

## Atividade IV

Linguagem de Programação I

Instituto Metr pole Digital

2020.5

- Criar um programa Supermercado;
- O programa deve possuir duas classes: Estabelecimento e Cliente;
- A classe Estabelecimento dever  consultar os produtos atrav s do arquivo estoque.csv. A classe tamb m deve gerar um arquivo de sa da chamado caix.csv, esse arquivo deve conter os produtos vendidos e o total de dinheiro ganho nas vendas;
- O arquivo caixa.csv deve conter o c digo do produto, nome, pre o, a quantidade vendida de cada produto e o total de vendas;
- A classe Estabelecimento deve possuir os seguintes atributos: codigo, produto (lista de string), unidadeMedida, preco;
- A classe Estabelecimento deve possuir os seguintes m todos: listar (lista os produtos dispon veis), venda (recebe como par metro o c digo do produto, verifica se ainda existe esse produto no estoque, se n o retorna uma mensagem de insucesso, se sim, retorna uma mensagem de sucesso e escreve no arquivo de sa da a venda efetuada), caixa (retorna tudo o que foi vendido e o total ganho);
- A classe Cliente deve ter os atributos: saldo, sacola (vector de string);
- No saldo vai conter quanto o cliente tem em dinheiro e pode gastar em compras;
- Na sacola vai conter todas as compras do cliente;
- A classe Cliente deve ter os m todos: compra (recebe o produto e o pre o, o m todo deve verificar se o cliente tem saldo suficiente para comprar o produto, se n o, emite um aviso, se sim, faz a compra, diminui o saldo e adiciona o produto na sacola), verSacola (mostra o conte do da sacola) e registro(esse m todo escreve o conte do da sacola em um arquivo chamado cliente\_x.txt, onde para cada cliente dever  um arquivo pr prio mudando x para 1, 2, 3, etc. At  a quantidade de clientes existentes;
- As classes deve fazer uso de construtores que n o sejam os construtores padr o. Como os construtores ser o implementados fica a crit rio de voc s;
- No main deve conter um menu inicializando o programa e os objetos clientes. Atrav s do menu   poss vel adicionar o saldo do cliente, verificar os produtos da loja e ver o conte do da sacola do cliente. Quando o cliente acaba as compras, o programa deve perguntar se quer inicializar um novo cliente (novo objeto), se n o, o programa pode encerrar.

A implementa  o correta da classe Estabelecimento valer  2 pontos a classe Cliente valer  2 pontos e o m todo main valer  1 ponto.