

## ATIVIDADE 2. PARTE 2. EQUIPE

### Empresa de locação de veículos LocaFINA S/A.

É necessário gerenciar as locações dos veículos. Os veículos 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 fez 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.