# Taller 2 – Switch Case, Arreglos y Matrices

Ahora, el gerente de “Tu Tiendita” le pide una modificación del código general para que este sea más completo y se pueda tener acceso a las funciones de vendedor y administrador, así como llevar registro del inventario de la tienda.

Antes de comenzar con la implementación, usted debe reorganizar su menú de forma que tenga al menos 3 categorías diferentes (ej.: lácteos, frutas, congelados, etc.), donde cada una tenga al menos 3 productos diferentes.

El elemento principal del programa será una matriz de inventario la cual será determinada al inicio del programa de la siguiente manera:

De la cual, las filas corresponden a una categoría y cada columna se refiere al producto específico. El valor alude a la cantidad de unidades que hay disponibles

Para el desarrollo del código se deben seguir las siguientes especificaciones:

1. Se debe realizar un menú de opciones usando *switch case,* el cual debe contener:
   1. Interfaz de cliente.
   2. Interfaz de vendedor.
   3. Interfaz de administrador.
   4. Cerrar el programa.

**Nota:** Para un mejor funcionamiento del menú ya creado en el taller 1, lo debe adecuar en un switch-case.

1. **Interfaz de cliente:** Para esta opción se debe mostrar el menú ya definido en el taller anterior, evaluando si este puede o no entrar a la tienda y escogiendo el producto y cantidad deseados, pero para ello, ahora debe preguntar primero por la categoría y luego por el producto deseado. Para esto se debe tener en cuenta:
   1. Si la cantidad del producto en el inventario es 0, no se puede realizar la venta.
   2. Si en el inventario la cantidad es mayor a 0, se debe restar una unidad del producto seleccionado y actualizar el inventario.
2. **Interfaz de vendedor:** El vendedor sólo podrá acceder a los datos del inventario, de forma que le sirve como ayuda al cliente antes de realizar su compra, para ofrecerle solo los productos disponibles.
3. **Interfaz de administrador:** El administrador debe tener la capacidad de modificar el inventario, pues este es el responsable de devoluciones, reclamos, etc. además de ingresar nuevas unidades en la tienda.
4. **Cerrar el programa:** Cuando la persona que esté usando el sistema haya terminado su tarea, se debe cerrar la aplicación. En este caso se debe cerrar el programa con la instrucción *return(0);*

## Entregables:

* Código en C.