

Enunciado da Atividade "Gerenciando a Lanchonete Delícias da Escola" (Cardápio Detalhado):

Crie um algoritmo em VisuAlg para gerenciar os pedidos da lanchonete "Delícias da Escola". O programa deverá apresentar o seguinte cardápio aos clientes:

1. **Coxinha:** R\$ 3.50
2. **Pastel:** R\$ 4.00
3. **Suco de Laranja:** R\$ 2.50
4. **Água:** R\$ 1.00
5. **Hambúrguer:** R\$ 6.00
6. **Batata Frita (pequena):** R\$ 3.00
7. **Refrigerante (lata):** R\$ 4.50
8. **Bolo de Chocolate (fatia):** R\$ 5.00
9. **Enroladinho de Salsicha:** R\$ 3.00
10. **Misto Quente:** R\$ 5.50

- O programa deverá permitir que o cliente faça um ou mais pedidos, sendo um item de cada vez informando a quantidade desejada de cada item.
- Ao final, o programa deverá calcular e exibir o valor total do pedido.
- Perguntar ao usuário se o pagamento será a vista, se for, o preço terá um desconto de 10%.
- Deixe o programa bonito e fácil de usar, mostrando o cardápio bem formatado, e as opções e totais bem claros.
- Utilize os comandos `Escreval`, `Leia`, `Se` e `Enquanto` para desenvolver o algoritmo.

```
1 algoritmo "exemplo_repita_ate_1"
2 var
3   contador : inteiro
4 inicio
5   contador <- 0
6   repita
7     escrevaL("Contador: ", contador)
8     contador <- contador + 1
9   ate contador > 5
10  // O loop continua ENQUANTO contador não for maior
11  //que 5 (ou seja, até ser 6)
12  escrevaL("Fim da contagem!")|
13 fimalgoritmo
```

```
1 algoritmo "exemplo_repita_ate_2"
2 var
3   numero : inteiro
4 inicio
5   repita
6     escreva("Digite um número (digite 0 para sair): ")
7     leia(numero)
8     escrevaL("Você digitou: ", numero)
9   ate numero = 0
10 // O loop continua ENQUANTO numero não for igual a 0
11 escrevaL("Você digitou zero. Fim do programa.")
12 fimalgoritmo |
```

Atividade Prática: Sistema Simplificado de Caixa de Mercado

Objetivo: Praticar o uso das estruturas de repetição (`repita ate`) e condicionais (`se senao`) do VisualG para simular um processo básico de compra em um mercado.

Trabalho: Em Dupla

Contexto: Vocês são programadores e foram contratados para criar a versão *muito* simplificada de um sistema de caixa para um pequeno mercado. O sistema precisa permitir que a caixa (o usuário) digite os preços dos produtos que o cliente está comprando, calcular o total e, se o total atingir um certo valor, aplicar um pequeno desconto.

Requisitos Obrigatórios:

1. Entrada de Itens (usando `repita ate`):

- O programa deve pedir para o usuário (a caixa) digitar o preço de cada item comprado, um por um.
- A cada item digitado, o preço deve ser somado a um **Total da Compra**.
- O loop de entrada de itens deve continuar **repetindo** até que o usuário digite o valor **0 (zero)**. Digitar zero indica que não há mais itens para adicionar.
- Utilizem a estrutura `repita ate` para gerenciar esta repetição. Lembrem-se que o `repita ate` executa o bloco pelo menos uma vez antes de verificar a condição.

2. Cálculo do Total:

- Mantenham uma variável para armazenar a soma de todos os preços dos itens digitados (o subtotal).

3. Aplicação de Desconto (usando `se senao`):

- Após o loop de entrada de itens terminar (ou seja, depois que o usuário digitar 0), o programa deve verificar o **Total da Compra**.
- Se o Total da Compra for **maior ou igual a R\$ 50,00**, aplique um desconto de **10%** sobre o total.
- **Senão** (se o total for menor que R\$ 50,00), **não** aplique desconto nenhum.
- Utilizem a estrutura `se senao` para fazer esta verificação e decidir se aplicam ou não o desconto.

4. Exibição dos Resultados:

- Ao final, o programa deve exibir:
 - O Subtotal (o total antes do desconto).
 - Se houve desconto, exibir o valor do desconto aplicado.
 - O Total Final a ser pago (o subtotal menos o desconto, se houver, ou apenas o subtotal caso não haja desconto).

5. Mensagens para o Usuário:

- Usem `escreva` ou `escrevaL` para orientar o usuário (ex: "Digite o preço do item:", "Total parcial:", "Desconto aplicado:", "Total a pagar:").

Sugestões de Melhoria (Opcional para quem terminar rápido):

- Exibir quantos itens foram registrados.
- Permitir a entrada de centavos (usando tipo `real`).
- Ler o nome de cada item e ir acumulando em uma variável lista de itens, ao final mostrar essa lista de todos os itens que foram comprados.