

## Projeto: Carrinho de compras

Crie um programa para gerenciar um carrinho de compras que contenha o nome de cada item e a quantidade desejada. Implemente as seguintes funcionalidades, por meio de um menu de opções para que o usuário interaja com o sistema: adicionar um novo item e sua quantidade; remover um item e sua quantidade; atualizar quantidade de um item já existente; visualizar toda a lista de compras; sair do programa.

Dicas:

- Utilize um dicionário para representar o carrinho de compras;
- Utilize um laço de repetição para representar o menu de opções, de modo que este fique ativo até o usuário selecionar a opção “sair”;
- Divida seu programa em funções mais específicas, isso vai te ajudar na organização da lógica! Exemplos: *adicionar\_item()*, *remover\_item()*, *atualizar\_qtde()*, *visualizar\_itens()*, *menu()*, ...
- Teste cada função separadamente antes de unificá-la no menu;
- Lembre-se de verificar se um item já existe ao adicioná-lo. Se isso acontecer, basta atualizar sua quantidade com a pré-existente;
- Não permita que o usuário atualize a quantidade de um item para menor ou igual a zero. Caso isso aconteça, remova o item em questão.