

1º passo (juntos)

1. Nome da loja; {Universo cinematográfico}
2. Escolha dos produtos da loja e seus respectivos preços

(3 categorias de produtos {Heróis, Disney e Dreamwork} e 3 produtos por categoria, totalizando 9 produtos {(Heróis→ martelo thor, anel lanterna verde, escudo capitão américa); (Disney→ sapatos de cristal da cinderela, tapete mágico do aladdin, maçã envenenada branca de neve), (Dreamwork→ bota gato de botas, dia de spa no pantano do shrek, filhote de dragão surpresa do filme como treinar seu dragão)}

3. Um nome de usuário e senha para cada membro da equipe.

Felps 12345; Mahy 10109; Rianf 12345; Eduardocs 54321; Lucasl 42424

Tem que ter 3 bibliotecas
(Útil, Cashing e calendário)

2º passo (aluno 1)

1. Logo da loja (arte→ Iniciais do nome)

Bônus se fizer com para até enquanto

3º passo (aluno 2)

2. Deseja entrar na loja? S/N
 - a. caso sim: Login
 - i. Verificação de acesso (se o usuário e senha forem válidos, entra no sistema, senão retorna para o usuário digitar novamente);
 - ii. Opção de sair caso o usuário não deseje mais acessar o sistema antes de logar.
 - b. caso não: dispara uma mensagem tipo “Volte sempre que desejar!”;
 - c. Dois tratamentos de erro no login.

4º passo (aluno 3)

3. Menu (Organizado e criativo)
 - a. Nome do usuário logado;
 - b. Lista as categorias;
 - c. Após escolher a categoria, exibe os produtos;
 - d. Opção de sair caso o usuário não deseje mais acessar o sistema (retorna para a tela de login);
 - e. Dois tratamentos de erro no menu.

5º passo (aluno 4)

4. Produtos
 - a. Inserir uma arte (pequena) que represente cada produto;

- b. Nome do produto;
- c. Descrição breve do produto;
- d. Quantidade de itens (estoque);
- e. Preço do produto (ex: R\$ 10,99);
- f. Opção de voltar ao menu anterior;
- g. Dois tratamentos de erro nos produtos.

6º passo (aluno 5)

Fluxograma:

*grupos 2 - Menu

Preencher o Read.me

Divisão de tarefas

Aluno

1- Eduardo

2- Rian

3- Lucas

4- Felp

5- Mahy