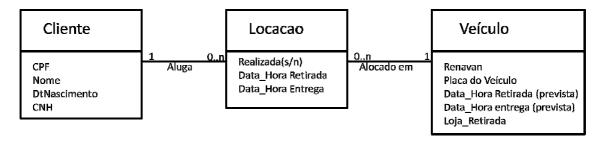
ATIVIDADE 2. PARTE 2. EQUIPE

Empresa de locação de veículos LocaFINA S/A.

É necessário gerenciar as locações dos veículos. Os veiculos são locados depois que um cliente efetivamente o reserva para locação e (possivelmente) o retira da loja.

Abaixo segue um diagrama UML da que mostra a estrutura de dados de um cliente, de um veículo e da locação.



Note que cada locação tem atributos (que não aparecem no diagrama acima) do tipo Cliente (identificando qual cliente vez uma locação) e do tipo Veículo (identificando qual veículo foi locado a um dado cliente)

Sua tarefa.

Acrescente um menu inicial ao seu programa com as seguintes opções.

- 1. Gestão de Clientes.
- 2. Gestão de Veículos.
- 3. Gestão de Locação.
- 0. Sair do Programa.

A primeira opção leva o programa para o menu de clientes (feito na tarefa anterior).

A segunda opção leva ao menu de veículos (feito na tarefa anterior)

A terceira opção leva ao menu de locação, onde o usuário tem acesso ao módulo de gestão de locações.

Crie um módulo de gestão de locações.

1. Incluir Locação

Solicita o CNH do Passageiro e a Placa do veículo

Checa inconsistências (CPF não existe, Placa não existe)

Registra a Locação

Solicita a Data real (não prevista) da Retirada

Solicita saber se a Retirada já aconteceu ou não

2. Excluir uma Locação

Solicita a Placa do veículo

Lista todos as locações do veículo

Solicita o CPF do cliente que não realizará (ou não realizou) a locação

Exclui o registro

3. Alterar Locação

Solicita a placa do veículo

Lista todos os passageiros que tem reserva com aquele veículo

Solicita CPF

Solicita a data/hora real (não prevista) da entrega

Altera o registro com a data/hora real de entrega

4. Listar todos as Locações

Identificando as que já foram realizadas e as que não foram

0. Sair. Retorna para um menu anterior.