

Trabalho 3 – Controle de pizzaria usando struct em C

Prof. Lilian Berton São José dos Campos, 2019

Trabalho 3

- Desenvolva um sistema de entrega para uma pizzaria. As seguintes informações devem ser cadastradas em structs:
- 1. Cliente (número do telefone, nome, endereço rua, numero, bairro, cidade).
- 2. Pizzas (código da pizza, nome, valor, descrição).
- **3. Pedido** (número do pedido, telefone do cliente, código da pizza, código do motoqueiro "1-3", situação "1 em preparo, 2 a caminho, 3 entregue", avaliação "nota 1-5").



Trabalho 3

Fazer um menu com switch-case com as seguintes opções (usar funções):

Pizzaria:

- 1) Cadastrar pizzas (não pode haver mais que uma pizza com o mesmo código).
- 2) Alterar dados da pizza (busca pelo código/nome);
- 3) Remover uma pizza (atualizar o código para 0);
- 4) **Despacho da pizza** (apresenta os números de pedido, alterar o campo situação para "2 a caminho" e o código do motoqueiro para um valor entre "1 3")
- 5) **Exibir motoqueiro** (mostrar os códigos dos motoqueiros e o número de entregas de cada um).
- 6) Exibir montante (mostrar a quantidade de pizzas vendidas e a fatura total).
- 7) **Sair.**

Cliente:

- 1) Cadastrar cliente (não pode haver mais que um cliente com o mesmo numero de telefone).
- 2) Alterar dados do cliente (busca pelo telefone/nome);
- 3) **Remover conta** (atualizar o telefone para 0);
- 4) Ver menu com todas as pizzas ordenada por código;
- 5) **Fazer pedido**. Gerar número do pedido, cadastrar telefone do cliente, código da pizza, código do motoqueiro igual a "0", situação "1 em preparo", avaliação igual a "0".
- 6) **Recebimento do pedido**. Altera o campo situação para "3 entregue" e avaliação recebe nota "1-5".
- 7) Sair.

Trabalho 3

- Enviar o código no Classroom até o dia 28/11/2019.
- Será necessário apresentar o trabalho, nesse momento a prof. irá testar o código e fazer perguntas.
- As apresentações serão no dia 28/11/2019 no lab 403.
- Nota: 0-10.
- Se detectado plágio entre trabalhos, os mesmos serão zerados.