

Desenvolvimento de Sistema para Locadora de Veículos

Contexto e Requisitos

A equipe, composta por no mínimo 2 e no máximo 4 integrantes, foi contratada para desenvolver um sistema de locadora de veículos. Este sistema será projetado utilizando a linguagem de programação TypeScript, ou no máximo JavaScript Vanilla, permitindo uma interface via terminal ou qualquer interface gráfica.

Regras de Negócio Estabelecidas pelo Cliente

Cadastro de Veículos:

1. Não é permitido cadastrar veículos com a mesma placa de outro já registrado no sistema.
2. As informações a serem cadastradas dos veículos devem incluir o valor da hora de aluguel.

Aluguel de Veículos:

1. Para alugar um veículo, o cliente deve fornecer nome, CPF e o tipo de carteira.
2. Se o tipo de carteira do cliente for "A", ele só poderá alugar uma moto; se for "B", apenas um carro.
3. Cada cliente pode alugar apenas um veículo por vez, e não deve estar alugando nenhum outro veículo no momento de realizar um novo aluguel.
4. Ao alugar um veículo, deve-se realizar um cálculo considerando o valor da diária, os dias a serem alugados e um acréscimo conforme o tipo de veículo. Carros terão um acréscimo de 10%, enquanto motos terão 5%.

Devolução de Veículos:

1. A devolução do veículo requer o fornecimento do CPF do cliente e a placa do veículo.
2. Não é permitido excluir um veículo que esteja atualmente alugado.

Faturamento:

1. O sistema, quando solicitado, deve apresentar a fatura a ser paga pelo cliente, detalhando o custo do aluguel de cada veículo.

Funcionalidades do Sistema

1. Cadastrar veículo
2. Alugar veículo
3. Devolver veículo
4. Listar veículos disponíveis
5. Listar veículos alugados
6. Mostrar fatura do cliente
7. Sair do sistema

Entrega do Projeto

- O código fonte do projeto deve ser desenvolvido em TypeScript ou, no máximo, em JavaScript Vanilla.
- A interface pode ser implementada via terminal ou qualquer interface gráfica (HTML e CSS, por exemplo).
- A equipe deve ser composta por no mínimo 2 e no máximo 4 integrantes.
- O código deve ser entregue via link de repositório remoto (por exemplo, GitHub) ou em arquivo zipado.
- A entrega deve ser feita através do sistema escolar LMS designado para este curso.
- Observação: Certifique-se de seguir as boas práticas de desenvolvimento, documentação adequada e teste do código antes da entrega.