

## ATIVIDADE 2

**OBJETIVO** → O programa deverá ser desenvolvido sob o paradigma da orientação a objetos. As classes deverão manipular o processamento de dados do sistema. Faça a consistência da entrada de dados de cada sistema não permitindo que dados inválidos sejam fornecidos pelo usuário.

**PROJETO** → Desenvolva um sistema orientado a objetos que deverá simular a movimentação de dinheiro numa pequena lanchonete. Ele deverá calcular a conta de um freguês, o troco a ser devolvido a ele e controlar a quantidade da movimentação financeira ocorrida no caixa. Todos os cálculos deverão ser realizados dentro de uma classe com membros encapsulados que será acessada por um objeto.

O sistema deverá entrar com a quantidade de um determinado item que deverá ser selecionado em uma lista, cuja função servirá de cardápio. Ao selecionar um item no cardápio, este item deverá ser copiado para uma segunda Lista que deverá mostrar os itens pedidos pelo freguês e seu preço deverá ser mostrado num label correspondente ao valor do item selecionado. O Label correspondente ao total do pedido deverá mostrar o valor acumulado dos itens solicitados pelo freguês.

O funcionário que utiliza o sistema deverá selecionar um botão “Fechar Pedido” para que o sistema habilite/visualize os componentes relativos a Pagamento, Troco e Caixa do sistema.

O pagamento será o valor pago pelo freguês ao funcionário que trabalha no caixa da lanchonete. Ao digitar o valor pago pelo freguês, o sistema deverá calcular o troco que deverá ser entregue a ele.

O Label correspondente ao caixa deverá mostrar sempre a quantidade de dinheiro armazenado na caixa registradora controlando a movimentação de dinheiro desde o momento do início das atividades diárias. Inicie o caixa com R\$100,00.

Abaixo um exemplo de tela. Não é necessário fazer o formulário igual ao exemplo abaixo. Use sua criatividade para utilizar recursos disponíveis pelo Visual Studio. Crie seu layout de forma que a interface possa agilizar e facilitar o trabalho do usuário final.

A criação de arquivo XML é optativa.

Barata 's Travelling Lanches

Entre com a quantidade do Item:

Selecione o item para entrar com o Pedido:

Código	Descrição	Preço
100	- Cachorro Quente	- R\$ 2,50
101	- Baurú	- R\$ 3,00
102	- Americano	- R\$ 3,50
103	- Hamburger	- R\$ 2,50
104	- Cheeseburger	- R\$ 3,50
200	- Refrigerante	- R\$ 2,00
201	- Suco Natural	- R\$ 2,50
202	- Cerveja (lata)	- R\$ 2,50

Pedido >>

lstPedido

Valor do Item:

Pagamento:

Total do Pedido:  ☐ Fechar Pedido Troco:

Caixa:

Limpar

Sair

**CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO** → O projeto será avaliado seguindo os seguintes critérios:

- Apresentação do grupo.
- Execução /Layout
- Programação e Organização (utilização das regras para declaração de variáveis, comentários, indentação, ... );

**ENTREGA DO PROJETO** → O grupo deverá apresentar o projeto no dia 10/6 para turma A e 11/06 turma B.

O trabalho pode ser desenvolvido em grupos de até quatro(4) alunos.