

www.geekuniversity.com.br

## Projeto 2 - Mercado

## Projeto 2 - Mercado

## Descrição:

Devemos desenvolver uma aplicação onde ao ser inicializada apresente ao usuário um menu onde seja possível cadastrar, listar e comprar produtos, além de visualizar carrinho de compra ou sair da aplicação.

Ao adicionar um produto no carrinho de compras, deve-se verificar se já existe um mesmo produto no carrinho, bastando alterar a quantidade.

Ao finalizar a compra deve ser apresentado ao usuário o total de acordo com os produtos e quantidades inseridas no carrinho de compra.

## Projeto 2 - Mercado

```
Edit Source Refactor Navigate Search Project Run Window Help
Q : 📷 🐉 🗓
                                                                        🦹 Problems 👨 Tasks 🚨 Console 🐹 🔳 Properties
                                                                                                                   Project Explorer
                   mercado.c
                     1 #include <stdio.h>
     ■ 5 7 № E
                                                                        2 #include <string.h>
■ BancoC
                                                                        ======= Bem-vindo(a) ============
                     3 #include <stdlib.h>
Bancolava
                                                                        ======== Geek Shop ==============
                     4 #include <unistd.h> // No Linux/Mac para usar o sleep(3
FontesC
                                                                        _____
                     5 //#include <windows.h> // No Windows para usar o Sleep
■ GameC
                                                                        Selecione uma opcão abaixo:
Gamelava
                                                                        1 - Cadastrar produto
                     7 typedef struct {
GeekC
                                                                        2 - Listar produtos
MercadoC
                                                                        3 - Comprar produto
                          char nome[30];
▶ Binaries
                                                                        4 - Visualizar carrinho
                          float preco;
 ▶ 🚮 Includes
                                                                        5 - Fechar pedido
                    11 } Produto:
▶ 🧫 Debug
                                                                        6 - Sair do sistema
                    130 typedef struct {
Mercadolava
                          Produto produto:
                          int quantidade;
                    16 } Carrinho;
                    18 //Funções que iremos precisar no programa
                    19 void infoProduto(Produto prod);
                    20 void menu();
                    21 void cadastrarProduto():
                    22 void listarProdutos();
                    23 void comprarProduto();
                    24 void visualizarCarrinho():
                    25 void fecharPedido();
                    26 Produto pegarProdutoPorCodigo(int codigo);
                    27 int * temNoCarrinho(int codigo);
                    29 static int contador_produto = 0;
                    30 static int contador_carrinho = 0;
                    31 static Carrinho carrinho[50];
                    32 static Produto produtos[50];
                    34 int main() {
                          menu():
                     37 return 0;
```



www.geekuniversity.com.br