

Trabalho

Especificação de Requisitos – Equipe Apostadores

Escreva um programa que faça o gerenciamento de apostadores em uma casa de apostas. Para isso, o programa deve ter alocação dinâmica para struct, onde a struct deve conter os seguintes campos:

- Código do apostador;
- Total de dinheiro disponível para apostar (número real);
- Montante de dinheiro já gasto (número real);
- Tipo do apostador (1-Cartas; 2-Caça-níquel; 3-Casino);
- Quantidade de apostas realizadas;

O programa deve permitir, no máximo, o registro de 20 apostadores. Com base nas informações contidas no vetor presente em cada struct, as seguintes operações devem ser realizadas:

1. Cadastrar apostador: lê as informações de um apostador e inserir no vetor (para indicar um espaço no vetor vazio, o código do medicamento deve ser -1);
2. Remover apostador: remove as informações de um apostador do vetor. Para isso, é preciso ser lido do usuário o código do apostador que ele deseja excluir. Caso não exista apostador com o código informado, imprima uma mensagem de erro para o usuário;
3. Imprimir médias: imprime a quantia média que cada apostador tem disponível, e a quantia média gasta pelos apostadores;
4. Informar melhores apostadores: lista os códigos e os tipos dos dez apostadores que mais gastaram dinheiro na casa de apostas;
5. Informar dados estatísticos: informa a quantidade de apostadores de cartas, caça-níquel e casino, mostrando o valor total gasto em cada categoria (soma dos valores gastos por apostadores de uma determinada categoria).

Utilize os conceitos aprendidos em sala de aula e em Processamento de Dados I para implementar este programa.