



ESPECIFICAÇÃO DO PROJETO – JOGO CAIXA DE SUPERMERCADO

Objetivo do Projeto: Consolidar a prática e experiência na implementação de software utilizando a linguagem de programação C, fazendo uso dos conceitos de programação estruturada.

Avaliação: O projeto valerá 5,0 pontos na nota da 2ª Unidade. Projeto individual e as notas serão de acordo com a **apresentação** de cada aluno.

Objetivo do aplicativo: Cadastrar produtos que serão utilizados em futuras compras. Cadastrar as vendas e seus produtos associados e calcular o valor da venda.

Descrição das entidades do programa:

1. As entidades que irão compor o programa estão ilustradas na Figura 1;
2. A estrutura Produto possui as informações para cada um dos produtos a serem cadastrados: nome, identificador, valor e quantidade;
3. A estrutura Estoque é responsável por cadastrar os produtos, armazená-los (vector) e retirar os produtos do estoque para enviar a venda caso a quantidade do produto seja > 0 . Na retirada do produto sua quantidade deve ser decrementada em uma unidade. O Estoque também é responsável por listar todos os produtos com seus dados na tela;
4. A estrutura Venda guarda os produtos (vector) escolhidos na venda corrente e calcula o valor da mesma;
5. A estrutura Caixa é responsável por criar as Vendas e armazená-las (vector), adicionar produtos na venda, checando se existe o produto no Estoque.
6. O programa deve ter um menu com as Atividades do Programa que serão listas a seguir.

Atividades do Programa:

1. Cadastrar produtos
2. Criar venda
3. Adicionar produto na venda
4. Calcular a conta da venda
5. Listar os produtos cadastrados

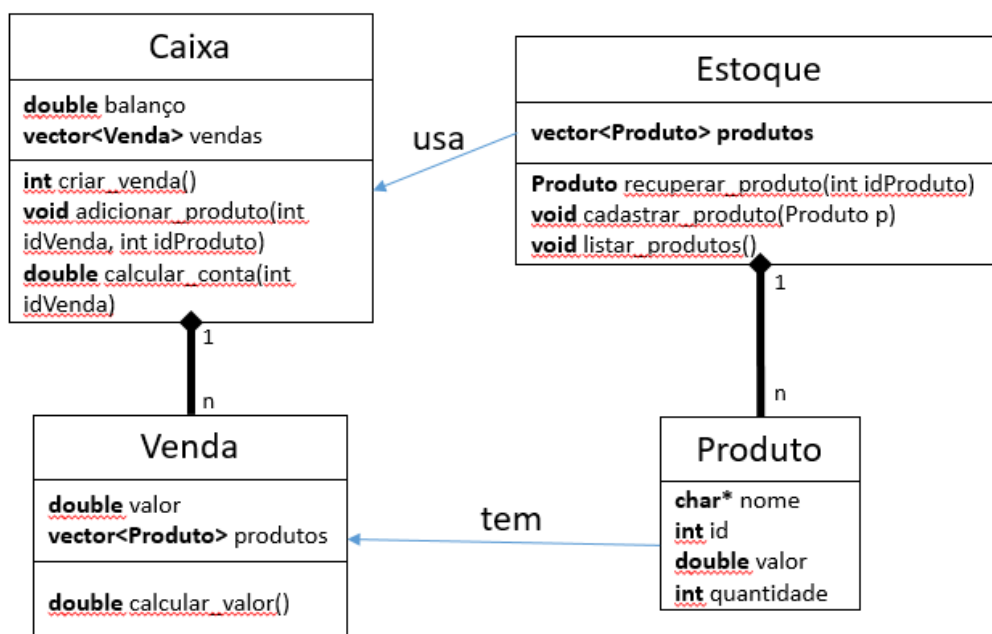


Figura 1. Diagrama das estruturas do programa Caixa de Supermercado.