

**Definição:**

Criar uma aplicação em Haskell que permita criar uma lista de itens para construção de um prédio.

*A aplicação deve iniciar apresentando uma mensagem de boas-vindas ao usuário. Posteriormente deve apresentar as seguintes opções no Menu Principal: adicionar item na lista, listar todos os itens disponíveis ou sair da aplicação.*

Cada item deve possuir um nome e um preço.

O programa deve ser encerrado quando o usuário digitar a opção “Sair da Aplicação”

**Sugestões:**

- Primeiramente, fazer uma versão apenas com o menu principal e a leitura da opção.
- Posteriormente, fazer uma nova versão cadastrando os itens - utilizar apenas uma lista de String [String].
- Criar um tipo item e então usar uma lista de itens [Item].

Tipo item:

```
data Item = Item {nome:: String, preço:: Int} deriving Show
```

*\*\* A palavra-chave deriving Show significa que o Haskell automaticamente gera uma instância da classe Show para o tipo Item. Isso permite que os valores do tipo Item sejam impressos de forma legível no console.*

- Lembre que tudo são funções então não há variável ‘global’. A lista de itens e novo item devem ser argumentos de funções.
- Faça tudo no replit, preferencialmente.
- Verificar os códigos de exemplo disponíveis no moodle. Com os códigos de exemplo é possível de fazer a aplicação.

**Critérios de avaliação**

O trabalho será avaliado da seguinte forma:

- Entrega do menu, funcionalidade de adicionar na lista usando string apenas, listagem de itens usando apenas string: 0,5 ponto
- Adicionar utilizando tipo Item e listagem com o tipo Item: 0,5 ponto
- Avaliação geral (código, entrega, organização): 0,5 pontos

**Entregáveis:**

- Deve ser postado no link “TRABALHO PRÁTICO 3” no CARD DO TDE.
- Colocar o nome dos integrantes do grupo no código.
- Data: 07/11 (até às 19h).
- Na aula do dia 07/11 teremos as apresentações: grupo sorteados para apresentar.