Giochi per bambini

Analisi:

Il programma deve gestire l’approvvigionamento e la vendita dei giocattoli prodotti da una catena di giochi per bimbi mediante una tabella.

Ipotizzo che il programma attraverso un menu il programma deve far scegliere cosa fare, le opzioni sono 4:

1. Inserimento di un giocattolo:

Per ogni giocattolo nella tabella si riporta: codice(univoco); descrizione, età minima, età massima, numero di pezzi disponibili, numero pezzi minimo di scorta, costo al pezzo.

1. Fare un acquisto:

Per ogni richiesta dei clienti il programma deve richiedere il codice del giocattolo che si vuole acquistare, il numero di pezzi e verificare che ci sia disponibilità; riporta in output un messaggio di richiesta accettata o rifiutata e in caso di rifiuto bisogna specificarne il motivo.

1. Ricercare i giocattoli più adatti in base ad un’età:

Il programma richiede in input un’età e fa visualizzare l’elenco di tutti i giocattoli adatti a quell’età

1. Visualizzare il giocattolo più richiesto

Il programma fa visualizzare in output il gioco più richiesto dai clienti

1. Visualizzare la tabella aggiornata

Il programma fa visualizzare in output la tabella dei giocattolo

1. Chiude il programma

|  |  |
| --- | --- |
| Dati di input | Variabili di input |
| -Scelta dal menù  -Per ogni giocattolo:  codice  descrizione  età minima  età massima  numero di pezzi disponibili  numero pezzi minimo di scorta  costo al pezzo  -Per ogni richiesta:  codice del giocattolo  numero pezzi  -età del bambino | -Scelta (intero compreso tra 1 e 6)  -Giocattolo (array di record):  codice (intero)  descrizione (stringa di char)  età\_minima (intero>0)  età\_massima (intero>= età\_minima)  pezzi\_disponibili (intero>0)  pezzi\_minimi (intero>0)  costo\_pezzo (reale>0)  -Per ogni richiesta:  codice (intero)  numero pezzi (intero>0)  -età(intero>0) |

|  |  |
| --- | --- |
| Dati di output | Variabili di output |
| -Per ogni richiesta:   * Messaggio di accettazione   **Oppure**   * Messaggio di rifiuto   -Per ogni giocattolo da i a num\_giocattoli  -In base all’età inserita:   * Elenco dei giocattoli adatti   -Codice del giocattolo più richiesto  -Tabella aggiornata | -Per ogni richiesta   * “Richiesta accettata”   **Oppure**   * “L’articolo non è presente in magazzino”   **Oppure**   * “Non abbiamo tutti quei pezzi in magazzino”   -Per ogni i da 0 a num\_giocattoli  -In base all’età inserita:  -se:  (Giocattolo(i).età\_minima>=età  **Oppure**  Giocattolo(i).età\_massima<=età)   * Giocattolo(i).codice * Giocattolo(i).prezzo * Giocattolo(i).età\_minima * Giocattolo(i).età\_massima * Giocattolo(i).pezzi\_disponibili * Giocattolo(i)\_pezzi\_minimi   -Conta\_richieste  Se Conta\_richieste.num\_richieste>tutte le altre  - Per ogni i da 0 a num\_giocattoli  Giocattolo(i).codice  Giocattolo(i).prezzo  Giocattolo(i).età\_minima  Giocattolo(i).età\_massima  Giocattolo(i).pezzi\_disponibili  Giocattolo(i)\_pezzi\_minimi |

|  |
| --- |
| Variabili di lavoro |
| - num\_giocattoli  -Conta\_richieste (Array di struct):  codice(intero)  num\_richieste(intero>=0) |