



PUC Minas

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS

Instituto de Ciências Exatas e de Informática

Lista 4 – Exercícios de Fila

Curso: Jogos Digitais

Disciplina: Algoritmos e Estruturas de Dados II

Professor: Josemar Alves Caetano

Nesta atividade você deve implementar o conjunto básico de operações envolvendo uma **fila**.

Essa lista pode ser feita em dupla. Informar o papel de cada integrante.

- Implementar uma classe Fila que manipula Objetos do tipo Pedido, Comanda e Prato

Pedido
<ul style="list-style-type: none">• int numero• int numeroMesa• int numeroPrato• string data

Comanda
<ul style="list-style-type: none">• int numero• int mesa• Lista pratosPedidos

Prato
<ul style="list-style-type: none">• int codigo• string nome• float valor

As seguintes operações devem ser implementadas e testadas:

- 1) Implemente um método para ler dados de pratos de um arquivo e criar uma lista.
- 2) Implemente um menu que possibilite:
 - a. Abrir uma comanda para um cliente
 - b. Cadastrar um pedido para um cliente
 - c. Entregar próximo pedido da fila (para um cliente)
 - d. Mostrar quantos pedidos existem e qual é a data do mais antigo.
 - e. Fechar a conta de um cliente
- 3) Implemente uma função para salvar o histórico de pedidos em um arquivo.
- 4) Implemente funções para cadastrar, remover e editar um prato.
- 5) Implemente uma função para salvar a lista de pratos em um arquivo.
- 6) Implemente uma função para verificar se um cliente fez um pedido (consultar histórico na comanda)