

Taller 2 – For, Since, Arreglos, Matrices

Se debe realizar un código en c, el cual será un simulador de una tienda de juguetes, en el cual se podrá ver y modificar el inventario de productos, y a su vez se podrán vender.

El elemento principal del programa será una matriz de inventario la cual será determinada al inicio del programa de la siguiente manera:

$$\begin{bmatrix} 2 & 5 & 8 \\ 1 & 4 & 12 \\ 20 & 2 & 18 \\ 3 & 5 & 9 \\ 8 & 4 & 0 \end{bmatrix}$$

De la cual, las filas corresponden respectivamente:

1. Bebés (0-1 año).
2. Niños pequeños (1-5 años).
3. Niños (5-14 años).
4. Adolescente (14-17 años).
5. Adultos (+18 años).

Para el desarrollo del código se deben seguir las siguientes especificaciones:

1. Se debe realizar un menú de opciones usando *switch case*, el cual debe contener:
 - a. Vender productos.
 - b. Realizar inventario.
 - c. Mostrar matriz del inventario de productos.
 - d. Cerrar el programa.
2. **Vender productos:** Para esta opción se debe ingresar el producto escogiendo entre: 1) Bebés, 2) Niños Pequeños, 3) Niños, 4) Adolescente y 5) Adultos. Después se debe elegir entre la opción 1 y 3 de la categoría elegida. Para ello se debe tener en cuenta:

2010

- a. Si la cantidad del producto en el inventario es 0, no se puede realizar la venta.
 - b. Si en el inventario la cantidad es mayor a 0, se debe restar una unidad del producto seleccionado.
3. **Realizar inventario:** El objetivo de esta opción es poder actualizar todo el inventario, por lo tanto, se volverán a ingresar los valores de la matriz.
4. **Mostrar inventario:** En esta opción se debe visualizar en pantalla la matriz del inventario actual.
5. **Cerrar el programa:** En este caso se debe cerrar el programa con la instrucción *return(0);*

Entregables:

- Código en C.