *A Visita* é uma mulher com as pernas abertas. No canto direito há uma forma que pode ser a mão estendida da mulher ou um rosto de perfil olhando para ela. O título foi sugerido por um dos assistentes de De Kooning, que achou que a composição lembrava uma pintura medieval da Anunciação.

Quadro Nº 15:

Ao contrário dos seus contemporâneos Jackson Pollock e Mark Rothko, as pinturas de De Kooning referem-se a formas naturais e lugares ou eventos específicos, empurrados para a pura abstracção pela sua confiança na cor e na profunda acumulação de tinta para criar forma. Profundidade e perspectiva estão subordinadas aos efeitos achatadores de suas pinceladas violentas e cortantes. Algumas das "paisagens abstratas" de 1957 a 1963 são baseadas na paisagem ao redor de Long Island Sound, incluindo Merritt Parkway, uma rodovia local. A velocidade é sugerida pelos movimentos controlados do pincel, enquanto a paleta naturalista transmite o cruzamento da estrada pela paisagem.

APÊNDICE C – SISTEMA DE VENDA

```
#include<stdio.h>
#include<string.h>
#include <time.h>
#include <ctype.h>

struct Ingressos{

    int InteirasCompradas;
    int MeiasCompradas;
    int IsentosCompradas;
    float ValorTotal;
    char TipoPagamento[20];

};

main(){

    int
Menu=1,IngresMeia=0,IngresTipo,EstRA,IdosAno,IdosMes,IdosDia,dataValida,I
dade; //Cargos da Meia
    char EstNome[50],CPF[12]; //Cargos da Meia

    int FormPag,Pagamento=0; //Precos e Valores
    float
Inteira=5.00,Meia=2.50,ValorMeia,ValorInteira,Preco=0.0,Isento=0.00,ValorIsent
o; //Precos e Valores

    int IngresRemov,IngresQuant,IngresRetirar; //Na escolha de Quantidade
de Ingressos
```



```
int InteiraTotal=0,MeiaTotal=0,IsentoTotal=0,IngresVendido=0; //Para o
Relatorio
```

```
float Ganho=0; //Para Relatorio
```

```
int maxIngressos=100,numVendas=0,quantidadeVendas=0; //Lista de
Vendas
```

```
struct Ingressos ListaVendas[maxIngressos];
```

```
do{
```

```
    system("cls");
```

```
    printf("-----\n");
```

```
    printf("    Venda de Ingressos\n");
```

```
    printf("-----\n\n");
```

```
    printf("1 - Nova Venda\n");
```

```
    printf("2 - Lista de Vendas\n");
```

```
    printf("3 - Relatorio\n");
```

```
    printf("0 - Sair\n\n");
```

```
    scanf("%d",&Menu);
```

```
    switch(Menu){
```

```
        case 1:
```

```
            //Reiniciara as variaveis para que nao atrapalhe a proxima venda
```

```
            Pagamento=0;
```

```
            Preco=0.00;
```

```
            ValorInteira=0.00;
```

```
            ValorMeia=0.00;
```

```
            ValorIsento=0.00;
```

```
            dataValida = 0;
```

```
            ListaVendas[numVendas].InteirasCompradas=0;
```

```

ListaVendas[numVendas].MeiasCompradas=0;
ListaVendas[numVendas].IsentosCompradas=0;
ListaVendas[numVendas].ValorTotal=0.00;
//Reiniciara as variaveis para que nao atrapalhe a proxima venda

```

```

system("cls");
printf("Insira quantos ingressos voce quer: ");
scanf("%d",&IngresQuant);//Contara as quantidades de Ingressos
Desejados
IngresVendido+=IngresQuant;//Adicionara Quantos Ingressos foram
comprados

```

```

while(IngresQuant>0){
    system("cls");
    printf("Tipos de Ingressos:\n");
    printf("+-----+-----+\n");
    printf("| 1 - Inteira          | R$5,00 |\n");
    printf("| 2 - Meia            | R$2,50 |\n");
    printf("| 3 - Isento (Professores, Idosos) | R$0,00 |\n");
    printf("+-----+-----+\n\n");
    printf("Quantas inteiras voce quer? (De 0 ate
%d)\n",IngresQuant);
    scanf("%d",&IngresRemov);//Guardara a quantidade de
inteiras selecionadas

    if (IngresRemov > IngresQuant) {
        printf("Quantidade de Inteiras excede o limite
disponivel.\n");//Se tentar remover mais do que foi pedido, ele avisara e voltara
para a selecao

        getch();
        continue;
    }
}

```

InteiraTotal+=IngresRemov;//Ira adicionar quantas inteiras foram compradas no total

ListaVendas[numVendas].InteirasCompradas+=IngresRemov;//Ira adicionar quantas inteiras foram compradas nesta compra

ValorInteira+=Inteira*IngresRemov;//Vai calcular o preco, (5,0 vezes a quantidade que foi selecionada)

IngresQuant-=IngresRemov;//Ira retirar a quantidade selecionada de inteiras

```

        if (!IngresQuant<=0){
            printf("Quantas Meias voce quer? (De 0 ate
%d)\n",IngresQuant);
            scanf("%d",&IngresRemov);//Guardara a quantidade de
meias selecionadas

```

```

            if (IngresRemov > IngresQuant) {
                printf("Quantidade de Meias excede o limite
disponivel.\n");//Se tentar remover mais do que foi pedido, ele avisara e voltara
para a selecao

```

```

                getch();
                continue;
            }
            MeiaTotal+=IngresRemov;//Ira adicionar quantas meias
foram compradas no total

```

ListaVendas[numVendas].MeiasCompradas+=IngresRemov;//Ira adicionar quantas meias foram compradas nesta compra

ValorMeia=Meia*IngresRemov;//Vai calcular o preco, (2,5 vezes a quantidade que foi selecionada)

IngresMeia+=IngresRemov;//Ira colocar a quantidade de Meias, para depois selecionar o cargo

IngresQuant-=IngresRemov;//Ira retirar a quantidade selecionada de meias

```

        if (!IngresQuant<=0){
            printf("Quantos Isentos voce quer? (De 0 ate
%d)\n",IngresQuant);
            scanf("%d",&IngresRemov);//Guardara a quantidade de
isentos selecionadas

```

```

        if (IngresRemov > IngresQuant) {
            printf("Quantidade de Isentos excede o limite
disponivel.\n");//Se tentar remover mais do que foi pedido, ele avisara e voltara
para a selecao

```

```

            getch();
            continue;
        }

```

```

        IsentoTotal+=IngresRemov;//Ira adicionar quantos isentos
foram comprados no total

```

```

        ListaVendas[numVendas].IsentosCompradas+=IngresRemov;//Ira adicionar
quantas meias foram compradas nesta compra

```

```

        ValorIsento=Isento*IngresRemov;//Vai calcular o preco,
(0,0 vezes a quantidade que foi selecionada)

```

```

        IngresQuant-=IngresRemov;//Ira retirar a quantidade
selecionada de Isentos

```

```

        if (IngresQuant>0){
            printf("Sobrou tickets, voce quer retirar estes ou
revisar?\n1 - Para Retirar\n2 - Para Revisar\n\n");//Se sobrar ingressos para
selecionar, ele ira perguntar se deseja retirar ou revisar

```

```

            scanf("%d",&IngresRetirar);

```

```

            if(IngresRetirar==1){
                IngresVendido-=IngresQuant;//Retira os ingressos
que sobraram do total vendido

```

IngresQuant-=IngresQuant;//Limpara a variavel
para que nao repita o processo de selecao de ingressos

}

}

}

}

}

while (IngresMeia>=1){

//Caso tenha 1 ou mais ingressos Meias, perguntara qual
cargo deseja selecionar

system("cls");

printf("Temos %d Meia(s), selecione uma dessas opcoes e
coloque informacoes para cada Ingresso\n\n1 - Para Jovem de Baixa Renda\n2
- Para Estudante\n3 - Para Professor\n4 - Para Idoso\n5 - Para Pessoa com
Necessidades Especiais\n\n",IngresMeia);

scanf("%d",&IngresTipo);

switch(IngresTipo){

case 1:

system("cls");

printf("Jovem de Baixa Renda: \n");

printf("Para que o jovem de baixa renda possa ser
beneficiario do Programa, e necessario atender\naos seguintes
requisitos:\n\n");

printf("jovem de baixa renda com idade entre 15 e 29
anos\nrenda familiar mensal de ate dois salarios minimos\nestar inscrito no

```

Cadastro Unico para Programas Sociais do Governo Federal (CadUnico)\ne
com o cadastro atualizado nos ultimos 24 meses\n\n");

    printf("Peca para o Cliente a Carteira de Identidade Jovem
emitida pela Secretaria Nacional de Juventude\nacompanhada de documento
de identidade oficial com foto\n");

    printf("CPF (somente numero): ");
    scanf("%s",&CPF);//Perguntara o CPF, mas nao ira usar a
variavel para nada

    IngresMeia=1;//Ira retirar uma meia, pois ja foi selecionada

    break;

    case 2:
    system("cls");
    printf("Estudante: \n");
    printf("Pede pela carteirinha do Estudante\nEm seguida,
escreve o Nome e o Ra do estudante\n");
    printf("Nome: ");
    scanf(" %[^\n]", EstNome);//Cliente Dar seu Nome
    printf("Ra: ");
    scanf("%d",&EstRA); //Cliente dar seu RA
    IngresMeia=1;//Ira retirar uma meia, pois ja foi selecionada
    break;

    case 3:
    system("cls");
    printf("Professor: \n");
    printf("Peca ao Cliente apresentar uma Carteira funcional
emitida pela Secretaria Municipal de Educacao de Sao Paulo\nou holerite
acompanhado de documento oficial com foto\n");
    printf("CPF (somente numero): ");
    scanf("%s",&CPF);//Perguntara o CPF, mas nao ira usar a
variavel para nada

    IngresMeia=1;//Ira retirar uma meia, pois ja foi selecionada

```

```

break;

case 4:
dataValida=0;
system("cls");
printf("Idoso: \n");
printf("Peca ao Cliente o documento de identidade oficial
com foto, e verifique a data de nascimento\n");
while (dataValida!=1){
    //Enquanto a data nao for valida, nao continuara o
programa

    printf("Ano de Nascimento: ");
    scanf("%d", &IdosAno);
    //Se o ano for maior que 2023, sistema dara a
mensagem de invalido, e voltara no inicio
    if (IdosAno > 2023) {
        printf("Ano de nascimento invalido. Tente
novamente.\n");

        getch();
        continue;
    }

    printf("Mes de Nascimento: ");
    scanf("%d", &IdosMes);

    //Se o mes for menor que 1 ou maior que 12, sistema
dara a mensagem de invalido e voltara no inicio
    if (IdosMes < 1 || IdosMes > 12) {
        printf("Mes de nascimento invalido. Tente
novamente.\n");

        getch();
        continue;
    }
}

```

```

//Ira calcular a idade do idoso
Idade=2023-IdosAno;
//Caso a idade seja menor que 60, ira dara uma
mensagem de erro e perguntara novamente
    if (Idade < 60) {
        printf("O cliente deve ter pelo menos 60 anos. Tente
novamente.\n");

        getch();
        dataValida=1;

    } else {
        dataValida = 1;
        printf("CPF (somente numero): ");
        scanf("%s",&CPF);//Perguntara o CPF, mas nao ira
usar a variavel para nada

        IngresMeia=1;//Ira retirar uma meia, pois ja foi
selecionada
    }
}

break;

case 5:
system("cls");
printf("Pessoa com Necessidades Especiais: \n");
printf("Peca para o cliente apresentar o cartao\n");
printf("de beneficio de prestacao continuada de assistencia
social\n");

printf("ou o documento emitido pela INSS\n");
printf("CPF (somente numero): ");
scanf("%s",&CPF);//Perguntara o CPF, mas nao ira usar a
variavel para nada
IngresMeia=1;//Ira retirar uma meia, pois ja foi selecionada

```



```

        break;

        default:
            printf("Parece que a opcao de meias que voce escolheu nao
e valida. Tente novamente\n");
            getch();//Quando houver uma selecao errada, ele voltara no
menu sem modificacoes
            break;
        }
    }
}

```

```

    Preco=ValorInteira+ValorMeia+ValorIsento;//Juntara o valor dos
ingressos inteiros,meios e isentos
    Ganho+=Preco;//Adicionara no ganho total
    ListaVendas[numVendas].ValorTotal+=Preco;//Registrara o valor da
compra na lista de vendas

```

```

while(Pagamento==0){
    //Enquanto o pagamento for 0, nao continuara
    system("cls");
    printf("Total a Pagar: %.2f\n\n",Preco);
    printf("Escolha uma forma de pagamento\n1 - Para Dinheiro\n2
- Para Credito\n3 - Para Debito\n4 - Para Pix\n\n");
    scanf("%d",&FormPag);//selecao de pagamento

    switch(FormPag){

    case 1:
        system("cls");
        printf("Entregue o dinheiro para o Caixa\n");
        getch();

```

```
Pagamento = 1;
strcpy(ListaVendas[numVendas].TipoPagamento,
"Dinheiro");//Registrara a forma de pagamento na lista de vendas
break;

case 2:
system("cls");
printf("Passe o cartao na maquina\n");
getch();
Pagamento = 1;
strcpy(ListaVendas[numVendas].TipoPagamento,
"Credito");//Registrara a forma de pagamento na lista de vendas
break;

case 3:
system("cls");
printf("Passe o cartao na maquina\n");
getch();
Pagamento = 1;
strcpy(ListaVendas[numVendas].TipoPagamento,
"Debito");//Registrara a forma de pagamento na lista de vendas
break;

case 4:
system("cls");
printf("Escaneie o codigo QR\n");
getch();
Pagamento = 1;
strcpy(ListaVendas[numVendas].TipoPagamento,
"Pix");//Registrara a forma de pagamento na lista de vendas
break;

default:
system("cls");
```

```

        printf("Opcao de pagamento invalida. Selecione uma forma de
pagamento valida\n");
        getch();
        break;

    }
}
system("cls");
printf("Pagamento feito com exito, obrigado pela sua compra\n\n-
-----\n\n");
getch();
numVendas++;//Registrara a compra inteira em um valor de
variavel

```

```

break;

case 2:
system("cls");
printf("                LISTA DE VENDAS\n");
printf("-----\n");
printf("| %-5s | %-8s | %-5s | %-7s | %-11s | %-18s |\n","Venda",
"Inteiras", "Meias", "Isentos", "Valor Total", "Forma de Pagamento");
printf("|-----|-----|-----|-----|-----|-----|\n");

for(quantidadeVendas=0;quantidadeVendas<numVendas;quantidadeVendas++)
{
    printf("| %-5d | %-8d | %-5d | %-7d | %-11.2f | %-18s
|\n",quantidadeVendas+1,ListaVendas[quantidadeVendas].InteirasCompradas,L
istaVendas[quantidadeVendas].MeiasCompradas,ListaVendas[quantidadeVend
as].IsentosCompradas,ListaVendas[quantidadeVendas].ValorTotal,ListaVendas[
quantidadeVendas].TipoPagamento);
    printf("|-----|-----|-----|-----|-----|-----|\n");
}

```

```
getch();
```

```
break;
```

```
case 3:
```

```
    system("cls");
```

```
    printf("-----\n");
```

```
    printf("          RELATORIO DE VENDAS\n");
```

```
    printf("-----\n");
```

```
    printf("Total de Vendas de Ingresso      | %d\n",IngresVendido);
```

```
    printf("Ingressos Inteiros Vendidos R$5,00 | %d\n",InteiraTotal);
```

```
    printf("Ingressos Meios Vendidos   R$2,50 | %d\n",MeiaTotal);
```

```
    printf("Ingressos Insentos Vendidos R$0,00 | %d\n",IsentoTotal);
```

```
    printf("Total de Ganhos                | R$%.2f\n",Ganho);
```

```
    printf("-----\n");
```

```
    getch();
```

```
break;
```

```
case 0:
```

```
    system("cls");
```

```
    printf("Finalizando o Programa");
```

```
    getch();
```

```
break;
```

```
default:
```

```
    system("cls");
```

```
    printf("Opcao invalida!");
```

```
    getch();
```

```
break;
```

```
}
```

```
}while(Menu != 0);
```

```
}
```

APÊNDICE D – SISTEMA DE TOTENS

```
#include <stdio.h>

main(){

    int menu=1, qdr, pergunta1,pergunta2, selQuadr, Quadr1=0, Quadr2=0,
    Quadr3=0, Quadr4=0, Quadr5=0, Quadr6=0, Quadr7=0, Quadr8=0, Quadr9=0,
    Quadr10=0, Quadr11=0, Quadr12=0, Quadr13=0, Quadr14=0, Quadr15=0,
    Pessimo=0,Ruim=0,Ok=0,Bom=0,Perfeito=0,Comprariam=0,NaoComprariam=0
;

    do{
        system("cls");//Quando Voltar ao menu, ele ira limpar a tela, e nao
deixara os textos grudados
        printf("Selecione o quadro da exposicao \n");
        printf("\n1 - Primeira Aquarela Abstrata (1910)");
        printf("\n2 - Amarelo, Vermelho, Azul (1925)");
        printf("\n3 - Composicao IV(1911)");
        printf("\n4 - Moscow (1916)");
        printf("\n5 - Composition in Color a (1917)");
        printf("\n6 - Victory Boogie-Woogie (1944)");
        printf("\n7 - Composition Witch Oval in Color Planes II(1914)");
        printf("\n8 - Composition (1918)");
        printf("\n9 - Southen (tunisian) Gardens (1919)");
        printf("\n10 - Flora On Sand (1927)");
        printf("\n11 - New Harmony (1936)");
        printf("\n12 - Asheville (1948)");
        printf("\n13 - Woman (1949)");
        printf("\n14 - The Visit (1967)");
        printf("\n15 - Merritt Parkway (1959)\n\n");
        scanf("%d", &selQuadr);//ira perguntar qual o quadro para aparecer
a descricao
        switch(selQuadr) {
            case 1:
```

```

Quadr1=1;//iniciara o loop do quadro
while(Quadr1==1){
    system("cls");//limpara a tela
    printf("Primeira Aquarela Abstrata foi um ponto de viragem, um
divisor de aguas\n"
        "nao so na carreira de Kandinsky, mas tambem na propria
Historia da Arte.\n"
        "Ate esse momento, o pintor estava criando telas com
paisagens cada vez menos representativas.\n"
        "Na sequencia dos seus estudos sobre a criacao artistica,
em 1910, surgiu Primeira Aquarela Abstrata,\n"
        "quadro que e apontado como sendo a pintura que
inaugurou o abstracionismo na arte ocidental.\n"
        "Contudo, existem duvidas acerca da sua data, ja que
alguns estudiosos afirmam que a obra e de 1913.\n"
        "A partir deste ponto, o pintor russo se dedicou as telas
atravessadas por linhas e cores,\n"
        "produzindo arte nao figurativa, ou seja, aquela na qual
nao conseguimos reconhecer elementos da nossa realidade.\n");
    printf("\n\nO que voce achou do quadro?\n1 - Pessimo\n2 -
Ruim\n3 - Ok\n4 - Bom\n5 - Perfeito \n\nResposta:");//Pergunta do quadro
    scanf("%d",&pergunta1);//Resposta da primeira pergunta
    switch(pergunta1){

        case 1:
            Pessimo+=1;
            break;

        case 2:
            Ruim+=1;
            break;

        case 3:
            Ok+=1;

```

```

break;

case 4:
    Bom+=1;
break;

case 5:
    Perfeito+=1;
break;

case 1708:
    Quadr1=0;//Saira do loop e nao ira pontuar nenhuma das
opcoes anteriores
break;

default:
    printf("Opcao nao identificada");
    getch();
    continue;
break;
}
if (pergunta1!=1708){

    printf("\nVoce compraria este quadro?\n1 - Sim\n2 -
Nao\n\nResposta:");
    scanf("%d",&pergunta2);
    switch(pergunta2){

        case 1:
            Comprariam+=1;
            break;

        case 2:
            NaoComprariam+=1;

```

```
break;
```

```
default:
```

```
    printf("Opcao nao identificada");
```

```
    getch();
```

```
    continue;//Voltara para a primeira pergunta
```

```
break;
```

```
}
```

```
}
```

```
}
```

```
break;
```

```
case 2:
```

```
    Quadr2=1;//iniciara o loop do quadro
```

```
    while(Quadr2==1){
```

```
        system("cls");//limpara a tela
```

```
        printf("Amarelo, Vermelho, Azul e uma pintura de Wassily
```

```
Kandinsky e pertence ao abstracionismo\n"
```

```
        "movimento iniciado por ele no inicio do seculo XX.\n"
```

```
        "Considerada sua obra prima, Kandinsky mescla as cores
primarias de amarelo, vermelho e azul em complexas\n"
```

```
        "nuvens de cor, que se sobrepõem e se cruzam sem um
padrao, e nao formam objetos claramente identificaveis.\n"
```

```
        "Em muitos aspectos, essa liberdade de movimento foi
uma sintese dos muitos novos movimentos artisticos\n"
```

```
        "em erupcao na decada de 1920.\n"
```

```
        "Movimentos como o Suprematismo Russo e a escola
alema Bauhaus foram revolucionarios\n"
```

```
        "cativando o mundo artistico com suas destemidas
composicoes abstratas.\n"
```

```
        "No entanto, isso nao quer dizer que ele tenha apenas
retirado fragmentos de ideias de seus contemporaneos\n"
```


"para criar essa bela obra. O artista era um inovador por si so e, de fato, pretendia fazer algo absolutamente unico.");

printf("\n\nO que voce achou do quadro?\n1 - Pessimo\n2 - Ruim\n3 - Ok\n4 - Bom\n5 - Perfeito \n\nResposta:");//Pergunta do quadro

scanf("%d",&pergunta1);//Resposta da primeira pergunta

switch(pergunta1){

case 1:

Pessimo+=1;

break;

case 2:

Ruim+=1;

break;

case 3:

Ok+=1;

break;

case 4:

Bom+=1;

break;

case 5:

Perfeito+=1;

break;

case 1708:

Quadr2=0;//Saira do loop e nao ira pontuar nenhuma das opcoes anteriores

break;

default:

printf("Opcao nao identificada");

```

        getch();
        continue;
        break;
    }
    if (pergunta1!=1708){
        printf("\nVoce compraria este quadro?\n1 - Sim\n2 -
Nao\n\nResposta:");
        scanf("%d",&pergunta2);
        switch(pergunta2){

            case 1:
                Comprariam+=1;
                break;

            case 2:
                NaoComprariam+=1;
                break;

            default:
                printf("Opcao nao identificada");
                getch();
                continue;//Voltara para a primeira pergunta
                break;

        }
    }
}

break;

case 3:
    Quadr3=1;//iniciara o loop do quadro
    while(Quadr3==1){
        system("cls");//limpara a tela

```

```
printf("Uma historia interessante que indica Kandinsky's exame
intelectual na criacao de suas obras gira\n"
```

```
"em torno dessa composicao.\n"
```

```
"Ele ficou exausto durante os meses de estudo que
estudou em preparacao para esta pintura, e decidiu dar um passeio.\n"
```

```
"O assistente dele na epoca, gabrielle munter, que estava
arrumando o estudio no artist's ausencia, inadvertidamente\n"
```

```
"virou a tela de lado.\n"
```

```
"Apos Kandinsky's retorna, ele viu a tela, caiu de joelhos e
comecou a chorar com a beleza da pintura.\n"
```

```
"Sua perspectiva recém-encontrada sobre a peca mudaria
sua visao artistica e direcao pelo resto de sua vida.");
```

```
printf("\n\nO que voce achou do quadro?\n1 - Pessimo\n2 -
Ruim\n3 - Ok\n4 - Bom\n5 - Perfeito \n\nResposta:");//Pergunta do quadro
```

```
scanf("%d",&pergunta1);//Resposta da primeira pergunta
```

```
switch(pergunta1){
```

```
case 1:
```

```
    Pessimo+=1;
```

```
break;
```

```
case 2:
```

```
    Ruim+=1;
```

```
break;
```

```
case 3:
```

```
    Ok+=1;
```

```
break;
```

```
case 4:
```

```
    Bom+=1;
```

```
break;
```

```
case 5:
```

```

        Perfeito+=1;
    break;

    case 1708:
        Quadr3=0;//Saira do loop e nao ira pontuar nenhuma das
opcoes anteriores
    break;

    default:
        printf("Opcao nao identificada");
        getch();
        continue;
    break;
}
if (pergunta1!=1708){
    printf("\nVoce compraria este quadro?\n1 - Sim\n2 -
Nao\n\nResposta:");
    scanf("%d",&pergunta2);
    switch(pergunta2){

        case 1:
            Comprariam+=1;
            break;

        case 2:
            NaoComprariam+=1;
            break;

        default:
            printf("Opcao nao identificada");
            getch();
            continue;//Voltara para a primeira pergunta
        break;
    }
}

```

```

    }
  }
}

```

```
break;
```

```
case 4:
```

```
    Quadr4=1;//iniciara o loop do quadro
```

```
    while(Quadr4==1){
```

```
        system("cls");//limpara a tela
```

```
        printf("Nessa pintura, Kandinsky criou uma imagem do centro  
de Moscou, uma de suas cidades favoritas.\n"
```

```
            "Em parte, usando um metodo futurista para transmitir o  
movimento das formas\nele criou uma especie de curva no meio da Praca  
Vermelha, mostrando seus principais monumentos.\n"
```

```
            "Kandinsky expressou seu desejo de pintar um retrato de  
Moscou em uma carta a sua companheira, Gabriele Munter.\n"
```

```
            "Embora ele continuasse a refinar sua abstracao, ele  
capturou o espirito da cidade.\n"
```

```
            "Kandinsky pintou os pontos de referencia de forma  
circular como se ele estivesse no centro da Praca Vermelha\n"
```

```
            "que virou um circulo com todos os monumentos girando  
sobre ele.\n"
```

```
            "Embora se referindo ao mundo exterior nesta pintura, ele  
manteve seu compromisso com a sinestesia de cor\n"
```

```
            "som e expressao espiritual na arte.\n"
```

```
            "Kandinsky escreveu que ele amava particularmente o  
por-do-sol em Moscou\n"
```

```
            "porque era 'o acorde final de uma sinfonia que  
desenvolve em cada tom uma\n"
```

```
            "vida que forca toda Moscou a ressoar como o fortissimo  
de uma enorme orquestra'.");
```

```
            printf("\n\nO que voce achou do quadro?\n1 - Pessimo\n2 -  
Ruim\n3 - Ok\n4 - Bom\n5 - Perfeito \n\nResposta:");//Pergunta do quadro
```

```
scanf("%d",&pergunta1);//Resposta da primeira pergunta
switch(pergunta1){

    case 1:
        Pessimo+=1;
        break;

    case 2:
        Ruim+=1;
        break;

    case 3:
        Ok+=1;
        break;

    case 4:
        Bom+=1;
        break;

    case 5:
        Perfeito+=1;
        break;

    case 1708:
        Quadr4=0;//Saira do loop e nao ira pontuar nenhuma das
opcoes anteriores
        break;

    default:
        printf("Opcao nao identificada");
        getch();
        continue;
        break;
}
```

```

        if (pergunta1!=1708){
            printf("\nVoce compraria este quadro?\n1 - Sim\n2 -
Nao\n\nResposta:");
            scanf("%d",&pergunta2);
            switch(pergunta2){

                case 1:
                    Comprariam+=1;
                    break;

                case 2:
                    NaoComprariam+=1;
                    break;

                default:
                    printf("Opcao nao identificada");
                    getch();
                    continue;//Voltara para a primeira pergunta
                    break;

            }
        }
    }

break;

case 5:
    Quadr5=1;//iniciara o loop do quadro
    while(Quadr5==1){
        system("cls");//limpara a tela
        printf("Composition in colour A e um estudo rumo a esse 'neo-
plasticismo puro'.\n"

```

"As cores neste trabalho sao uma versao suave das cores primarias: vermelho rosa escuro, azul profundo e ocre escuro.\n"

"As areas coloridas claramente delineadas estao ligadas de todas as maneiras possiveis\n"

"juntamente com um ou mais fragmentos de linhas pretas.\n"

"As vezes eles sao colocados lado a lado, as vezes sobrepostos, sem nenhum sistema obvio.\n"

"O resultado e que os diferentes elementos parecem flutuar num espaco indefinivel.\n"

"O branco nao e um fundo neutro, mas sim um componente vivo da pintura.\n"

"E tanto uma forma quanto as superficies e as linhas.");

printf("\n\nO que voce achou do quadro?\n1 - Pessimo\n2 - Ruim\n3 - Ok\n4 - Bom\n5 - Perfeito \n\nResposta:");//Pergunta do quadro

scanf("%d",&pergunta1);//Resposta da primeira pergunta
switch(pergunta1){

case 1:

Pessimo+=1;

break;

case 2:

Ruim+=1;

break;

case 3:

Ok+=1;

break;

case 4:

Bom+=1;

break;


```

case 5:
    Perfeito+=1;
break;

case 1708:
    Quadr5=0;//Saira do loop e nao ira pontuar nenhuma das
opcoes anteriores
break;

default:
    printf("Opcao nao identificada");
    getch();
    continue;
break;
}
if (pergunta1!=1708){
    printf("\nVoce compraria este quadro?\n1 - Sim\n2 -
Nao\n\nResposta:");
    scanf("%d",&pergunta2);
    switch(pergunta2){

        case 1:
            Comprariam+=1;
            break;

        case 2:
            NaoComprariam+=1;
            break;

        default:
            printf("Opcao nao identificada");
            getch();
            continue;//Voltara para a primeira pergunta
            break;
    }
}

```

```

    }
  }
}

```

```
break;
```

```
case 6:
```

```
    Quadr6=1;//iniciara o loop do quadro
```

```
    while(Quadr6==1){
```

```
        system("cls");//limpara a tela
```

```
        printf("Victory Boogie-Woogie, pintura que Mondrian concebeu
na expectativa da vitoria na Segunda Guerra Mundial\n"
```

```
        "e que permaneceu inacabada devido a sua morte em 1
de fevereiro de 1944\n"
```

```
        "acrescenta imensamente as inovacoes de seu periodo
americano.\n"
```

```
        "Mesmo semiacabada, a pintura apresenta um enorme
enriquecimento em relacao ao desenho de 1943 contendo um primeiro \n"
```

```
        "desenho para a obra.\n"
```

```
        "E notavel ver como Mondrian, ja com mais de setenta
anos, era capaz de uma vivacidade\n"
```

```
        "uma receptividade a novas impressoes, uma flexibilidade
ao lidar com\n"
```

```
        "a sua propria abordagem - tudo isto em aguda
contradicao com a reputacao de dogmatismo\n"
```

```
        "que o rodeava e que ele proprio tinha.\n"
```

```
        "Promovido nos anos posteriores a 1925, em sua
controversia dialetica com Theo van Doesburg.\n"
```

```
        "Modrian nao era doutrinario em nenhum sentido do
termo, mas foi constantemente mais longe no seu proprio caminho\n"
```

```
        "e as mudancas que ocorreram no seu trabalho nao foram
desvios de uma politica dogmatica\n"
```

"mas consequencias das percepcoes e experiencias
derivadas dos seus olhos e seu 'pensar com os olhos'\n"

"como disse Paul Cezanne.\n"

"Victory Boogie-Woogie e um exemplo fascinante e
convincente deste desenvolvimento.");

printf("\n\nO que voce achou do quadro?\n1 - Pessimo\n2 -
Ruim\n3 - Ok\n4 - Bom\n5 - Perfeito \n\nResposta:");//Pergunta do quadro

scanf("%d",&pergunta1);//Resposta da primeira pergunta

switch(pergunta1){

case 1:

Pessimo+=1;

break;

case 2:

Ruim+=1;

break;

case 3:

Ok+=1;

break;

case 4:

Bom+=1;

break;

case 5:

Perfeito+=1;

break;

case 1708:

Quadr6=0;//Saira do loop e nao ira pontuar nenhuma das
opcoes anteriores

break;

```

        default:
            printf("Opcao nao identificada");
            getch();
            continue;
        break;
    }
    if (pergunta1!=1708){
        printf("\nVoce compraria este quadro?\n1 - Sim\n2 -
Nao\n\nResposta:");
        scanf("%d",&pergunta2);
        switch(pergunta2){

            case 1:
                Comprariam+=1;
                break;

            case 2:
                NaoComprariam+=1;
                break;

            default:
                printf("Opcao nao identificada");
                getch();
                continue;//Voltara para a primeira pergunta
                break;

        }
    }
}

break;

case 7:

```

```

Quadr7=1;//iniciara o loop do quadro
while(Quadr7==1){
    system("cls");//limpara a tela
    printf("A mudanca total no esquema de cores e o aspecto
digno de nota desta composicao, que foi executada apenas seis meses \n"
        "depois da Composicao Oval (Arvores) e tambem esta
inscrita em forma oval.\n"
        "A tela de 1913 apresenta nuances de ocre, amarelo e
marrom, com alguns toques de azul acinzentado como contraste;\n"
        "A obra aqui reproduzida e pintada numa triade de cores
que em ultima analise se reduz as tres primarias\n"
        "vermelho, amarelo, azul.\n"
        "Ao avaliar esta mudanca, e bom ter em mente que os
mestres originais do cubismo, Pablo Picasso e Georges Braque\n"
        "tinham acabado de trazer de volta a cor as suas pinturas
em 1913, reintroduzindo-a em analogia com as suas experiencias com pedacos
de papel colorido nas suas pinturas, colagens.\n"
        "Esta segunda fase ou fase sintetica do cubismo, em que
desapareceram o tratamento pictorico e a pincelada livre\n"
        "teve forte influencia em Mondrian, como se pode verificar
numa obra como a Composicao Oval de 1913/14.");
    printf("\n\nO que voce achou do quadro?\n1 - Pessimo\n2 -
Ruim\n3 - Ok\n4 - Bom\n5 - Perfeito \n\nResposta:");//Pergunta do quadro
    scanf("%d",&pergunta1);//Resposta da primeira pergunta
    switch(pergunta1){

        case 1:
            Pessimo+=1;
            break;

        case 2:
            Ruim+=1;
            break;

```

```

        case 3:
            Ok+=1;
        break;

        case 4:
            Bom+=1;
        break;

        case 5:
            Perfeito+=1;
        break;

        case 1708:
            Quadr7=0;//Saira do loop e nao ira pontuar nenhuma das
opcoes anteriores
        break;

        default:
            printf("Opcao nao identificada");
            getch();
            continue;
        break;
    }
    if (pergunta1!=1708){
        printf("\nVoce compraria este quadro?\n1 - Sim\n2 -
Nao\n\nResposta:");
        scanf("%d",&pergunta2);
        switch(pergunta2){

            case 1:
                Comprariam+=1;
            break;

            case 2:

```

```

        NaoComprariam+=1;
        break;

    default:
        printf("Opcao nao identificada");
        getch();
        continue;//Voltara para a primeira pergunta
        break;

    }
}
}
break;

case 8:
    Quadr8=1;//iniciara o loop do quadro
    while(Quadr8==1){
        system("cls");//limpara a tela
        printf("Van der Leck comecou a pintar composicoes
completamente abstratas apos conhecer Piet Mondrian em 1916.\n"
        "No ano seguinte, tornou-se cofundador da De Stijl, a
revista holandesa que promovia uma arte abstrata\n"
        "altamente geometrica ligada a ideias espirituais e
utopicas.\n"
        "No entanto, ele logo se desentendeu com Mondrian e
outros artistas do De Stijl\ne comecou a incluir elementos figurativos em seu
trabalho mais uma vez.\n"
        "Este pode ser um dos seus poucos trabalhos totalmente
abstratos, embora seja possivel que nos seus\n"
        "estagios iniciais a composicao tenha derivado de uma
imagem reconhecivel, como um vaso de flores.");
        printf("\n\nO que voce achou do quadro?\n1 - Pessimo\n2 -
Ruim\n3 - Ok\n4 - Bom\n5 - Perfeito \n\nResposta:");//Pergunta do quadro
        scanf("%d",&pergunta1);//Resposta da primeira pergunta

```

```
switch(pergunta1){

    case 1:
        Pessimo+=1;
        break;

    case 2:
        Ruim+=1;
        break;

    case 3:
        Ok+=1;
        break;

    case 4:
        Bom+=1;
        break;

    case 5:
        Perfeito+=1;
        break;

    case 1708:
        Quadr8=0;//Saira do loop e nao ira pontuar nenhuma das
opcoes anteriores
        break;

    default:
        printf("Opcao nao identificada");
        getch();
        continue;
        break;
}
if (pergunta1!=1708){
```



```

        printf("\nVoce compraria este quadro?\n1 - Sim\n2 -
Nao\n\nResposta:");
        scanf("%d",&pergunta2);
        switch(pergunta2){

            case 1:
                Comprariam+=1;
                break;

            case 2:
                NaoComprariam+=1;
                break;

            default:
                printf("Opcao nao identificada");
                getch();
                continue;//Voltara para a primeira pergunta
                break;

        }
    }
}

break;

case 9:
    Quadr9=1;//iniciara o loop do quadro
    while(Quadr9==1){
        system("cls");//limpara a tela
        printf("Sua pintura unica chamada 'Southern Gardens' foi
criada em 1919.\n"
        "Ele sempre se orgulhou de usar materiais do dia a dia,
como estopa, papel e papelao.\n"

```

"Klee criou esta bela obra de arte usando uma de suas muitas tecnicas de pinceladas, manchas e manchas.\n"

"Os proprios metodos de Klee eram contemporaneos e reprovados pelos de mentalidade mais tradicional.\n"

"O uso de cores terrosas, ousadas e brilhantes realmente fazem com que esta peca se destaque das demais de sua colecao.\n"

"Seu estilo da vida a uma paisagem exotica e cria uma criacao na qual simplesmente nos aprofundaremos e nos perderemos.");

```
printf("\n\nO que voce achou do quadro?\n1 - Pessimo\n2 - Ruim\n3 - Ok\n4 - Bom\n5 - Perfeito \n\nResposta:");//Pergunta do quadro
scanf("%d",&pergunta1);//Resposta da primeira pergunta
switch(pergunta1){
```

```
case 1:
```

```
    Pessimo+=1;
```

```
break;
```

```
case 2:
```

```
    Ruim+=1;
```

```
break;
```

```
case 3:
```

```
    Ok+=1;
```

```
break;
```

```
case 4:
```

```
    Bom+=1;
```

```
break;
```

```
case 5:
```

```
    Perfeito+=1;
```

```
break;
```

```
case 1708:
```

Quadr9=0;//Saira do loop e nao ira pontuar nenhuma das
opcoes anteriores

```

break;

default:
    printf("Opcao nao identificada");
    getch();
    continue;
break;
}
if (pergunta1!=1708){
    printf("\nVoce compraria este quadro?\n1 - Sim\n2 -
Nao\n\nResposta:");
    scanf("%d",&pergunta2);
    switch(pergunta2){

        case 1:
            Comprariam+=1;
            break;

        case 2:
            NaoComprariam+=1;
            break;

        default:
            printf("Opcao nao identificada");
            getch();
            continue;//Voltara para a primeira pergunta
            break;

    }
}
}
}

```

```

break;

case 10:
    Quadr10=1;//iniciara o loop do quadro
    while(Quadr10==1){
        system("cls");//limpara a tela
        printf("Aquarela abstrata que representa as principais
influencias de Klee no cubismo\n"
            "no expressionismo e no seu interesse pela arte infantil.\n"
            "Os quadrados dramaticos refletem ate que ponto Klee
havia dominado a teoria das cores nesta epoca, tendo explorado \n"
            "extensivamente o topico em seus escritos e
ensinamentos.\n"
            "Ele disse 'A cor e eu somos um', apos a sua descoberta
em 1914\n"
            "depois de ter sido inspirado pela luz na sua visita a
Tunisia.\n"
            "A relacao entre o uso da cor e da forma e simbolica
aqui.");
        printf("\n\nO que voce achou do quadro?\n1 - Pessimo\n2 -
Ruim\n3 - Ok\n4 - Bom\n5 - Perfeito \n\nResposta:");//Pergunta do quadro
        scanf("%d",&pergunta1);//Resposta da primeira pergunta
        switch(pergunta1){

            case 1:
                Pessimo+=1;
                break;

            case 2:
                Ruim+=1;
                break;

            case 3:
                Ok+=1;

```

```

        break;

    case 4:
        Bom+=1;
        break;

    case 5:
        Perfeito+=1;
        break;

    case 1708:
        Quadr10=0;//Saira do loop e nao ira pontuar nenhuma
das opcoes anteriores
        break;

    default:
        printf("Opcao nao identificada");
        getch();
        continue;
        break;
}
if (pergunta1!=1708){
    printf("\nVoce compraria este quadro?\n1 - Sim\n2 -
Nao\n\nResposta:");
    scanf("%d",&pergunta2);
    switch(pergunta2){

        case 1:
            Comprariam+=1;
            break;

        case 2:
            NaoComprariam+=1;
            break;

```

```

        default:
            printf("Opcao nao identificada");
            getch();
            continue;//Voltara para a primeira pergunta
        break;

    }
}
}

break;

case 11:
    Quadr11=1;//iniciara o loop do quadro
    while(Quadr11==1){
        system("cls");//limpara a tela
        printf("New Harmony: Abstracao entre as Guerras, 1919 - 1939
explora uma faceta particularmente rica da colecao\ndo seculo XX do
Guggenheim, celebrando as tendencias espirituosas da abstracao\nadotadas
pelos artistas internacionais que trabalharam na Europa entre as Guerras
Mundiais.\n"

        "A exposicao - intitulada para uma pintura de geometria
utopica de Paul Klee de 1936 \n"

        "que reflete o interesse do artista na teoria da cor e na
composicao musical - apresenta 40 pinturas, esculturas e \n"

        "trabalhos em papel de cerca de 20 artistas, incluindo
Alexander Calder, Alberto Giacometti, Fernand Leger, Francis \n"

        "Picabia e Joaquin Torres-Garcia.");
        printf("\n\nO que voce achou do quadro?\n1 - Pessimo\n2 -
Ruim\n3 - Ok\n4 - Bom\n5 - Perfeito \n\nResposta:");//Pergunta do quadro
        scanf("%d",&pergunta1);//Resposta da primeira pergunta
        switch(pergunta1){

```

```
case 1:
    Pessimo+=1;
break;

case 2:
    Ruim+=1;
break;

case 3:
    Ok+=1;
break;

case 4:
    Bom+=1;
break;

case 5:
    Perfeito+=1;
break;

case 1708:
    Quadr11=0;//Saira do loop e nao ira pontuar nenhuma
das opcoes anteriores
break;

default:
    printf("Opcao nao identificada");
    getch();
    continue;
break;
}
if (pergunta1!=1708){
```

```

        printf("\nVoce compraria este quadro?\n1 - Sim\n2 -
Nao\n\nResposta:");
        scanf("%d",&pergunta2);
        switch(pergunta2){

            case 1:
                Comprariam+=1;
                break;

            case 2:
                NaoComprariam+=1;
                break;

            default:
                printf("Opcao nao identificada");
                getch();
                continue;//Voltara para a primeira pergunta
                break;

        }
    }
}

break;

case 12:
    Quadr12=1;//iniciara o loop do quadro
    while(Quadr12==1){
        system("cls");//limpara a tela
        printf("Asheville, de Willem Kooning, leva o nome da cidade da
Carolina do Norte, perto do Black Mountain College\n"
"onde de Kooning lecionou no verao de 1948.\n"

```


"Uma obra pequena, mas extremamente complexa, que reúne numerosas alusões, muitas vezes oblíquas\n"

"incluindo referências a faculdade e seções que lembre-se do treinamento inicial de De Kooning em artesanato \n"

"como marmoreio, madeira e letras.\n"

"As obras de De Kooning muitas vezes confundem as distinções entre desenhos, estudos e pinturas.\n"

"Em vez da tradicional progressão acadêmica do estudo até a pintura final, de Kooning\n"

"cria um fluxo constante e uma troca de ideias e formas em diferentes mídias.\n"

"Quatro outras versões de Asheville mostram formas semelhantes às encontradas na pintura da Coleção Phillips\n"

"sugerindo que de Kooning refinou conscientemente as formas aparentemente aleatórias da pintura de Phillips \n"

"através de suas manipulações de forma nas obras relacionadas.");

```
printf("\n\nO que você achou do quadro?\n1 - Pessimo\n2 - Ruim\n3 - Ok\n4 - Bom\n5 - Perfeito \n\nResposta:"); //Pergunta do quadro
scanf("%d",&pergunta1); //Resposta da primeira pergunta
switch(pergunta1){
```

```
case 1:
```

```
    Pessimo+=1;
```

```
break;
```

```
case 2:
```

```
    Ruim+=1;
```

```
break;
```

```
case 3:
```

```
    Ok+=1;
```

```
break;
```

```

case 4:
    Bom+=1;
break;

case 5:
    Perfeito+=1;
break;

case 1708:
    Quadr12=0;//Saira do loop e nao ira pontuar nenhuma
das opcoes anteriores
break;

default:
    printf("Opcao nao identificada");
    getch();
    continue;
break;
}
if (pergunta1!=1708){
    printf("\nVoce compraria este quadro?\n1 - Sim\n2 -
Nao\n\nResposta:");
    scanf("%d",&pergunta2);
    switch(pergunta2){

        case 1:
            Comprariam+=1;
            break;

        case 2:
            NaoComprariam+=1;
            break;

        default:

```

```

        printf("Opcao nao identificada");
        getch();
        continue;//Voltara para a primeira pergunta
    break;

    }

}

}

break;

case 13:
    Quadr13=1;//iniciara o loop do quadro
    while(Quadr13==1){
        system("cls");//limpara a tela
        printf("Resultado de um prolongado periodo de trabalho que
envolveu a criacao e destruicao de muitas outras versoes possiveis\n"
        "Woman I parece estar suspenso num estado de
desenvolvimento interrompido.\n"
        "O efeito foi deliberado: ao longo de sua carreira, de
Kooning valorizou a experimentacao\n"
        "a edicao e os testes. Para esse fim, ele empregou uma
variedade de tecnicas\ndesde cortar, mascarar e colar ate raspar, limpar e
borrar.\n"
        "Embora tambem produzisse esbocos individuais, os
verdadeiros esbocos aconteciam em suas telas.\n"
        "No entanto, isto por si so nao explica a qualidade
inacabada da sua pintura acabada.\n"
        "A pincelada propositalmente fluida e indisciplinada de De
Kooning e sua tendencia de desconsiderar\n"
        "as linhas de contorno produzem um caos visual que
sugere incompletude, seja espacial, fisica ou tecnica.\n"
        "'Eu me abstenho de terminar', disse o artista em 1958.\n"
        "Ele elaborou em 1960: 'Nunca me interessei... [em] como
fazer uma boa pintura.... \n"

```

```

        "Eu nao queria definir de jeito nenhum.");
    printf("\n\nO que voce achou do quadro?\n1 - Pessimo\n2 -
Ruim\n3 - Ok\n4 - Bom\n5 - Perfeito \n\nResposta:");//Pergunta do quadro
    scanf("%d",&pergunta1);//Resposta da primeira pergunta
    switch(pergunta1){

        case 1:
            Pessimo+=1;
            break;

        case 2:
            Ruim+=1;
            break;

        case 3:
            Ok+=1;
            break;

        case 4:
            Bom+=1;
            break;

        case 5:
            Perfeito+=1;
            break;

        case 1708:
            Quadr13=0;//Saira do loop e nao ira pontuar nenhuma
das opcoes anteriores
            break;

        default:
            printf("Opcao nao identificada");
            getch();

```

```

        continue;
    break;
}
if (pergunta1!=1708){
    printf("\nVoce compraria este quadro?\n1 - Sim\n2 -
Nao\n\nResposta:");
    scanf("%d",&pergunta2);
    switch(pergunta2){

        case 1:
            Comprariam+=1;
            break;

        case 2:
            NaoComprariam+=1;
            break;

        default:
            printf("Opcao nao identificada");
            getch();
            continue;//Voltara para a primeira pergunta
            break;

    }
}
}

break;

case 14:
    Quadr14=1;//iniciara o loop do quadro
    while(Quadr14==1){
        system("cls");//limpara a tela

```

```
printf("O estilo ousado e expressivo de De Kooning, com suas
grossas pinceladas gestuais\n"
```

```
"fez com que ele fosse frequentemente classificado como
um expressionista abstrato.\n"
```

```
"No entanto, as suas pinturas incluem frequentemente
figuras reconhecíveis, mesmo que sejam pouco discerníveis.\n"
```

```
"A figura central de A Visita é uma mulher com as pernas
abertas.\n"
```

```
"No canto direito há uma forma que pode ser a mão
estendida da mulher ou um rosto de perfil olhando para ela.\n"
```

```
"O título foi sugerido por um dos assistentes de De
Kooning\n"
```

```
"que achou que a composição lembrava uma pintura
medieval da Anunciação.");
```

```
printf("\n\nO que você achou do quadro?\n1 - Pessimo\n2 -
Ruim\n3 - Ok\n4 - Bom\n5 - Perfeito \n\nResposta:");//Pergunta do quadro
```

```
scanf("%d",&pergunta1);//Resposta da primeira pergunta
switch(pergunta1){
```

```
case 1:
```

```
    Pessimo+=1;
```

```
break;
```

```
case 2:
```

```
    Ruim+=1;
```

```
break;
```

```
case 3:
```

```
    Ok+=1;
```

```
break;
```

```
case 4:
```

```
    Bom+=1;
```

```
break;
```

```

        case 5:
            Perfeito+=1;
        break;

        case 1708:
            Quadr14=0;//Saira do loop e nao ira pontuar nenhuma
das opcoes anteriores
        break;

        default:
            printf("Opcao nao identificada");
            getch();
            continue;
        break;
    }
    if (pergunta1!=1708){
        printf("\nVoce compraria este quadro?\n1 - Sim\n2 -
Nao\n\nResposta:");
        scanf("%d",&pergunta2);
        switch(pergunta2){

            case 1:
                Comprariam+=1;
            break;

            case 2:
                NaoComprariam+=1;
            break;

            default:
                printf("Opcao nao identificada");
                getch();
                continue;//Voltara para a primeira pergunta

```

```

        break;

    }
}

break;

case 15:
    Quadr15=1;//iniciara o loop do quadro
    while(Quadr15==1){
        system("cls");//limpara a tela
        printf("Ao contrario dos seus contemporaneos Jackson Pollock
e Mark Rothko, as pinturas de De Kooning referem-se a formas \n"
            "naturais e lugares ou eventos especificos, empurrados
para a pura abstracao pela sua confianca na cor e na profunda \n"
            "acumulacao de tinta para criar forma.\n"
            "Profundidade e perspectiva estao subordinadas aos
efeitos achatadores de suas pinceladas violentas e cortantes.\n"
            "Algumas das 'paisagens abstratas' de 1957 a 1963 sao
baseadas na paisagem ao redor de Long Island Sound\n"
            "incluindo Merritt Parkway, uma rodovia local.\n"
            "A velocidade e sugerida pelos movimentos controlados
do pincel, enquanto a paleta naturalista transmite o cruzamento da estrada pela
paisagem.");

        printf("\n\nO que voce achou do quadro?\n1 - Pessimo\n2 -
Ruim\n3 - Ok\n4 - Bom\n5 - Perfeito \n\nResposta:");//Pergunta do quadro
        scanf("%d",&pergunta1);//Resposta da primeira pergunta
        switch(pergunta1){

            case 1:
                Pessimo+=1;
                break;

```



```

    case 2:
        Ruim+=1;
    break;

    case 3:
        Ok+=1;
    break;

    case 4:
        Bom+=1;
    break;

    case 5:
        Perfeito+=1;
    break;

    case 1708:
        Quadr15=0;//Saira do loop e nao ira pontuar nenhuma
das opcoes anteriores
    break;

    default:
        printf("Opcao nao identificada");
        getch();
        continue;
    break;
}
if (pergunta1!=1708){
    printf("\nVoce compraria este quadro?\n1 - Sim\n2 -
Nao\n\nResposta:");
    scanf("%d",&pergunta2);
    switch(pergunta2){

```

```

        case 1:
            Comprariam+=1;
            break;

        case 2:
            NaoComprariam+=1;
            break;

        default:
            printf("Opcao nao identificada");
            getch();
            continue;//Voltara para a primeira pergunta
            break;
    }
}

break;

case 1708:
    menu=0;
    break;
}

}while(menu==1);
system("cls");
printf("%d pessoas acharam este quadro Pessimo\n",Pessimo);
printf("%d pessoas acharam este quadro Ruim\n",Ruim);
printf("%d pessoas acharam este quadro Ok\n",Ok);
printf("%d pessoas acharam este quadro Bom\n",Bom);
printf("%d pessoas acharam este quadro Perfeito\n",Perfeito);

```

```
printf("\n%d pessoas comprariam este quadro\n",Comprariam);  
printf("%d pessoas nao comprariam este quadro\n",NaoComprariam);  
getch();  
}
```

ANEXO A – QUADROS

Figura 30: Quadro Número 1: Primeira Aquarela Abstrata. (1910)



Fonte: Wassily Kandinsky. (1910). Disponível em: <https://www.culturagenial.com/arte-abstrata-principais-obras-artistas/>. Acesso em 26 setembro 2023.

Figura 31: Quadro Número 2: Amarelo, Vermelho, Azul. (1925)



Fonte: Wassily Kandinsky. (1925). Disponível em: <https://arteeartistas.com.br/amarelo-vermelho-azul-wassily-kandinsky/>. Acesso em 26 setembro 2023.

Figura 32: Quadro Número 3: Composition IV. (1911)



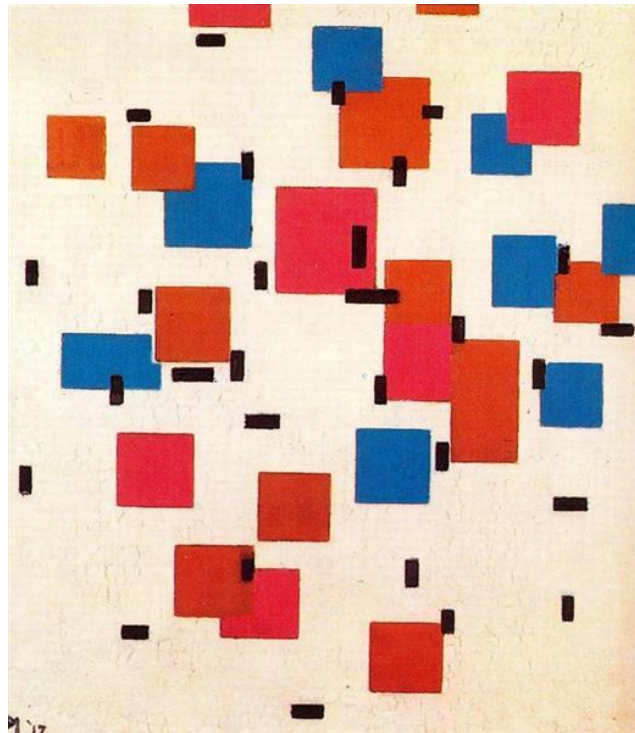
Fonte: Wassily Kandinsky. (1911). Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/wassily-kandinsky/composition-iv-1911>. Acesso em 26 setembro 2023.

Figura 33: Quadro Número 4: Moscow I. (1916)



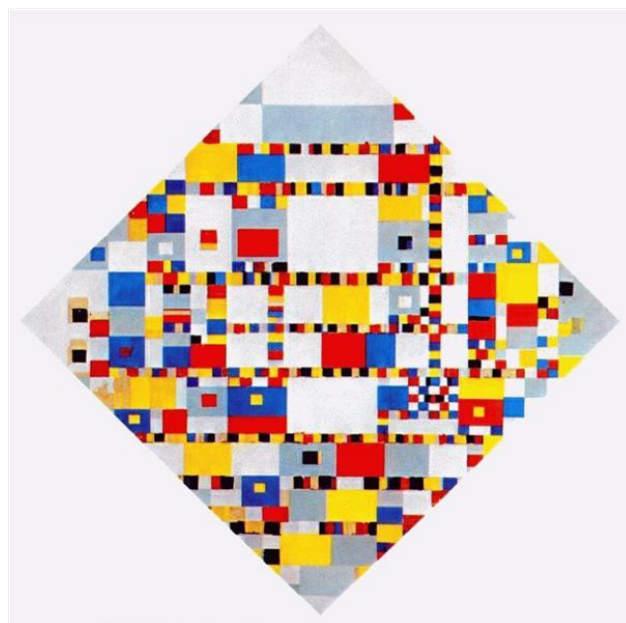
Fonte: Wassily Kandinsky. (1916). Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/wassily-kandinsky/moscow-i-1916>. Acesso em 26 setembro 2023.

Figura 34: Quadro Número 5: Composition in Color A. (1917)



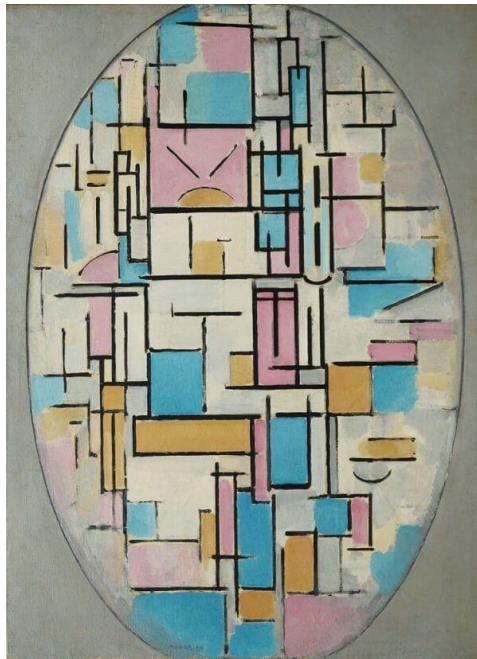
Fonte: Piet Mondrian. (1917). Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/piet-mondrian/composition-in-color-a-1917>. Acesso em 26 setembro 2023.

Figura 35: Quadro Número 6: Victory Boogie Woogie. (1944)



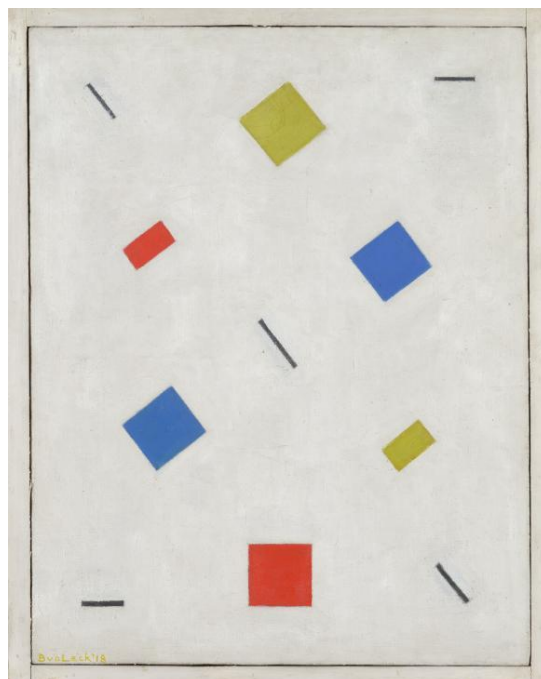
Fonte: Piet Mondrian. (1944). Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/piet-mondrian/victory-boogie-woogie-1944>. Acesso em 26 setembro 2023.

Figura 36: Quadro Número 7: Composition with Oval in Color Planes II. (1914)



Fonte: Piet Mondrian (1914). Disponível em: <https://www.moma.org/collection/works/78441>. Acesso em 26 setembro 2023.

Figura 37: Quadro Número 8: Composition. (1918)



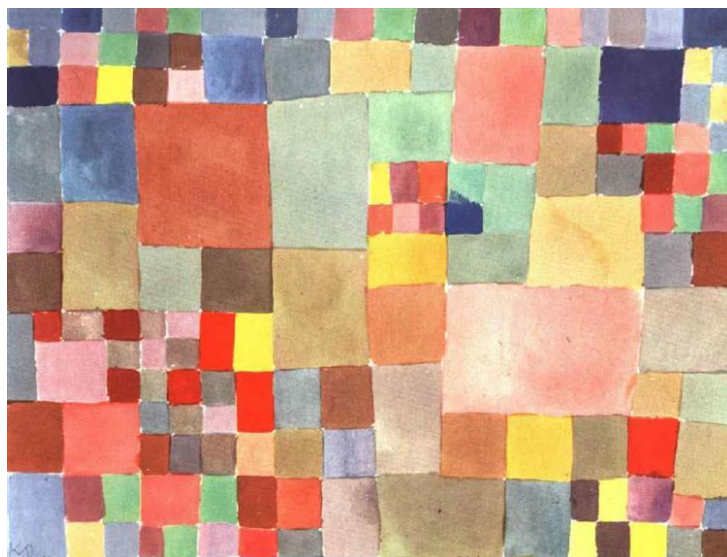
Fonte: Bart Van Der Leek. (1918). Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/leek-composition-t00896>. Acesso em 26 setembro 2023.

Figura 38: Quadro Número 9: Southern (Tunisian) Gardens. (1919)



Fonte: Paul Klee. (1919). Disponível em:
https://arthive.com/paulklee/works/247614~Southern_gardens. Acesso em 26 setembro 2023.

Figura 39: Quadro Número 10: Flora on Sand. (1927)



Fonte: Paul Klee. (1927). Disponível em: <https://www.wikiart.org/en/paul-klee/flora-on-sand-1927>. Acesso em 26 setembro 2023.

Figura 40: Quadro Número 11: New Harmony. (1936)



Fonte: Paul Klee. (1927). Disponível em: <https://www.guggenheim.org/artwork/2184>. Acesso em 26 setembro 2023.

Figura 41: Quadro Número 12: Asheville. (1948)



Fonte: Willem de Konning. (1948). Disponível em: <https://www.phillipscollection.org/collection/asheville>. Acesso em 26 setembro 2023.

Figura 42: Quadro Número 13: Woman. (1949)



Fonte: Willem de Konning. (1949). Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/687867>. Acesso em 26 setembro 2023.

Figura 43: Quadro Número 14: The Visit. (1967)

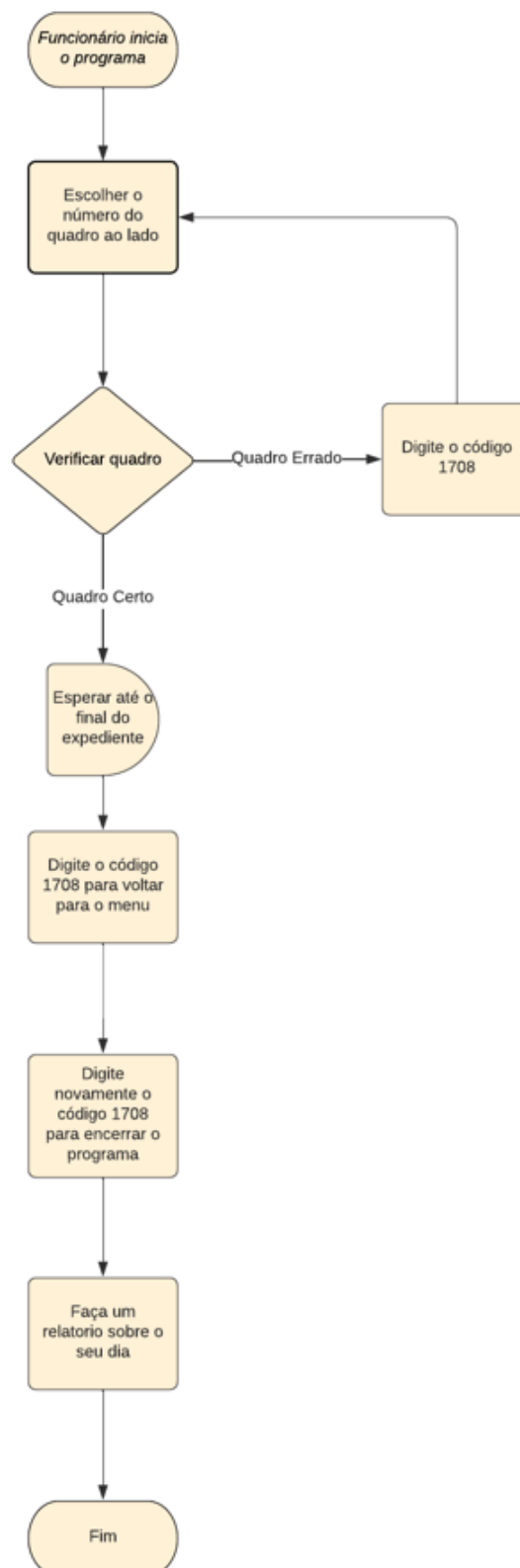


Fonte: Willem de Konning. (1967). Disponível em: <https://www.tate.org.uk/art/artworks/kooning-the-visit-t01108>. Acesso em 26 setembro 2023.

Figura 44: Quadro Número 15: Merrit Parkway. (1959)



Fonte: Willem de Kooning. (1959). Disponível em: <https://dia.org/collection/merritt-parkway-42212>. Acesso em 26 setembro 2023.

ANEXO B – FLUXOGRAMA DO FUNCIONARIO PARA O TOTEMFluxograma Funcionário

ANEXO C – FLUXOGRAMA DO CLIENTE NO TOTEMFluxograma Clientes