



Universidade Federal do Rio Grande do Norte
Linguagem de programação I
Atividade avaliativa 01

Projeto B - Sistema Gerenciador vendas de medicamentos em uma farmácia

Helena é a administradora de uma loja farmacêutica e deseja criar um sistema simples de gerenciamento de vendas de medicamentos. O sistema deverá ter as seguintes características:

- Ter dois perfis de usuários habilitados para utilizar o sistema (clientes da farmácia e o gerente);
 - **O perfil de cliente deve ter um menu com as seguintes opções:**
 - Listar todos os medicamentos cadastrados;
 - Buscar um remédio por seu nome;;
 - Selecionar um remédio para comprá-lo (guardar o remédio em um STL que funcionará como uma espécie de carrinho de compras)
 - Calcular o valor da compra (todos os remédios salvos no carrinho).
 - Excluir um medicamento do carrinho;
 - **O perfil de gerente deverá ter uma senha de acesso (admin) para evitar que estranhos acessem informações indevidas e conter os seguintes itens de menu:**
 - Listar todos os remédios cadastrados e seus respectivos preços;
 - Adicionar um novo medicamento;
 - Buscar um remédio por seu nome;
 - Atualizar o preço de um determinado remédio;
 - Excluir um remédio (buscando pelo nome).

Para o projeto você deverá considerar os seguintes aspectos:

- Utilizar um arquivo para armazenar todos os remédios (nome remédio e seu preço);
- Utilizar pelo menos uma estrutura STL (vector, list, set, map, stack, queue);
- Utilizar a modularização do código (Arquivos .hpp e .cpp)
- Criar um código organizado e comentado.
- O arquivo deverá ser lidos sempre que o programa for inicializado para que as informações sejam retomadas;

- O arquivo que armazena os os remédios deverá conter pelo menos cinco medicamentos salvos;
- Seu programa deverá ter um README (um arquivo externo explicado o funcionamento e as funcionalidades do seu sistema);
- Antes de finalizar o programa você deverá atualizar os arquivos para que as exclusões saiam do arquivo original. Você pode fazer isso sobrescrevendo o arquivo original e copiando para ele os dados carregados do programa (basta não utilizar a opção `ios::app`).

Esquema de pontuação do projeto:

1,5 pts - Utilizar corretamente arquivos (leitura e escrita);

1,0 pts - Utilizar corretamente estruturas STL (importação, criação e uso);

1,5 pts - Utilizar a modularização (arquivos de corpo e de cabeçalho);

1,0 pts - Organização do código e comentários nas funções;

1,0 pts - Executando corretamente (sem erros);

Total: 6,0 pts.