

 INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA PARAÍBA Campus Campina Grande	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA – CAMPUS CAMPINA GRANDE		
	CURSO:	TECNOLOGIA EM TELEMÁTICA	
	DISCIPLINA:	PROGRAMAÇÃO I	
	PROFESSORES:	PETRÔNIO CARLOS BEZERRA ANDERSON F. B. F. DA COSTA	PERÍODO LETIVO: 2020.2

ATIVIDADE AVALIATIVA 4

(Questão 1): Faça um programa em Python que simule um caixa eletrônico de um banco exibindo um menu na tela com as opções de Depositar, Sacar, Transferir, Saldo e Sair. Após escolher uma das opções do menu, o programa deve limpar a tela (veja dica abaixo de como fazer) e realizar os procedimentos da opção desejada. Cada vez que a execução das ações de uma opção for finalizada, o programa deve aguardar que o usuário digite uma tecla para voltar para o menu inicial. Quando isso ocorrer o programa deve limpar a tela e exibir o menu novamente. **(Pontuação da questão: 30 pontos)**

Exemplo de menu:

```
*** Banco ZZZZZ ***
1 - Depositar
2 - Sacar
3 - Transferir
4 - Saldo
5 - Sair
Digite a opção desejada:
```

O que fazer em cada opção:

- 1- Quando a opção *Depositar* for escolhida, o programa deve limpar a tela, informar que o usuário está na opção Depósito, perguntar e ler o valor do depósito, acrescentando esse valor ao saldo existente;
- 2- Quando a opção *Sacar* for escolhida, o programa deve limpar a tela, informar que o usuário está na opção Sacar, perguntar e ler o valor do saque, decrementando esse valor do saldo existente (se houver saldo suficiente, claro);
- 3- Quando a opção *Transferir* for escolhida, o programa deve limpar a tela, informar que o usuário está na opção Transferir, perguntar e ler o número da conta de destino (pode considerar ler um número inteiro qualquer) e depois o valor para transferência, decrementando esse valor ao montante já existente (se houver saldo suficiente, claro). Aqui, o programa deve perguntar se deseja realizar outra transferência ou sair. Se o usuário desejar realizar outra transferência, todo o procedimento se repete;
- 4- Quando a opção *Saldo* for escolhida, o programa deve limpar a tela, informar que o usuário está na opção Saldo e informar o saldo existente;
- 5- Quando a opção *Sair* for escolhida, o programa deve limpar a tela, informar que o usuário sairá do Banco e finalizar o programa.

Atenção: lembre-se que em várias situações tem que se verificar se o saldo do cliente permite realizar a operação desejada.

Dica: Uma forma de limpar a tela é utilizando o código a seguir em seu programa:

```
import os
os.system('clear')
```

(Questão 2): Maria comprou vários tipos de doce de banana, de diversos fornecedores. Após provar e guardar os doces, Maria quis saber qual o doce mais barato e o valor total da compra. Faça um programa em Python que receba de início a quantidade total de doces comprados e em seguida, o peso (em gramas) e o valor (em R\$) de cada doce comprado por Maria. Calcule e exiba o preço unitário (R\$ por quilograma) de cada doce e no final, informe o número e preço unitário (R\$/kg) do doce mais barato e o gasto total realizado. **(Pontuação da questão: 20 pontos)**

Exemplo de execução: (Utilize exatamente esse formato para exibição dos dados na tela, respeitando a nomenclatura e espaçamentos utilizados)

Total de doces comprados: 3

Doce 1:

Peso (g):1000

Valor (R\$): 23.34

Preço unitário = R\$23.34/kg

Doce 2:

Peso (g): 500

Valor (R\$): 10.51

Preço unitário = R\$21.02/kg

Doce 3:

Peso (g): 1500

Valor (R\$): 36.12

Preço unitário = R\$24.08/kg

Produto mais barato: Doce 2, R\$21.02/kg

Foram comprados 3000g de doce por R\$69.97