# Loja de Algo

1. Crie uma Struct que representa um cartão que tem um dono e uma quantidade de créditos.

2. Crie uma função chamada "loja\_recarregarCartao" que recebe um cartão e um valor. Este valor deve ser adicionado ao valor atual do cartão.

3. Crie uma função chamada "loja\_cartaoTemCreditoSuficiente" que recebe um cartão e um valor. Se o cartão tiver menos créditos que o valor passado a função retorna 0, caso contrário 1.

4. Crie uma Struct que representa um produto que tem um nome, um preço por unidade, uma quantidade em unidade e uma unidade de medida.

5. Crie uma função chamada "loja\_produtoTemEmEstoque" que recebe um produto e uma quantidade e retorna 1 se o produto tem em estoque o suficiente, caso contrário 0.

6. Crie uma função chamada "loja\_produtoRecarregar" que recebe um produto e uma quantidade e adiciona ao produto esta quantidade.

7. Crie uma função chamada "loja\_produtoAlterarPreco" que recebe um produto e um preço por unidade novo e altera no produto.

8. Crie uma função chamada "loja\_comprarProdutoComCartao" que recebe um cartão, um produto e uma quantidade de unidades (pode ser fracionado):

a. Deve ser verificado se o cartão tem créditos o suficiente e se o produto tem unidades o suficiente para realizar a compra.

b. Efetue a compra caso seja possível.

9. Crie uma função chamada "loja\_verCartao" que recebe um cartão e imprime na tela as informações do cartão.

10. Crie uma função chamada "loja\_verProduto" que recebe um cartão e imprime na tela as informações do produto.