



NOME _____ RA _____

- **ATENÇÃO PARA O HORÁRIO DE ENCERRAMENTO DA ATIVIDADE, APÓS ESTE HORÁRIO NÃO SERÃO RECEBIDAS MAIS NENHUMA TAREFA.**
- **O TEMPO EXTRA EXISTENTE ENTRE O FIM DA ATIVIDADE E O SEU FECHAMENTO É DESTINADO PARA O PREPARO E ENVIO.**
- **NOMEAR OS ARQUIVOS COM O NÚMERO DO EXERCÍCIO. EXEMPLO: EX1.CPP, EX2.CPP**
- **NO INÍCIO DO CÓDIGO DE CADA EXERCÍCIO COLOCAR SEU RA E NOME NA FORMA DE COMENTÁRIO.**
- **NÃO COMPACTAR OS ARQUIVOS.**
- **TAREFAS COMPARTILHADAS SERÃO ANULADAS;**
- **A ENTREGA SÓ SERA ACEITA DENTRO DO ITEM TAREFA NO TEAMS;**
- **ENTREGAS POR E-MAIL OU CHAT SERÃO DESCONSIDERADAS;**

1) Você já deve ter se deparado com o tipo de escrita “**leet**”, inicialmente ela era utilizada por gamers, mas atualmente é muito utilizada por uma grande diversidade de pessoas. O “**leet**” consiste em trocar algumas letras por números e símbolos. O texto “Leia esta frase” pode ser representado como “13i4 3574 fr453” em “**leet**”. Elabore um programa para transformar frases em escrita normal em “**leet**” com as seguintes características:

- Só utilizar variáveis locais.
- Única biblioteca permitida é a <stdio.h>.
- O programa deve ter uma função que converte um array de até 40 caracteres em escrita “**leet**”, os dados convertidos devem armazenados no próprio array de origem.
- Crie uma função para exibir o conteúdo do array;
- Na rotina principal do programa, solicite a entrada de uma frase de até 40 caracteres por parte do usuário e armazene em um array. Após esta etapa acesse a função de conversão e em seguida a função para a exibição do array.
- Utilizar a seguinte tabela para conversão:

Escrita normal	Escrita leet
‘A’ ou ‘a’	4
‘B’ ou ‘b’	8
‘E’ ou ‘e’	3
‘L’ ou ‘l’	1
‘O’ ou ‘o’	0
‘S’ ou ‘s’	5
‘T’ ou ‘t’	7

2) Uma revendedora de aparelhos celulares precisa de um software para o controle de suas vendas.

Crie uma classe com a seguinte estrutura:

Membros:

- **Código** (inteiro);
- **Produto** (15 caracteres);
- **Quantidade** (inteiro);
- **Valor** (float);
- **Total** (float)

Método:

- **Totaliza();**

Na função main() do programa deve ser instanciado um objeto desta classe e em seguida exibido um menu com 4 opções:

- 1 - Efetuar Pedido
- 2 - Listar Pedidos
- 3 - Listar Produtos
- 4 - Sair

O menu deve ser exibido repetidamente até que a opção 4 (Sair) seja escolhida. Para as demais opções deve seguir as instruções abaixo:

Opção 1 – Efetuar Pedido: chamar uma função para a inserção de dados do pedido. Inicialmente esta função deve solicitar que o usuário digite o código do produto. Com base neste código deve consultar o arquivo **produtos.txt**, caso encontre o produto, com base nos dados do arquivo, deve armazenar no objeto o código, a descrição do produto e o valor. Se não tiver um código correspondente deve solicitar novamente a entrada do código. Após esta etapa deve ser solicitada a quantidade de itens comprados, armazenar este valor no objeto e acionar o método para totalizar a compra. Este método deve multiplicar a quantidade pelo valor do produto e armazenar no atributo referente ao total. Caso seja comprado 5 ou mais unidades deve ser dado um desconto de 5% no total. Finalizando a função os dados do objeto devem ser gravados de forma formatada no arquivo **vendas.txt**.

Opção 2 - Listar Pedidos: deve ser consultado o arquivo **vendas.txt** e listar os dados de todos os pedidos.

Exemplo:

COD	PRODUTO	VALOR	QTD	TOTAL
5	Galaxy-A12	R\$ 1080.40	4	R\$4321.60
8	LG-K61_64GB	R\$ 1299.00	6	R\$7404.30
5	Galaxy-A12	R\$ 1080.40	6	R\$6158.28
9	Moto-G8plus	R\$ 1079.10	4	R\$4316.40
4	Xiaomi-X3	R\$ 1625.00	2	R\$3250.00
2	iPhone-XR	R\$ 3340.30	1	R\$3340.30
6	Galaxy-A21s	R\$ 1133.10	7	R\$7535.11
7	LG-K52_64GB	R\$ 1005.00	2	R\$2010.00

Opção 3 - Listar Produtos: deve ser consultado o arquivo **produtos.txt** e listar os produtos.

Exemplo:

1	iPhone-11	3940.50
2	iPhone-XR	3340.30
3	Xiaomi-9N	1279.00
4	Xiaomi-X3	1625.00
5	Galaxy-A12	1080.40
6	Galaxy-A21s	1133.10
7	LG-K52_64GB	1005.00
8	LG-K61_64GB	1299.00
9	Moto-G8plus	1079.10
10	Moto-G30	1439.10