

	<b>Universidade Estadual da Paraíba</b>	
	Curso:	<b>Ciência da Computação</b>
	Disciplina:	<b>Laboratório de Linguagem de Programação 1</b>
	Professor:	<b>Danilo Abreu Santos</b>
	Projeto:	<b>Clínica Escola UEPB</b>

A Clínica Escola da Universidade Estadual da Paraíba, oferece serviços de saúde a comunidade campinense. Estes serviços, por serem gratuitos, geram um grande volume de atendimento durante o período letivo. Os atendimentos oferecidos são nas áreas de fisioterapia, odontologia e psicologia.

Visando melhorar o gerenciamento dos dados dos atendimentos, foi solicitado aos alunos da disciplina de laboratório de linguagem de programação 1 que criassem protótipos de um sistema de controle para a clínica escola. O sistema, deverá ser desenvolvido em linguagem C.

O sistema, deverá armazenar dados (pode-se utilizar arquivos .dat ou .txt) dos paciente, dos alunos, dos supervisores (professores), agendamentos e dos atendimentos.

**Minimamente**, deverão ter os seguintes pontos:

- Pacientes
  - código do paciente
  - nome
  - idade (data de nascimento)
  - cpf
  - endereço
- alunos
  - código do aluno
    - Matrícula, por exemplo
  - nome
  - cpf
  - curso
- supervisores
  - código do professor
  - nome
  - curso

- Agendamento
  - código do agendamento
  - nome do paciente (e código)
  - área do atendimento
  - data da consulta
- atendimento
  - código do atendimento
  - código do agendamento
  - data do agendamento
  - nome do aluno (e código)
  - nome do paciente (e código)
  - data do atendimento
  - serviço prestado (área de atendimento)
  - nome supervisor (e código)

O sistema deverá apresentar opções para:

- paciente
  - cadastrar paciente
  - editar paciente
  - remover remover
  - listar pacientes cadastrados
- aluno
  - cadastrar aluno
  - remover aluno
  - editar aluno
  - listar alunos cadastrados
- supervisor
  - cadastrar supervisor
  - remover supervisor
  - editar supervisor
  - listar supervisores cadastrados
- agendamento
  - criar novo agendamento
  - cancelar agendamento
  - listar agendamento

- atendimento
  - criar novo atendimento
  - cancelar atendimento
  - listar atendimento
    - listar todos atendimentos
    - listar por atendimento por área específico
    - listar por aluno específico
    - listar por paciente específico

### **Restrições**

- Não poderá haver repetições de cadastros (verifica se já foi cadastrado)
- Por ser um serviço gratuito, o paciente não poderá ter mais de uma consulta na mesma área de atuação.
- Um atendimento só poderá ser feito se foi previamente agendado.
- Assim que o atendimento é feito, deve ser removido o agendamento.

### **Recomendações:**

- Não copie códigos de outros alunos
  - A nota dos envolvidos serão reduzidas CONSIDERAVELMENTE
- Ao pesquisar na internet, evite copiar códigos prontos
  - Caso pegue algum tutorial como referência, deixar explícito no código a fonte do trecho.
  - Códigos totalmente copiados da internet acarretará na invalidação do trecho.
- O programa deverá possuir um visual atraente, diferindo das aplicações de exercícios e laboratórios realizadas durante a disciplina.
- Não se atenha apenas aos itens **mínimos**, seja criativo em sua aplicação.
- Utilize a ferramenta git para controle de versões
  - Link de download
    - [Git](#)
    - [Github \(Download\)](#)
    - [Github \(Rede Social\)](#)
  - Material de git
    - [Git e Github para iniciantes](#) (vídeo)
    - [Github. Pra que ser e como usar](#) (vídeo)
    - [Pro Git](#) (Livro)

- [Tudo que você queria saber sobre Git e Github, mas tinha vergonha de perguntar](#) (material usando o shell do Git)
- [Trabalhando com o Github em 7 passos](#)
- Caso queira deixar a codificação mais elegante, veja como se criar suas próprias bibliotecas, Tipo Abstrato de Dados (TAD)
- Veja como se cria projetos do Code Blocks.
- Antes de iniciar a codificação, planeje como será a mesma.

Data de entrega: **18/06/2018**

Forma de entrega:

- código:
  - Link do Git
- Apresentação
  - Vídeo Upado no YouTube
    - apresentando as funcionalidades do programa
    - exemplo: [link](#)