**Desarrollar en ANSI C:**

Se necesita administrar los alquileres de juegos infantiles, y para ello se deberá realizar un programa de acuerdo a lo siguiente:

**Juego:**

* Código
* Descripción
* Importe
* **idCategoría**

**Categoría**:

* id
* Descripción (máximo 51 caracteres) (mesa, azar, estrategia, salón, magia)

**Cliente:**

* Código (auto incremental)
* Nombre (máximo 51 caracteres) **validar**
* Apellido (máximo 51 caracteres) **validar**
* Sexo **validar**
* Teléfono (máximo 51 caracteres) **validar**

**Alquileres:**

* Código de alquiler (autoincremental)
* Código de juego **validar**
* Código de cliente **validar**
* Fecha (estructura)(día, mes, año)

**CLIENTES:**

A) Altas: no es necesario el ingreso de todos los clientes.

B) Modificar: Se ingresara el **Código de cliente**, permitiendo en un submenú modificar:

* Nombre
* Domicilio
* Teléfono

C) Baja: Se ingresara el **Código de cliente** y se realizara una baja lógica.

D) Listar: Hacer un único listado de todos los Clientes ordenados por apellido.

**ALQUILERES:**

Se dará de alta cada ocurrencia de alquiler, relacionando juego –código de cliente – código de alquiler.

**Listar alquileres.**

**NOTAS:**

1. Se deberá desarrollar bibliotecas por cada entidad, las cuales contendrán las funciones de Modificar y Listar.
2. Las validaciones deberán estar en un una biblioteca aparte.
3. El código deberá tener comentarios con la documentación de cada una las reglas de estilo de la cátedra.