

Loja de Penhores

Nome da equipe: Caio Rangel Gomes, Diego de Souza Camillo, William.

E-mail de contato: caiorg2004@gmail.com

Março de 2021

Sumário

Loja de Penhores.....	1
1. Introdução.....	2
2. Guia de utilização.....	3
2.1 Cadastro de usuário.....	3
2.2 Compra de um produto.....	4
2.3 Penhora de um produto.....	5
3. Código Fonte.....	5
3.1 Variáveis.....	5
3.2 Estruturas.....	6
3.3 Procedimentos e Funções.....	7

1 - Introdução

O programa tem como objetivo a penhora de bens, penhora é um instrumento judicial que tem como objetivo segurar um bem de um devedor para que o mesmo seja utilizado para pagar a dívida do sujeito que está sendo executado judicialmente pelo valor devido, outra função do programa é a de comprar outros produtos já penhorados por outros usuários que não conseguiram pagar a dívida a tempo. O programa tem o seu menu, onde o usuário pode se cadastrar e executar as funções listadas acima .

Os testes em sua maioria foram bons, claro que houve problemas em alguns valores, mas nada que não pudemos consertar e no final os testes atuais estão muito melhores. Queríamos implementar outras funcionalidades, mas resolvemos deixar certas ideias de lado para preservar a simplicidade do programa.

2- Guia de Utilização

O sistema tem como tela principal a que é exibida abaixo, nesta tela o usuário poderá escolher entre as seguintes opções:

```
=====
                Loja de Penhores
                The Three Musketeers
                =====
                        Feito por: Caio, Diego e William

1-> cadastro de usuario.
2-> comprar um produto.
3-> penhorar um produto.
4-> sair.
```

1 -> Cadastro de usuário: essa função permite ao usuário se cadastrar no sistema para que possa utilizá-lo, é preciso informar seu nome, idade, e dinheiro na carteira para se cadastrar.

```
Insira seu nome: Caio
Insira sua idade: 16
Insira a quantidade de dinheiro em sua carteira: R$ 10000
```

2 -> Comprar um Produto: nessa função da loja será mostrado seu saldo atual e alguns de nossos produtos em estoque.

```
0 dinheiro atual na sua carteira e de R$ 1000000.00
1->Pistola Colt Walker
2->Espadas Samurai Dai-Sho
3->Michelangelo; Silver Madonna Della Pieta
4->Fabian Perez - El Farol
5->Manuscrito Voynich
11->Sair
```

Ao selecionar o número do produto você verá as especificações do produto selecionado, além de seu valor. Junto das opções de compra e de voltar aos produtos da loja.

```
Pistola Colt Walker Original
0 Colt Walker, as vezes chamado de Walker Colt
foi um revolver de acao simples com um cilindro giratorio
com capacidade de seis cargas de polvora negra e balas no calibre .44 feitas de
chumbo. Ele foi projetado em 1846
fruto de uma colaboracao entre o Capitaio Samuel Walker e o armeiro Samuel Colt.

Preco: 500.00

1-> Realizar a compra desse produto.
2-> Voltar aos produtos da loja.
```

3-> Penhorar um produto: essa função tem como objetivo permitir com que o usuário penhore um produto, colocando o nome e o preço, caso o preço seja muito alto, a loja não aceitará o produto. Após a penhora, o produto poderá ser comprado de volta pelo usuário na função de “comprar um produto” no menu principal, o preço será 25% maior do que o preço da penhora do produto.

```
Seja Bem Vindo a nossa aba de penhora

Por favor, insira qual produto voce deseja penhorar: Espada ninja

Insira o preco do seu produto: R$ 5000

OK aceitamos seu produto em nossa loja, obrigado pelo negocio

Pressione qualquer tecla para continuar. . .
```

Um exemplo completo de utilização do sistema pode ser encontrado em: (<https://youtu.be/kiu7nvryJj4>).

3- Código Fonte

3.1 Variáveis

- **nome** - Guarda o nome do usuário.
- **idade** - Guarda a idade do usuário.
- **cart** - Variável universal que guarda o valor da carteira do usuário.
- **cart1** - Guarda o valor da carteira que o usuário digita no cadastro.
- **resp, resp1 , resp2** - Todas servem para armazenar a resposta que o usuário dá nos menus do programa.
- **preco** - Parâmetro da função compra, tem a função de guardar o preço do produto que deseja ser comprado.
- **i** - Variável para controlar as vezes de repetição do comando for.
- **ver1** - É uma variável de verificação que verifica se o usuário já se cadastrou.

- **verprod [9]** - É um vetor de verificação que verifica se o usuário já comprou o produto correspondente ao índice.
- **verentradapenhora** - É uma variável de verificação que verifica se o usuário já viu a mensagem na primeira vez que entrou na aba de penhora.
- **verpen [5]** - Variável que serve para verificar quantos produtos o usuário já penhorou.
- **vernumpen** - Variável que conta quantos produtos o usuário já penhorou.
- **verpen1** - Variável que serve como um contador de índices.
- **nomepen [5] [100]** - Vetor de strings que guarda o nome dos produtos que foram penhorados pelo usuário.
- **nomepen1 [100]** - Serve para receber o nome do produto penhorado.
- **precopen1** - recebe o valor do produto que acabou de ser penhorado pelo usuário.
- **precopen [5]** - Vetor que recebe os preços de todos os produtos penhorados pelo usuário.
- **verproduto** - Parâmetro da função compra que recebe a variável de verificação do produto.
- **nomeprod [70]** - Parâmetro da função compra que recebe o nome do produto que o usuário deseja comprar.

3.2 Estruturas

```
struct pessoa{
    char nome [40];
    int idade;
    float cart1;
};
```

- **pessoa** - Serve para guardar as variáveis referentes ao usuário, que são seu nome, idade, e quantidade de dinheiro na carteira.

3.3 Procedimentos e Funções

Nome dos Procedimentos:

- **Tela Inicial (tela_inicial)**
- **Parâmetros:** Não possui parâmetros

Nome das Funções:

- **Compra**
Serve para - o usuário executar a compra de um produto que ele escolheu na função “comprar produto” .
Parâmetros - float preco, char nomeprod [70],int verproduto.