

PROJETO PRÁTICO

Objetivos:

- Elaborar um programa que cumpra os pré-requisitos enumerados no enunciado.
- A cada pergunta, deve incrementar à pergunta anterior com as novas alterações.
- Comentários no código-fonte são encorajados e alvo de avaliação.
- Otimização é alvo de avaliação.
- **É obrigatório o programa executar** (sem erros de compilação).
- Deve ser usada linguagem Java para a resolução do presente projeto prático.
- Deve ser entregue na tarefa do Microsoft Teams.

EXERCÍCIOS

Após ter terminado o curso de Software Developer, foi contactado pela loja de videojogos “GameStart” para a elaboração de um programa que permita analisar, fazer pesquisas e gerir o seu negócio. Esta loja é dedicada à venda de videojogos, sendo que armazenam todas as suas vendas num ficheiro CSV com os seguintes títulos de cabeçalho:

Idvenda: Identificador único da venda

idCliente: Identificador único do cliente

nomeCliente: Nome do cliente

Contacto: Contacto telefónico do cliente

Email: Endereço de email do cliente

Editora: Editora que publicou o jogo comprado

Categoria: Categoria em que o jogo comprado se encaixa

Jogo: Título do jogo comprado

Valor: Valor do jogo que foi comprado

Exemplo:

idVenda;idCliente;nomeCliente;contacto;email;editora;categoria;jogo;valor

V00-001;0001;Vitor Santos;910000001;vitor.santos@gmail.com;CD Projekt Red;RPG;The Witcher III: Wild Hunt;39.99

V00-002;0001;Vitor Santos;910000001;vitor.santos@gmail.com;Team Cherry;Metroidvania;Hollow Knight;19.99

V00-003;0002;Luis Camoes;910000002;lusiadas@gmail.com;Xbox Game Studios;Estrategia;Age of Empires IV;35.99

V00-004;0003;Quim Barreiros;910000003;mestre.culinaria@gmail.com;Sony;Festa;Sing Star;9.90

V00-005;0004;Vasco da Gama;910000004;around.the.world@gmail.com;Xbox Game Studios;MMORPG;Sea of Thieves;15.90

V00-008;0005;Cristiano Ronaldo;910000005;cr7@gmail.com;EA;Desporto;FIFA 23;69.90

V00-009;0006;Connor McGregor;910000006;notorious@gmail.com;EA;Desporto;UFC 23;69.90

Elabore um menu, que permita ao utilizador escolher o que pretende fazer, sendo que as opções terão de corresponder ao número do exercício seguido da sua descrição. (Todos os exercícios devem abrir o ficheiro acima mencionado, e devem ser uma função própria (objeto de valorização)).

1. Imprima o seu conteúdo na consola.
2. Imprima quantas vendas foram executadas e o seu valor total.
3. Sabendo que a GameStart tem 10% de lucro em cada jogo, calcule o total de lucro.
4. Dado um idCliente, imprima todas as informações associadas a esse cliente (nome, contacto, email).
5. Dada uma Editora, imprima todos géneros e os respetivos jogos.
6. Imprima qual o jogo mais caro e os clientes que o compraram.

Bom trabalho! 😊