

	Universidade Estadual da Paraíba	
	Curso:	Ciência da Computação
	Disciplina:	Linguagem de Programação 1
	Professor:	Anderson Felinto
	Projeto:	Biblioteca do Curso de Computação

A biblioteca central da Universidade Estadual da Paraíba possui um grande volume de livros em seu acervo público. Esta grande quantidade de livros são distribuídos em diversas seções de acordo com a sua área do conhecimento.

Visando melhorar o gerenciamento do acervo, no tocante aos livros do curso de ciência da computação, foi solicitado aos alunos da disciplina de laboratório de linguagem de programação 1 que criem protótipos de um sistema de controle da biblioteca do curso de computação. O sistema, deverá ser desenvolvido em linguagem C.

O sistema, deverá armazenar dados (pode-se utilizar arquivos .dat ou .txt) dos livros, dos alunos e dos empréstimos. Minimamente, deverão ter os seguintes pontos:

- livros
 - código do livro
 - nome do livro
 - nome do autor principal
 - quantidade de exemplares para empréstimo
 - área do conhecimento
- alunos
 - código do aluno
 - Matrícula, por exemplo
 - nome
 - cpf
- empréstimos
 - código do livro
 - código do aluno
 - nome do livro
 - data do empréstimo

- data da devolução
 - o aluno poderá ficar 10 dias com o livro

O sistema deverá apresentar opções para:

- acervo
 - cadastrar livro
 - editar livro
 - remover livro
 - listar livros cadastrados
- aluno
 - cadastrar aluno
 - remover aluno
 - editar aluno
 - listar alunos cadastrados
- empréstimos
 - novo empréstimo
 - confirmar devolução
 - cancelar empréstimo
 - listar empréstimos
 - listar todos empréstimos
 - listar por livro específico
 - listar por aluno específico

Um aluno poderá no máximo realizar 2 empréstimos de livros diferentes.

Ao ser emprestar o livro, a quantidade de exemplares disponíveis para empréstimo, deverá ser decrementada, assim como ser incrementada após a devolução do exemplar.

Recomendações:

- Organizem-se em duplas (anote as atividades de cada membro da dupla. A nota será individual)
- Não copie códigos de outras duplas
 - Nota do projeto será zerada
- Ao pesquisar na internet, evite copiar códigos prontos
 - Caso a equipe pegue algum tutorial como referência, deixar explícito no código a fonte do trecho.
 - Códigos totalmente copiados da internet acarretará na invalidação do trecho.

- Organize a interface com o usuário. Deixe-a organizada e limpa.
- **Caso queira deixar a codificação mais elegante, veja como se criar suas próprias bibliotecas.**
- Veja como se cria projetos do Code Blocks.
- **Antes de iniciar a codificação, planeje como será a mesma.**

Data de entrega: **A definir!**

Forma de entrega: **A definir.**