

Aluno: Raildom da Rocha Sobrinho

O código se trata de um sistema de cadastro (checking de hotel), foram utilizados para guardar os dados vetores, matrizes e variáveis normais (sendo todas globais). O código tem como comando de entrada de dados o “scanf”, o mesmo possui 6 funções sendo elas a função de cadastro que recebe e guarda as informações, a função de ListarTodos que imprime todos os dados cadastrados, a função busca que ao digitar o número de um quarto se existir algum objeto nele o mesmo será exibido, a função AlterarAtributos que ao ser selecionada abre um menu mostrando quais atributos podem ser alterados, a função remover que remove todos os atributos do quarto informado e a função principal que é responsável por as demais funções.

1. Ao iniciar o código será exibido o menu principal onde 6 opções serão exibidas.

Exemplo Menu principal:

```
===== Hotel R.R.S =====  
===== Menu principal =====  
| [1] - Cadastrar cliente  
| [2] - Listar clientes  
| [3] - Buscar cliente  
| [4] - Alterar atributo  
| [5] - Remover cliente  
| [0] - Sair  
  
|Selecione a opcao desejada: █
```

1.1 Ao escolher a função cadastrar cliente será solicitado ao usuário o nome, forma de pagamento, o valor a ser pago e o número do quarto. Ao finalizar o cadastro os dados cadastrados serão exibidos junto com a mensagem “Cadastro realizado com sucesso.”, então será pedido a confirmação do usuário que ao confirmar será redirecionado para o menu principal.

Exemplo função cadastro:

```
===== CADASTRO =====  
|Nome: teste  
|Forma de pagamento: pix  
|Numero do quarto: 1  
|Valor: R$120.00  
|  
|Cadastro realizado com sucesso!  
  
Pressione qualquer tecla para continuar. . . █
```

1.2 Ao selecionar a função listar clientes será exibido todos os dados cadastrados junto com uma mensagem de confirmação, após confirmar o usuário será redirecionado para o menu principal

Exemplo da função listar clientes:

```
===== INFORMACOES =====  
|Nome: teste  
|Forma de pagamento: pix  
|Numero do quarto: 1  
|Valor: R$120.00  
  
===== INFORMACOES =====  
|Nome: teste2  
|Forma de pagamento: cartao  
|Numero do quarto: 2  
|Valor: R$200.00  
  
Pressione qualquer tecla para continuar. . . █
```

1.3 Caso o usuário selecione a opção 3, será solicitado o número do quarto. Ao digitar o número do quarto se existir algum objeto cadastrado o quarto todos os atributos dele serão exibidos:

Exemplo função buscar clientes:

```
===== BUSCA UNICA =====  
|Digite o numero do quarto: 1  
|  
|Nome: teste  
|Forma de pagamento: pix  
|Numero do quarto: 1  
|Valor: R$120.00  
  
Pressione qualquer tecla para continuar. . . █
```

1.4 Ao selecionar a função alterar atributos será solicitado o número do quarto, se existir algum objeto no quarto informado será mostrado um menu com os dados que são possíveis.

Exemplo Função alterar (menu):

```
=====
| [1] - Nome
| [2] - Forma de pagamento
| [3] - Valor
| [0] - Sair
|Qual atributo deseja alterar? █
```

Ao digitar 1 será exibido o nome atual e será solicitado o novo nome. Após digitar o novo nome o valor salvo será alterado e será solicitado uma confirmação, após confirmar o menu principal será exibido.

Exemplo alteração de nome:

```
|Nome atual: teste
|Digite o novo nome: raildom █
```

As demais opções da função alterar atributo funcionam da mesma maneira.

1.5 Caso a opção remover seja selecionada será solicitado o número do quarto, se existir um objeto cadastrado no quarto informado ele será apagado junto com todos os dados relacionados ao mesmo.