



Entrega do Portfolio do modulo Computational Logic Using Python

Por: Marco Antonio Monteiro Pedro

CONTROLE DE EVENTOS DA UNIFECAF

FUNCIONALIDADES PRINCIPAIS

O sistema de Controle de Eventos da UniFECAF é uma aplicação interativa desenvolvida em Python que permite gerenciar eventos acadêmicos de maneira eficiente. O sistema oferece uma interface simples e intuitiva para que alunos e coordenadores possam visualizar, criar, editar, excluir e se inscrever em eventos.

Funcionalidades Principais

1. Visualizar Eventos

- Permite que usuários (alunos e coordenadores) visualizem todos os eventos cadastrados.
- Exibe informações detalhadas sobre cada evento, incluindo a quantidade de pessoas permitidas, data, hora e a lista de inscritos.

2. Criar Eventos

- Disponível para coordenadores.
- Permite que novos eventos sejam criados com nome, quantidade de pessoas permitidas, data e hora.
- Os eventos criados são armazenados no dicionário evento com seus detalhes.

3. Editar Eventos

- Disponível para coordenadores.
- Permite editar os detalhes de um evento existente, incluindo a quantidade de pessoas permitidas, data e hora.
- A edição é realizada de maneira segura, tratando entradas inválidas.

4. Excluir Eventos

- Disponível para coordenadores.
- Permite que eventos sejam excluídos do sistema.
- A exclusão remove o evento do dicionário evento.

5. Visualizar Inscritos

- Disponível para coordenadores.
- Permite visualizar a lista de alunos inscritos em um evento específico.
- O coordenador pode optar por retornar ao menu principal após visualizar os inscritos.

6. Inscrever Aluno

- Disponível para alunos.
- Permite que alunos se inscrevam em eventos disponíveis.
- Verifica a disponibilidade de vagas e permite a inscrição de múltiplos alunos até que todas as vagas sejam preenchidas.

Funcionamento do Sistema

1. Menu Principal

- O sistema inicia exibindo o menu principal, onde o usuário pode escolher entre a área do aluno ou a área da coordenação.

- As opções disponíveis no menu principal são:
 - (1) Área do Aluno (inscrever em eventos)
 - (2) Área da Coordenação
 - (3) Visualizar Eventos
 - (4) Sair

2. Área do Aluno

- Alunos podem visualizar eventos disponíveis e se inscrever em eventos com vagas abertas.

3. Área da Coordenação

- Coordenadores têm acesso a funcionalidades adicionais, como criar, editar e excluir eventos, além de visualizar inscritos.

4. Fluxo de Trabalho

- As funções são chamadas de acordo com as opções selecionadas pelo usuário.
- O sistema trata entradas inválidas e fornece mensagens de erro amigáveis para melhorar a experiência do usuário.

Exemplo de Fluxo

1. Início

- O sistema exibe o menu principal.
- Usuário escolhe a opção desejada.

2. Área do Coordenador

- Coordenador escolhe "Criar Evento".
- O sistema solicita os detalhes do novo evento e os armazena no dicionário evento.
- Coordenador pode optar por criar mais eventos ou voltar ao menu principal.

3. Área do Aluno

- Aluno escolhe "Inscrever em Eventos".
- O sistema exibe eventos disponíveis e o status das vagas.
- Aluno insere seu nome para se inscrever no evento selecionado.
- O sistema confirma a inscrição e permite adicionar mais alunos até que as vagas estejam completas.