



MANUAL DO UTILIZADOR

PROGRAMA EM C

Duarte Cunha

ÍNDICE

Login-----	3
Menu Principal-----	4
Menus-----	5
Produto 1-----	6
Produto 2 -----	7
Produto 3-----	8
Compra-----	9
Fatura-----	10
Talão de Troca-----	11
Ganhos-----	12

Login

Para poder aceder ao menu principal, o utilizador irá ter de passar pela segurança do programa e ter de fazer o login:

Utilizador: Duarte

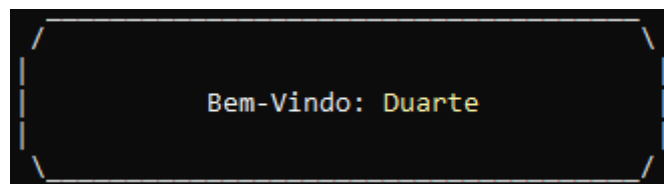
Código PIN: 8006



Nota: Para alterar o nome de utilizador e o código terá de editar estas linhas de código:

```
68 | if(strcmp(p.user, "Duarte")==0)
69 | {
70 |     if(p.pin==8006)
```

Depois de iniciar sessão o programa irá dizer:



Menu Principal

O menu irá carregar e mostrar as 2 categorias que o utilizador da loja poderá escolher:

Instrumentos

ou

Outros



Se o utilizador quiser um instrumento, apenas terá de **digitar 1**.

Se não quiser nenhum instrumento **digitar 2**.

O utilizador pode ver o carrinho quando quiser **digitando 8**.

Para sair da loja basta **digitar 9**, que fechará o programa.

Dizendo a mensagem:

Obrigado e Volte Sempre

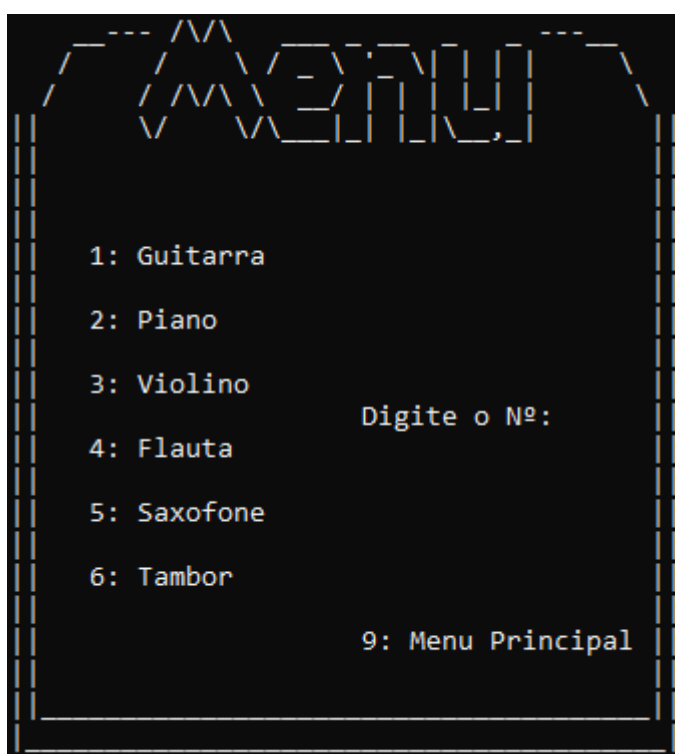
Menus

O **menu 1** irá ter os vários **instrumentos** disponíveis para venda.

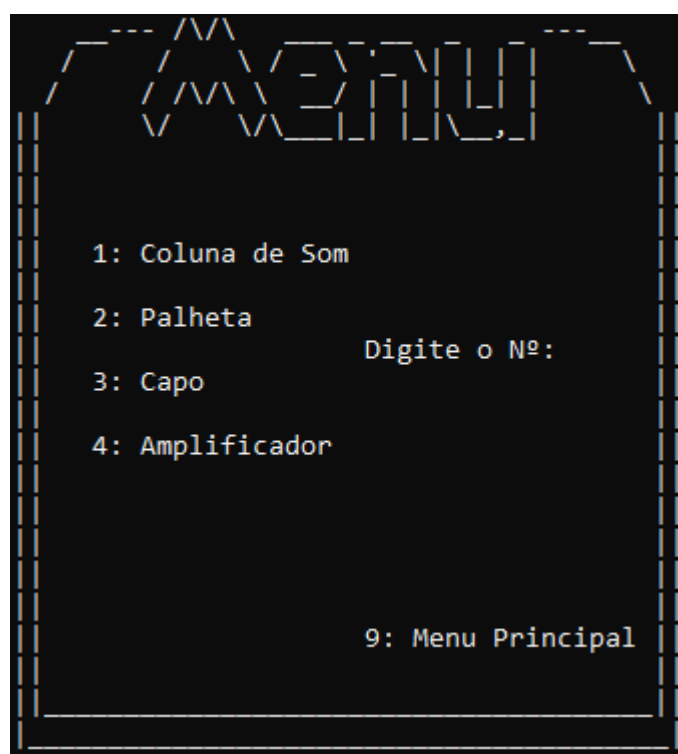
O **menu 2** irá ter **outros** produtos diferentes também disponíveis para venda.

São neles que, o utilizador escolhe o que deseja comprar.

Menu 1 – Instrumentos



Menu 2 - Outros



Menu 1: Para aceder a cada instrumento basta digitar um número de 1-6.

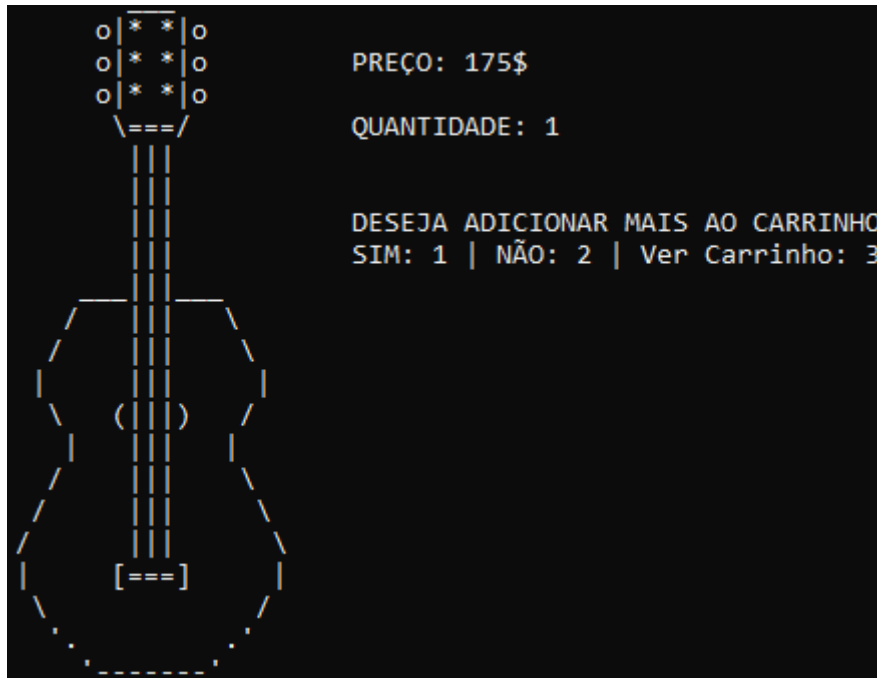
Menu 2: Para aceder a cada “outro” digitar um número de 1-4.

Para voltar ao menu principal o utilizador terá de digitar 9.

Produtos 1

Exemplo:

Se o utilizador escolher, por exemplo, uma guitarra irá aceder aqui:



A partir daqui o utilizador decidirá a quantidade que deseja.

E lhe irá ser perguntado se quer “adicionar mais ao carrinho”.

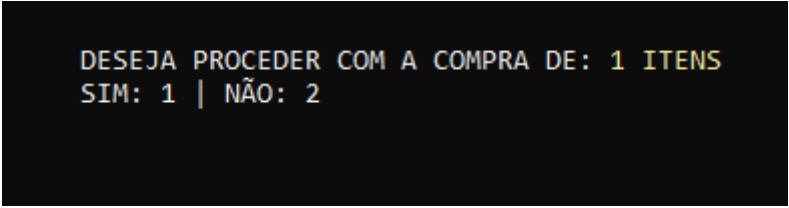
Se digital 1:

Irá para o menu dos instrumentos, mas se não fosse um instrumento o programa ia para o menu dos outros.

Produtos 2

Se **digitar 2**:

O utilizador irá aceder a este ecrã que lhe indicará quantos produtos irá comprar, pois poderá se enganar e querer voltar atrás antes de realizar a compra:



```
DESEJA PROCEDER COM A COMPRA DE: 1 ITENS  
SIM: 1 | NÃO: 2
```

Aqui o utilizador escolhe se deseja finalizar a compra ou não.

Se **digitar 2: NÃO**, o utilizador voltará para o Menu Principal.

Se **digitar 1: SIM**, o utilizador irá para a parte final da compra (próximos slides).

Produtos 3

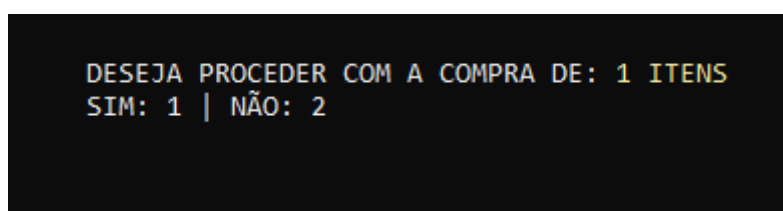
Se digitar 3:

O utilizador irá aceder ao ecrã “Carrinho”, onde mostra a quantidade dos instrumentos ou outros e o total que se irá pagar:



Aqui o utilizador decidirá se quer finalizar a compra:

Se digitar 1: **SIM**, acederá novamente a este ecrã:



Nota: Se não houver nenhum item, o programa não deixará avançar.

Se digitar 2: **NÃO**, voltará para o Menu Principal.

Se digitar 3: **Apagar Carrinho**, fará um “reset” ao carrinho de compras e tudo ficará a zeros e o total também.

Compra

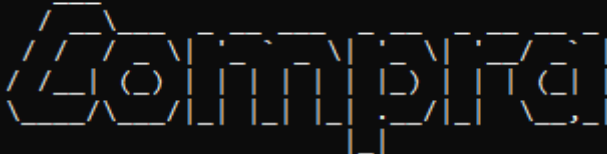
Neste ecrã:

DESEJA PROCEDER COM A COMPRA DE: 1 ITENS
SIM: 1 | NÃO: 2

O utilizador escolherá se deseja continuar com a compra, mas se não estiver satisfeito e mudar de ideias, poderá voltar para trás:

Se digitar 2: **NÃO**, voltará para o Menu Principal.

Se digitar 1: SIM, o utilizador irá aceder ao ecrã final do programa:



Local De Entrega: Rua do Monte

(3) CVC: 093

(12) NÚMERO DO CARTÃO: 477336583853

(MÊS) Validade: 4

(ANO 20-30) Validade: 23

Ao aceder a este ecrã, terá de digitar:

- **Local de Entrega:** (ex: Rua do Monte);
- **CVC** (Código do CC de 3 dígitos): (ex: 093);
- **CC** (Número do CC de 12 dígitos: (ex: 4773 3658 3853);
- **Validade** (Mês): (ex: 4);
- **Validade** (Ano 20-30): (ex: 23);

Fatura

O utilizador ao digitar tudo, o programa irá efetuar a compra e abrirá um .txt que será a fatura, que mostrará a compra e outras informações importantes, como a data:

-FATURA-

COMPRA FEITA POR: Duarte

DATA: 19/6/2020

QTD

Instrumentos:

1 - Guitarra

0 - Piano

0 - Violino

0 - Flauta

0 - Saxofone

0 - Tambor

Outros:

0 - Coluna de Som

0 - Palheta

0 - Capo

0 - Amplificador

LOCAL DE ENTREGA: Rua do Monte

CARTÃO DE CRÉDITO: 4773 ** ***

VALIDADE: 04/23

TOTAL: 175\$

Este .txt irá ser guardado no ficheiro do programa, com o nome de **Fatura**.

Nota: Se outro utilizador aceder ao programa e realizar uma compra, a fatura antiga vai desaparecer.

Talão de Troca

Ao fechar a fatura, o programa irá abrir outro .txt, o talão de troca, que mostrará ao utilizador a data da compra e até quando é que pode realizar a troca ou devolução:

-TALÃO DE TROCA-

COMPRA FEITA POR: Duarte

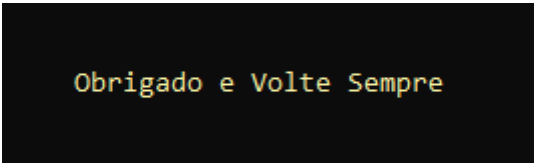
DATA DA COMPRA: 19/6/2020

PODE REALIZAR A TROCA OU DEVOLUÇÃO ATÉ: 26/6/2020

Este .txt irá ser guardado no ficheiro do programa, tal como a fatura, com o nome de [Talão_de_Troca](#).

Nota: Se outro utilizador aceder ao programa e realizar uma compra, a fatura antiga vai desaparecer.

Ao fechar este ficheiro .txt, o programa vai mostrar este ecrã:



Obrigado e Volte Sempre

E o programa terminará.

Ganhos (Gerência da Loja)

Cada utilizador ao efetuar uma compra, a compra irá ser guardada num ficheiro .txt denominada de Ganhos, onde a gerência da loja poderá ver quanto ganhou naquele dia, hora e minutos e quem comprou:

Ex:

DIA: 19 às 15:03 | TOTAL = 175\$ - Compra feita por: Duarte
