



Teatro do Bem

Gerenciamento de Vendas

DO USUÁRIO

**M
A
N
U
A
L**

SUMÁRIO

1. MANUAL DO USUÁRIO	3
1.1 TELA INICIAL	3
1.2 REALIZAR VENDA DE INGRESSOS	4
1.3 VERIFICAR RELATÓRIO DE VENDAS.....	9
2. MANUAL DE INSTALAÇÃO DO DEV C++	14
3. MANUAL PARA COMPILAÇÃO DOS FONTES	14

1. MANUAL DO USUÁRIO

Finalizada a codificação do programa e sua compilação, o cliente obterá um executável do projeto, no qual poderá trabalhar. Assim, para facilitar seu uso, criamos um guia prático para sua utilização no dia a dia. Com o objetivo de educar o cliente quanto a funcionalidade do software, apresentamos um manual simples e explicativo, com imagens do sistema, para facilitar ao máximo o entendimento do usuário com a plataforma.

Portanto, segue abaixo o guia prático para utilização do programa.

1.1 Tela Inicial

Em sua tela inicial, o programa oferece três opções: vendas, relatório de vendas e sair do sistema. Para adentrar em alguma dessas três funções, será necessário digitar a opção pretendida com o teclado e então apertar a tecla “enter”. Exemplo: o usuário pretende verificar o relatório de vendas do dia, então precisará digitar o numeral “2”, que está relacionado a função “relatório de vendas” e, por fim, digitar a tecla “enter”.

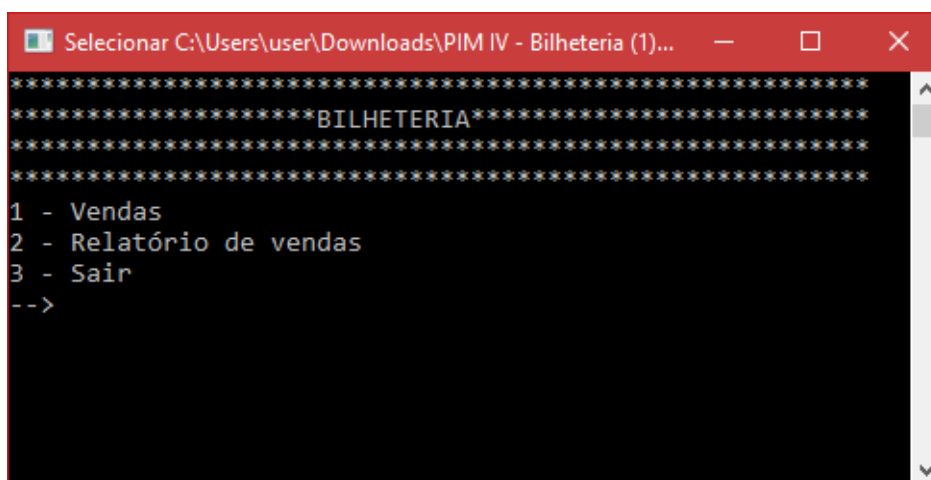


Figura 4. Tela Inicial do Programa

1.2 Realizar venda de ingressos

Ainda na tela inicial, digite o numeral “1” e pressione a tecla “enter”, para adentrar na função “Vendas”. Uma vez dentro na função, haverá duas escolhas possíveis: verificar as peças e horários disponíveis, ou voltar ao menu principal. Portanto, selecione a opção “Peças e horários”, digitando “1” e pressionando “enter”, em seguida.

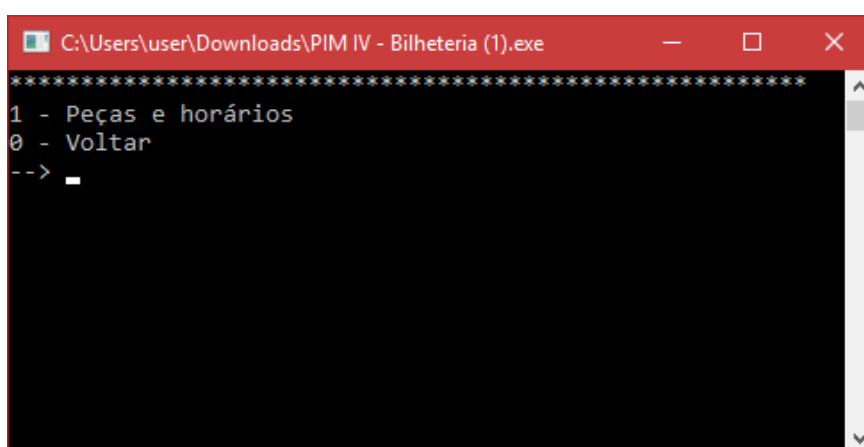


Figura 5. Tela para verificar as peças ou voltar ao menu principal

Após digitar “enter”, aparecerão os espetáculos disponíveis para o dia. Verifique qual espetáculo seu cliente deseja assistir e selecione de acordo com a numeração dele no sistema. Exemplo: Seu cliente deseja assistir o “O mágico de Oz”. Verifique no sistema se o espetáculo está disponível, caso esteja, verifique qual a numeração que consta antes do nome dele e a digite no sistema, para que possamos verificar quais os poltronas disponíveis.

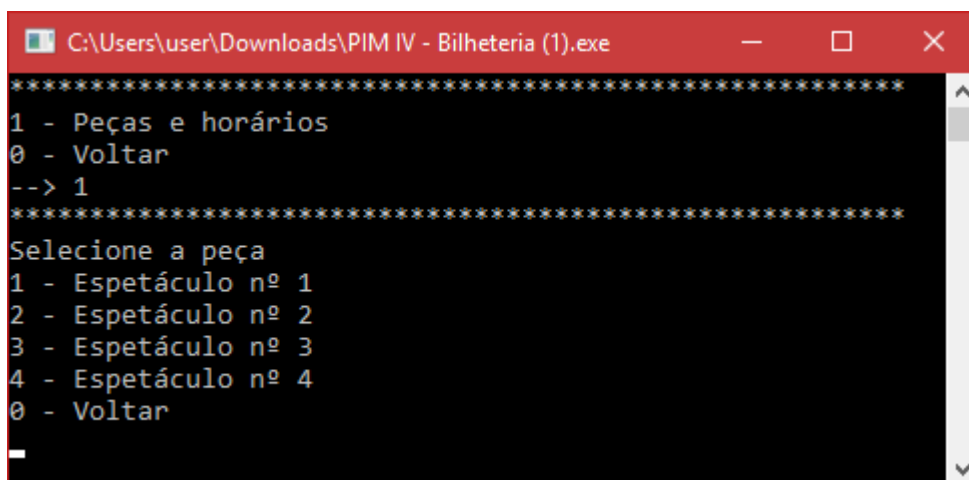


Figura 6. Tela para verificar os espetáculos disponíveis

No caso da imagem acima, selecionamento o “Espetáculo nº 1”, digitando o número que o representa, numeral “1” e pressionando a tecla “enter”. Então, um relatório de poltronas disponíveis será mostrado, possibilitando a escolha de uma.

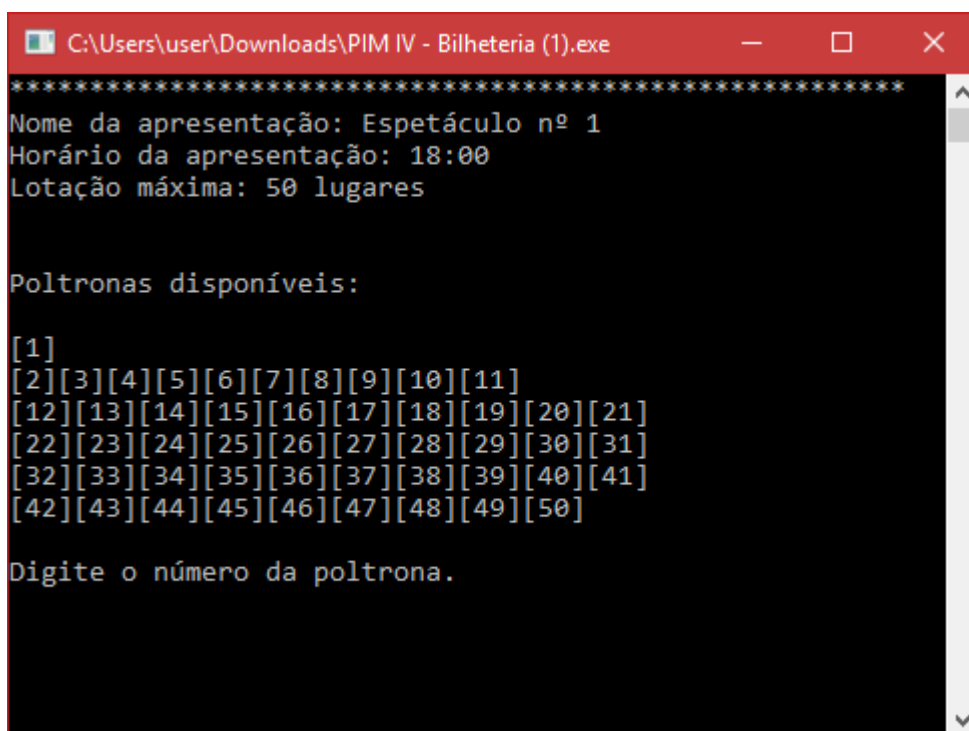
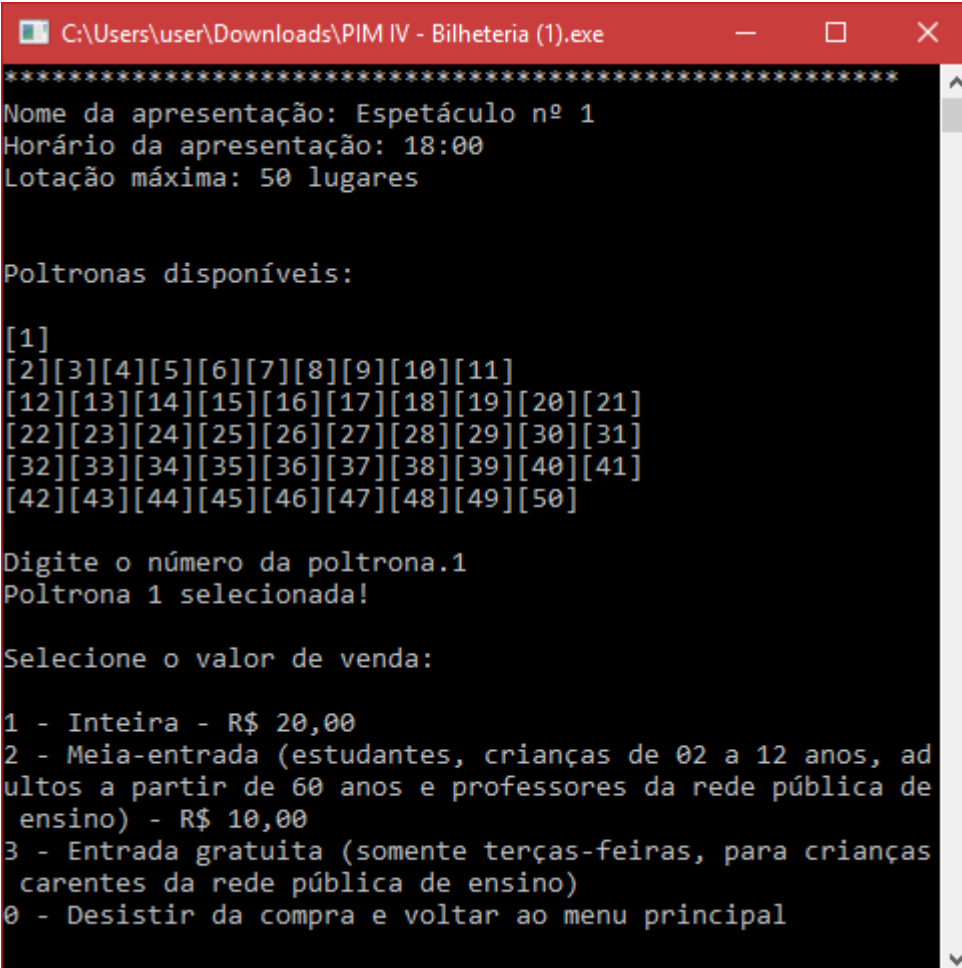


Figura 7. Tela para verificar as poltronas disponíveis

Nessa etapa, é necessário selecionar qual a poltrona que o seu cliente deseja adquirir. Para tal, informe a ele as disponíveis e, a possua escolha, digite a pretendida no sistema, pressionando a tecla “enter”. Exemplo: o cliente deseja a primeira poltrona. Então, digite o numeral “1” e pressiona a tecla “enter”. Após realizado esse procedimento, o sistema informará as opções de ticket disponíveis: inteira, meia- entrada e entrada gratuita. Além disso, também temos a opção de desistir da compra e voltar ao menu principal.



```
C:\Users\user\Downloads\PIM IV - Bilheteria (1).exe

*****
Nome da apresentação: Espectáculo nº 1
Horário da apresentação: 18:00
Lotação máxima: 50 lugares

Poltronas disponíveis:

[1]
[2][3][4][5][6][7][8][9][10][11]
[12][13][14][15][16][17][18][19][20][21]
[22][23][24][25][26][27][28][29][30][31]
[32][33][34][35][36][37][38][39][40][41]
[42][43][44][45][46][47][48][49][50]

Digite o número da poltrona.1
Poltrona 1 selecionada!

Selecione o valor de venda:

1 - Inteira - R$ 20,00
2 - Meia-entrada (estudantes, crianças de 02 a 12 anos, ad
ultos a partir de 60 anos e professores da rede pública de
ensino) - R$ 10,00
3 - Entrada gratuita (somente terças-feiras, para crianças
carentes da rede pública de ensino)
0 - Desistir da compra e voltar ao menu principal
```

Figura 8. Tela para analisar o tipo de ingresso

Portanto, verifique com seu cliente qual o ticket pretendido e o selecione no sistema. Exemplo: seu cliente deseja um ticket de meia-entrada, pois é um idoso de

78 anos. Nesse caso, selecione a opção “2”, digitando o numeral “2” no sistema e, em seguida, pressionando a tecla “enter”. Segue abaixo uma simulação:

```

C:\Users\user\Downloads\PIM IV - Bilheteria (1).exe
*****
Nome da apresentação: Espetáculo nº 1
Horário da apresentação: 18:00
Lotação máxima: 50 lugares

Poltronas disponíveis:

[1]
[2][3][4][5][6][7][8][9][10][11]
[12][13][14][15][16][17][18][19][20][21]
[22][23][24][25][26][27][28][29][30][31]
[32][33][34][35][36][37][38][39][40][41]
[42][43][44][45][46][47][48][49][50]

Digite o número da poltrona.1
Poltrona 1 selecionada!

Selecione o valor de venda:

1 - Inteira - R$ 20,00
2 - Meia-entrada (estudantes, crianças de 02 a 12 anos, ad
ultos a partir de 60 anos e professores da rede pública de
ensino) - R$ 10,00
3 - Entrada gratuita (somente terças-feiras, para crianças
carentes da rede pública de ensino)
0 - Desistir da compra e voltar ao menu principal

2
Confirma a compra do ingresso? (S/N)

```

Figura 9. Tela para confirmação da venda

Agora, o sistema irá perguntar se deseja realmente confirmar a compra do ingresso. Verifique com seu cliente e, caso positivo, digite a tecla “S” no sistema e, caso contrário, digite a tecla “N”, pressionando “enter” após isso. Dica: a tecla “S”, nesse caso, significa “sim”, enquanto a tecla “N”, significa “não”. Portanto, para seguirmos o manual, digitaremos a tecla “S”. Segue:

```
C:\Users\user\Downloads\PIM IV - Bilheteria (1).exe

*****
Nome da apresentação: Espetáculo nº 1
Horário da apresentação: 18:00
Lotação máxima: 50 lugares

Poltronas disponíveis:

[1]
[2][3][4][5][6][7][8][9][10][11]
[12][13][14][15][16][17][18][19][20][21]
[22][23][24][25][26][27][28][29][30][31]
[32][33][34][35][36][37][38][39][40][41]
[42][43][44][45][46][47][48][49][50]

Digite o número da poltrona.1
Poltrona 1 selecionada!

Selecione o valor de venda:

1 - Inteira - R$ 20,00
2 - Meia-entrada (estudantes, crianças de 02 a 12 anos, adultos a partir de 60 anos e professores da rede pública de ensino) - R$ 10,00
3 - Entrada gratuita (somente terças-feiras, para crianças carentes da rede pública de ensino)
0 - Desistir da compra e voltar ao menu principal

2
Confirma a compra do ingresso? (S/N)s

***Poltrona 1 vendida***

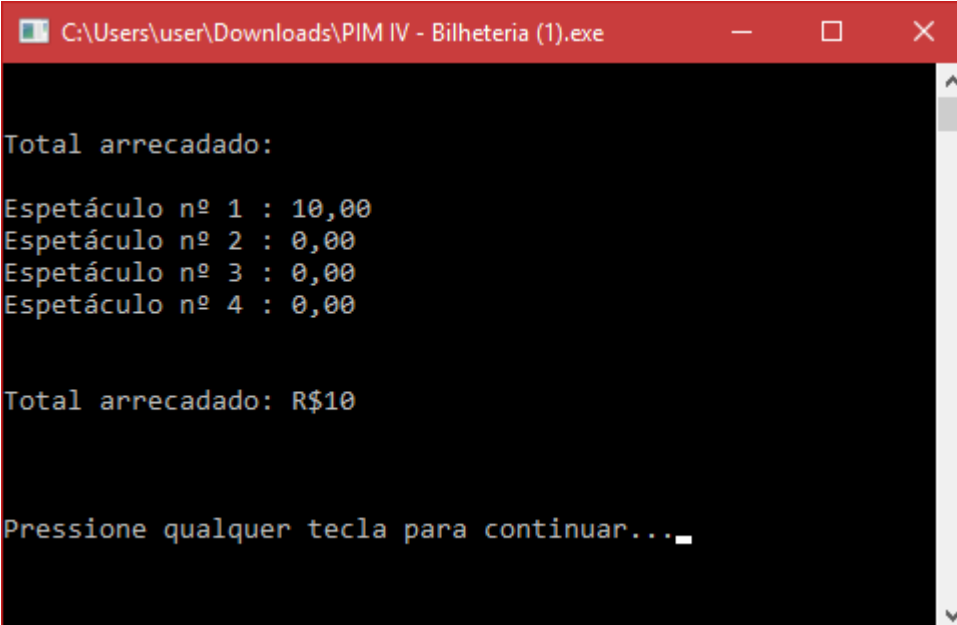
*****
Selecione a peça
1 - Espetáculo nº 1
2 - Espetáculo nº 2
3 - Espetáculo nº 3
4 - Espetáculo nº 4
0 - Voltar
```

Figura 10. Tela após a venda ser finalizada

Dessa forma, a poltrona 1, que selecionamos anteriormente, foi vendida para nosso cliente. Agora, há a opção de selecionar outro espetáculo, para continuar vendendo ou digitar o número “0”, para que volte ao menu anterior.

1.3 Verificar relatório de vendas

Novamente no menu principal, selecione a opção “Relatório de vendas”, opção “2”. Então, teremos um relatório das vendas efetuadas. Na imagem abaixo, podemos verificar que há um total de R\$10,00 arrecadado. Valor este, que foi conquistado com a venda do ingresso teste que efetuamos acima, para o espetáculo 1, na poltrona 1, para um idoso de 78 anos, portanto pagando meia-entrada.



```
C:\Users\user\Downloads\PIM IV - Bilheteria (1).exe

Total arrecadado:

Espetáculo nº 1 : 10,00
Espetáculo nº 2 : 0,00
Espetáculo nº 3 : 0,00
Espetáculo nº 4 : 0,00

Total arrecadado: R$10

Pressione qualquer tecla para continuar...
```

Figura 11. Tela de relatório de vendas

Para finalizar, pressione qualquer tecla e o programa voltará para seu menu principal. Logo, com essas informações do manual, o usuário terá proficiência para manejar o sistema, realizando vendas e verificando o relatório delas no sistema.

2. MANUAL DE INSTALAÇÃO DO DEV C++

O programa Dev C++ trata-se de uma IDE (Integrated Development Enviroment), sistema que reúne todas as ferramentas necessárias para o desenvolvimento de programas, websites e outros, de modo a facilitar o trabalho do desenvolvedor, com funcionalidades de verificação de sintaxe, refatoração, *debug* e outros. O Dev C++ é uma IDE voltada para o desenvolvimento de aplicações nas linguagens C e C++, usando bibliotecas de compilação *open source*.

Assim, para que o cliente consiga efetuar a instalação do programa, criamos um manual de instalação do Dev C++.

Abaixo, os passos de instalação do programa:

1 – Após fazer o download do instalador, execute-o, seguindo os passos:



Figura 12. Escolha de idioma

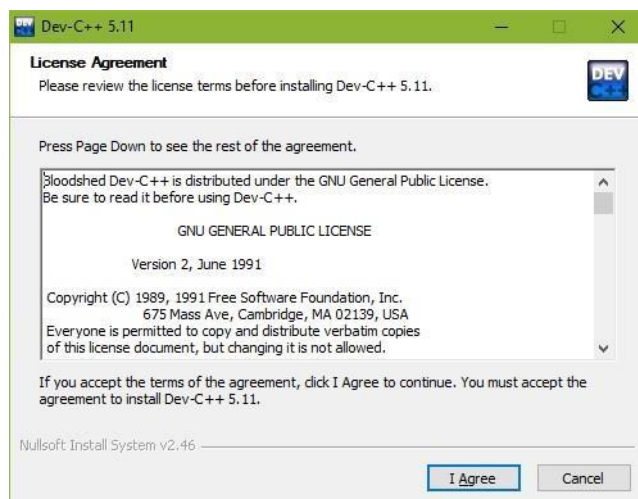


Figura 13. Aceitação dos termos

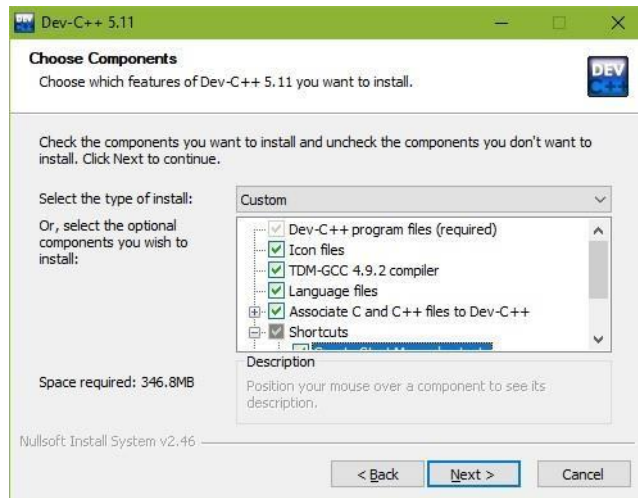


Figura 14. Customização dos componentes a serem instalados

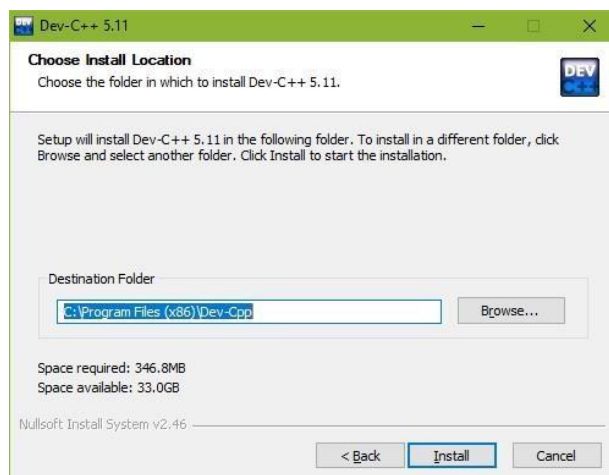


Figura 15. Diretório de instalação

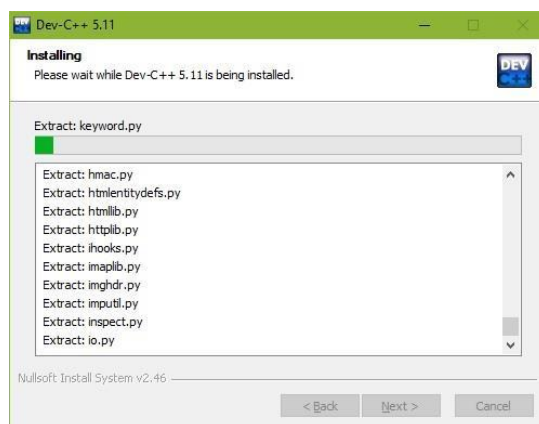


Figura 16. Terminando a instalação do programa DEV C++

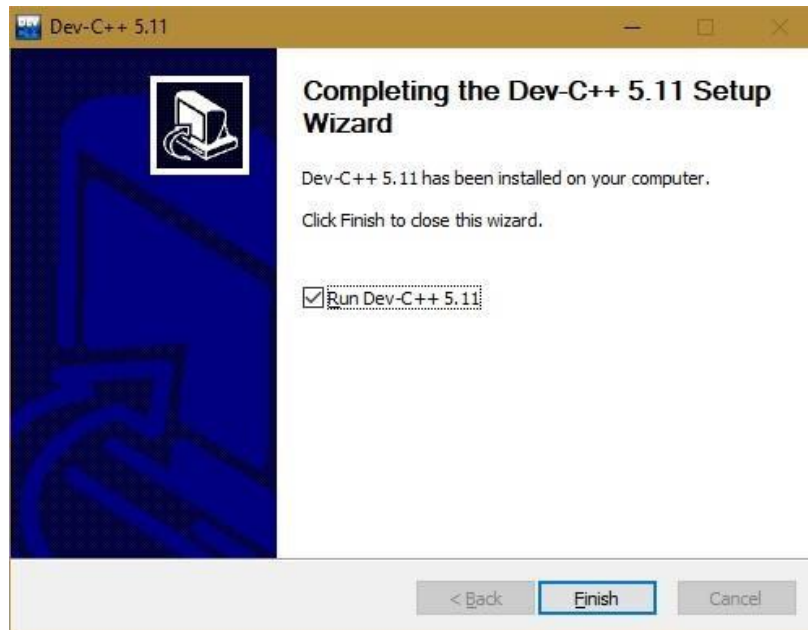


Figura 17. Instalação do DEV C++ finalizada

Durante a primeira execução do programa, aparecerão opções de idioma e customização de interface:

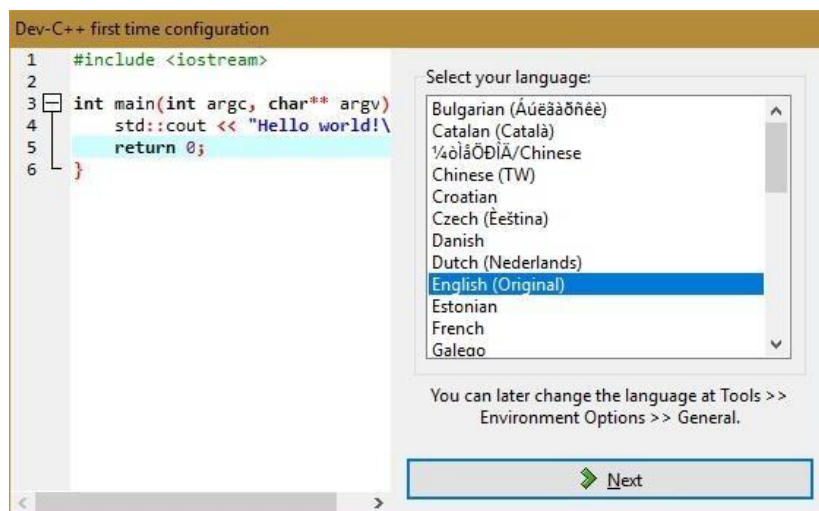


Figura 18. Escolha do idioma da interface do DEV C++

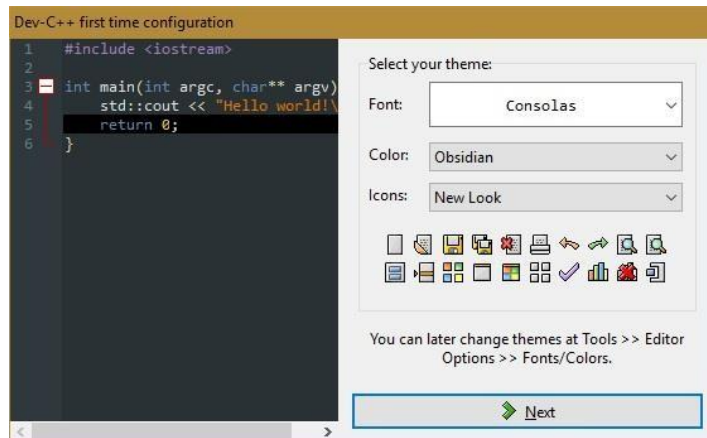


Figura 19. Tema, fonte e ícones da aplicação DEV C++

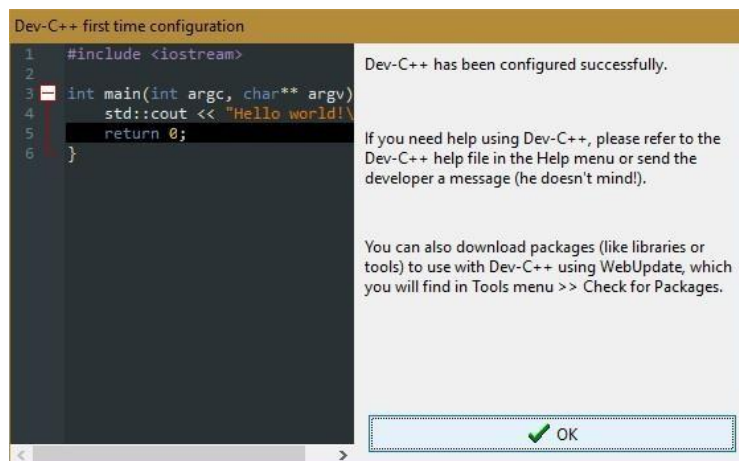


Figura 20. Finalização da customização de interface DEV C++

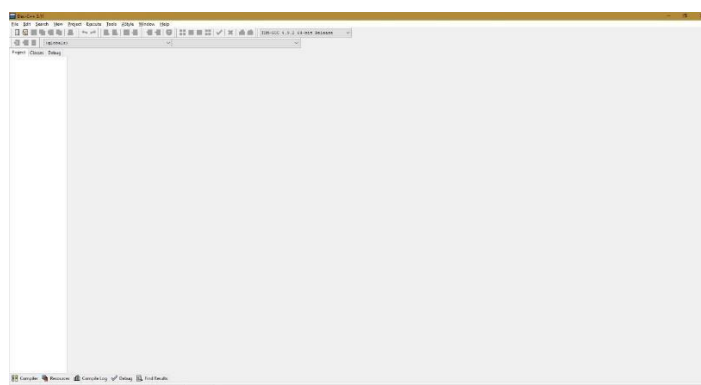


Figura 21. IDE pronta para uso

3. MANUAL PARA COMPILAÇÃO DOS FONTES

Abaixo são apresentados os passos para a compilação de código fonte do programa DEV C++:

1º passo: Em “Arquivo/File” seleciona-se “Abrir/Open”, que trará a tela de escolha de arquivos:

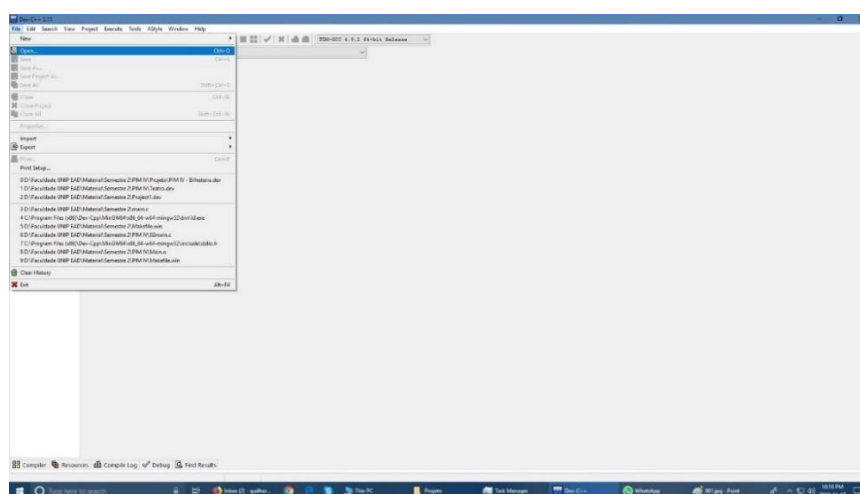


Figura 22. Escolha de arquivos no DEV C++

2º passo: Após, deve-se abrir a pasta onde está o projeto, identificado pelo arquivo de extensão .dev:

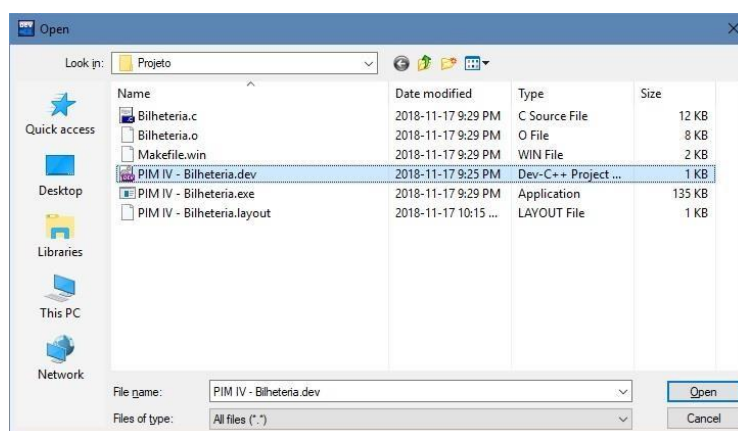


Figura 23. Pasta de projetos DEV C++

3º passo: Em seguida, com o projeto aberto, pode se seleccionar o código fonte, que aparecerá na tela do editor:

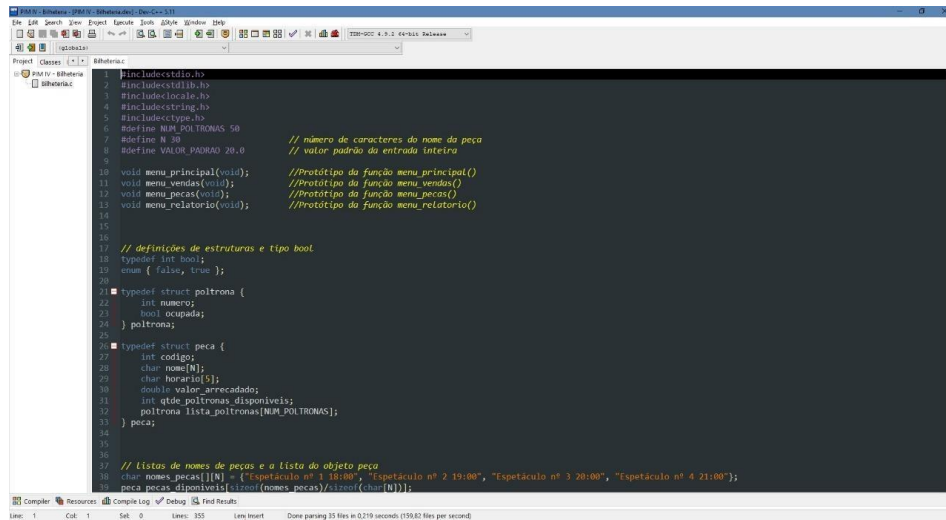


Figura 24. Tela do código fonte no DEV C++

4º passo: Para a criação do executável, clique em “Execute/Executar” e selecione “Compile/Compilar”:

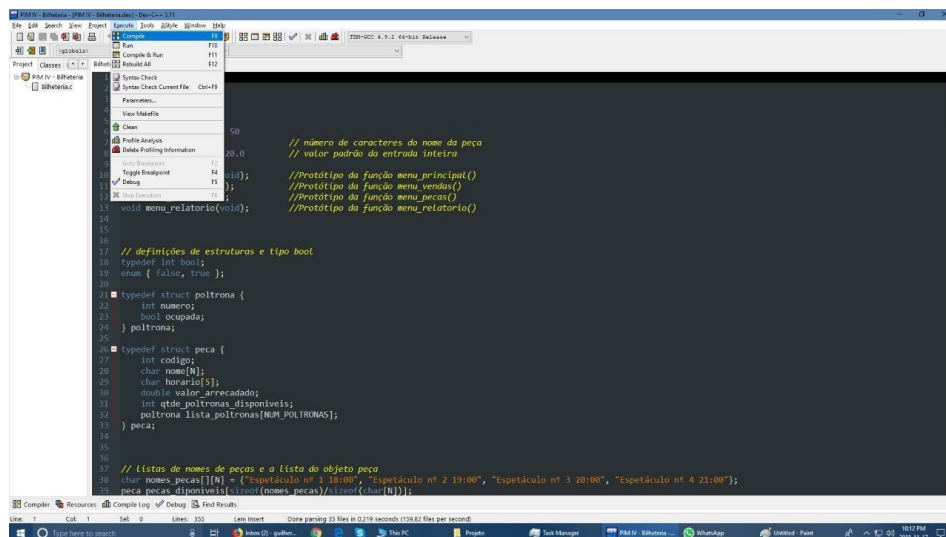


Figura 25. Compilando arquivo no DEV C++

5º passo: Caso não haja nenhum problema com o código, a compilação ocorrerá sem nenhuma mensagem de erro ou aviso e o executável será criado na pasta do projeto.

6º passo: Por fim, vá até a pasta do projeto e dê clique duplo no arquivo de extensão .exe para executar a aplicação final.

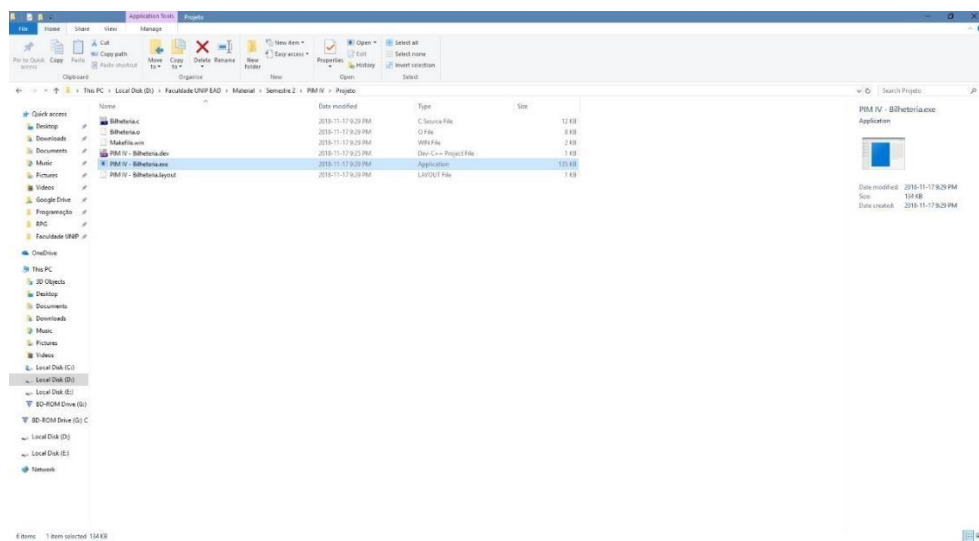


Figura 26. Executando o arquivo .exe no DEV C++