

ALGORITMOS E LABORATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO

Prof. Lázaro Oliveira.

#ConhecimentoTransforma



CRITÉRIOS: AVALIAÇÃO E APROVAÇÃO

Prof. MSc. Lázaro Oliveira.

#ConhecimentoTransforma



CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E APROVAÇÃO



A4: Atividade Avaliativa 10,0

Entregar até ??????????????????

CRITÉRIOS DE APROVAÇÃO:

A4 \geq 6,0 e mínimo de 75% de presença

Então, o aluno estará **APROVADO**

Observação:

Não existe 2ª chamada para a Atividade Avaliativa (A4)

ATIVIDADE AVALIATIVA

Aprendizagem Baseada em Problemas

Situação-Problema:

A atividade de implementação e desenvolvimento de um sistema envolve diversas estruturas de programação, independentemente da linguagem de programação escolhida. Neste viés, você deverá desenvolver um PROGRAMA EM LIGUAGEM C, que permita **registrar as vendas diárias de uma loja de roupas**, imprimindo no final do dia, os seguintes **relatórios**:

- ✓ Quantidade total de itens vendidos no dia, no ato do registro da venda, ou seja, assim que finalizar aquela venda específica;
- ✓ Listar todas as vendas realizadas no dia, **em ordem decrescente**, ou seja, considerar a venda de maior valor prioritariamente, e assim por diante, até que todas sejam listadas. O usuário informará a data da venda;
- ✓ Faturamento bruto diário sob as vendas (o usuário digitará a data);
- ✓ Quantidade de clientes que realizaram compras naquele dia (o usuário digitará a data);
- ✓ Item mais vendido em uma determinada data informada pelo usuário;
- ✓ Item menos vendido em uma determinada data informada pelo usuário.

ATIVIDADE AVALIATIVA

Grupo de 5 alunos (máximo)

Aprendizagem Baseada em Problemas

Metodologia:

Escreva um programa em Linguagem C que obedeça as seguintes diretivas:

- ✓ Cadastrar os seguintes dados por venda realizada: **código** do item, **nome** do item, **marca** do item, **quantidade** de itens e **preço unitário** do item;
- ✓ Após cada entrada de novo item, o programa deverá **chamar uma função para calcular automaticamente o preço pago na venda** realizada para cada item registrado;
- ✓ O programa deverá atribuir um **desconto de 10%** do valor total da venda realizada para cada item, sempre que a quantidade de itens vendidos for **maior ou igual a três unidades**;
- ✓ O programa também deverá calcular automaticamente a **quantidade de clientes que realizaram compras naquele dia**.

ATIVIDADE AVALIATIVA

Aprendizagem Baseada em Problemas

Metodologia:

No final do dia, ou seja, quando não tiverem novos clientes a serem registrados, o programa deverá ser finalizado, gerando os seguintes **Relatórios Gerenciais**:

- ✓ Quantidade total de itens vendidos no dia, no ato do registro da venda, ou seja, assim que finalizar aquela venda específica;
- ✓ Listar todas as vendas realizadas no dia, **em ordem decrescente**, ou seja, considerar a venda de maior valor prioritariamente, e assim por diante, até que todas sejam listadas. O usuário informará a data da venda;
- ✓ Faturamento bruto diário sob as vendas (o usuário digitará a data);
- ✓ Quantidade de clientes que realizaram compras naquele dia (o usuário digitará a data);
- ✓ Item mais vendido em uma determinada data informada pelo usuário;
- ✓ Item menos vendido em uma determinada data informada pelo usuário.

ATIVIDADE AVALIATIVA

Aprendizagem Baseada em Problemas

Metodologia:

Você deverá obedecer, obrigatoriamente, os seguintes critérios:

- 1) Utilizar **struct, array, algoritmo de ordenação, funções, modularização**.
- 2) Gravar os dados no arquivo **“loja_roupa.dat”** ou **“loja_roupa.txt”**.
- 3) Implementar a solução algorítmica em **linguagem C**.
- 4) Apresentar os testes realizados, ou seja, inserir os valores de entrada e mostrar os resultados obtidos (saída).
- 5) Para que seja validado o critério 4, será necessário realizar, ao menos três testes com entrada de dados distintas para cada um deles.

FERRAMENTAS DE APOIO



ATENÇÃO:

Recomenda-se o uso das seguintes ferramentas para apoio ao aprendizado prático desta disciplina.



IDE DEV C++



IDE VS Code Studio