

Produto de Aprendizagem 1

Introdução:

A capacidade de projetar e implementar programas que combinem uso de conjuntos heterogêneos e modularização, tendo como referência as boas práticas de desenvolvimento, possibilitam ao aluno uma boa formação. Portanto, nesta atividade, iremos desenvolver um produto que integra esses conteúdos.

Repertório profissional

No nosso dia-a-dia, durante a resolução de problemas e sua implementação, nos deparamos com diferentes tipos de dados e manipulações desses dados, que precisam ser elaboradas. Com o uso de ferramentas de edição e compilação de programas, faça um programa para gerenciar o Controle de Medicamentos, em uma Farmácia, conforme a descrição:

No Cadastro de Medicamentos, são armazenados os seguintes dados:

Quadro 1 – Dados do Medicamento

Medicamento: _____	Código: _____
Princípio ativo: _____	Laboratório: _____
Quantidade em estoque: _____	Unidade (caixa, ml, comprimido, ...): _____
Data de validade: : __/__/__	
Preço custo (R\$): _____	

Junto aos dados do Medicamento, são armazenados também os dados do Último Registro de Venda:

Quadro 2 – Dados da Última Venda

Data da Última Venda : __ / __ / ____
Quantidade Vendida: _____
Valor Total Pago (R\$): _____

Desenvolva um algoritmo com a estrutura de dados, para armazenar os dados do Medicamento e da última Venda realizada, e funções para realizar o que se pede:

- Apresentar um Menu de Opções:
 - A) Cadastrar Medicamento
 - B) Registrar Venda
 - C) Visualizar Venda
 - D) Listar Medicamentos
 - E) Informações Vendas
 - F) Finalizar
- Se a opção escolhida for a A), o usuário poderá Cadastrar Medicamentos, enquanto desejar (o sistema pode perguntar ao usuário se deseja continuar o Cadastro). Esse cadastro é conforme o Quadro 1.
- Se a opção escolhida for a B), já deve ter sido cadastrado algum Medicamento no programa para ser possível Registrar a Venda. Antes de fazer o registro, o sistema deve solicitar ao usuário que informe o Código ou o Nome do Medicamento, para que seja registrada a venda. Os dados da venda são conforme o Quadro 2.
- Se a opção escolhida for a C), Visualizar Venda, o sistema deve solicitar ao usuário que informe o Código ou o Nome do Medicamento, depois disso, são mostrados todos os dados do medicamento (Quadro 1) e os dados da última venda (Quadro 2).
- Se a opção escolhida for a D), são listados todos os medicamentos e seus dados, conforme o Quadro 1, bem como a data da última venda.

- Se a opção escolhida for a E), o sistema solicita ao usuário que informe o mês e o ano, para que seja calculado e mostrado o valor total recebido naquele mês.
- Se a opção escolhida for a F), o programa é finalizado.

Produto de aprendizagem

O Produto de Aprendizagem é a construção de um programa na linguagem de programação C, que possibilita ao usuário, com interface em terminal, o Controle de Medicamentos, em uma Farmácia, conforme descrito na seção anterior, Repertório Profissional. Nesse programa, serão utilizados os conceitos de *struct* e modularização (funções) trabalhados em nossa disciplina.

O Produto pode ser desenvolvido individualmente ou em grupos de até 3 alunos. No caso de ser em grupo, o nome do grupo deve estar no código fonte.

Para entrega, entregar apenas o código fonte (arquivo com extensão .c) e, em caso de ter sido realizado em grupos, apenas um integrante do grupo faz a entrega.

Critérios de avaliação:

- i) identificação do código e comentários;
- ii) organização do código e aplicação correta de funções;
- iii) uso de *struct*;
- iv) funcionamento correto do programa, além da qualidade da implementação e sua eficiência.

Esses quatro itens possuem o mesmo peso para a obtenção da nota final do Produto de Aprendizagem.