

Gerenciador de Supermercado

1 Gerenciador de Supermercado Delphi (VCL)

Este trabalho deve ser realizado (preferencialmente) em duplas. O trabalho pede que seja implementado um jogo de gestão (simplificada) de um supermercado em Delphi, utilizando grande parte dos componentes visuais VCL aprendidos até o momento. O programa deve permitir que dois tipos de usuários utilizem o sistema, sendo um deles o administrador (que gerencia os produtos do supermercado), e o funcionário (que utiliza os produtos disponíveis no estoque). Assuma que o sistema, possua uma tela de login + senha, capaz de restringir o acesso a cada usuário. O administrador, acessa uma tela, que permite cadastrar produtos em um banco de dados. Assuma que cada produto possua 3 valores distintos, sendo eles:

- Nome do Produto (Ex: Amaciante)
- Quantidade do Produto (Ex: 10 Unidades)
- Preço Unitário (Ex: R\$ 4.30)

Na "tela" de administração, você deve criar um conjunto de estruturas, capazes de armazenar o nome dos produtos, juntamente com seus respectivos valores e quantidades. Assuma que apenas na tela do administrador, as mesmas devam possuir estruturas (botões), que permita o administrador, adicionar, editar ou remover produtos cadastrados. Assuma neste momento, que ficará sob a responsabilidade do administrador, cadastrar produtos com nome único. Desta forma, seu sistema poderá aceitar dois itens com o mesmo nome (Ex: Amaciante), devendo o administrador, manter o controle (editar/remover), caso o cadastro de dois itens com o mesmo nome, sejam realizados.

Na "tela" de venda (saída de produtos), o funcionário utilizará o estoque disponível (cadastrado pelo administrador), para simular uma possível venda a um cliente. Imagine que seja possível selecionar um produto (Ex: Amaciante) e uma quantidade (Ex: 2), que quando selecionado, deve ser subtraído do estoque, e acrescido ao total a pagar pelo cliente. Você deve criar uma estrutura (lista) que permita discriminar os itens comprados (algo similar a uma nota fiscal de um supermercado), juntamente com o valor do total a pagar pelo cliente. Cada compra realizada, deve subtrair fisicamente os itens do estoque.

2 Avaliação

A avaliação será realizada da seguinte forma:

- ✓ Uso de todos os conhecimentos aprendidos em LP-I: 3.0
- ✓ Implementação e funcionamento dos requisitos do programa: 4.0
- ✓ Qualidade do código fonte (comentários + indentação): 3.0