

TRABALHO 1 DE PROGRAMAÇÃO II

Nas décadas de 80 a início de 2000 havia diversas locadoras de vídeos, cds e jogos de videogames. Os primeiros microcomputadores começaram a se popularizar e os controles destas locadoras, até então realizados manualmente com fichas de papel, começaram a tomar lugar no mercado. Existiam tantos que, a partir de, mais ou menos, a metade da década de 90, este tipo de aplicação foi proibido de ser utilizado como trabalhos de conclusão de curso por muitas universidades e faculdades no mundo.

Com o advento dos serviços de streaming de músicas, filmes e jogos digitais, este tipo de comércio acabou por ser extinto e, conseqüentemente, este tipo de aplicação não mais é desenvolvido. Muitos programadores de hoje sequer ouviram falar neste tipo de aplicação.

No entanto, nosso trabalho hoje será tentar resgatar e reproduzir (mesmo que de forma gráfica apenas) este tipo de aplicação para uma locadora de jogos de Playstation 5 (mídias físicas). Para isso, devemos entender como era o funcionamento destes sistemas.

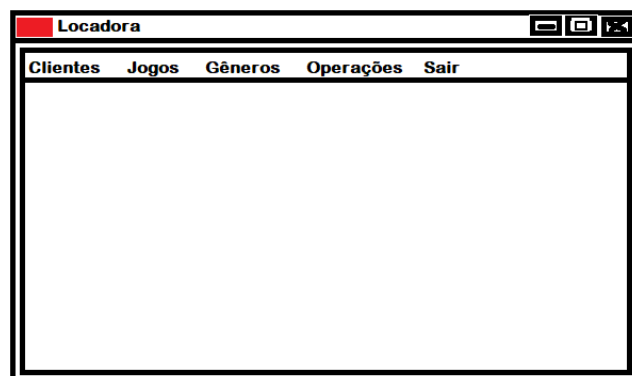
Imaginem hoje como um sistema (não-web) de empréstimos de livros em uma biblioteca que será mais fácil de entender.

Este sistema precisa ter um cadastro de clientes (que estarão autorizados a realizar as locações), um cadastro de jogos (que conterà o inventário disponível para locação), um cadastro de gêneros (para categorizar estes jogos) e o sistema de locação/devolução dos jogos por um cliente.

Em nosso trabalho, iremos desenvolver apenas as telas (chamadas hoje de FRONTEND do sistema) de um software para locação de jogos.

Para isso, deverá ser seguido o seguinte modelo:

- 1) Um formulário para funcionar como Container (uma área de trabalho) com um menu com as opções mostradas abaixo:



- 2) Cada menu deverá chamar um formulário filho referente ao título do menu (com exceção ao Sair, que deve encerrar o sistema).
 - a. Cada formulário filho (chamaremos de tela) poderá ser formatada a seu gosto (procure seguir um padrão em todas elas para não confundir o usuário).
 - b. Todas as telas deverão ter uma opção de fechar a própria tela.

- 3) A tela Clientes deve ter as opções de cadastrar, alterar, excluir e procura por cliente. Deve-se ter os campos Código (um ID único para este cliente), Nome, Data de Nascimento, Documento, Endereço, Bairro, CEP, Cidade, Estado, DDD, Celular, E-mail e Observações.
 - a. A procura por jogos deve levar em consideração as opções mais fáceis de se encontrar um cliente, principalmente dados únicos. Procure não utilizar o código, pois dificilmente um cliente decora este número. Nome, Telefone ou documento são boas opções.
- 4) A tela de Jogos deve ter as opções cadastrar, alterar, excluir e procurar por jogo. Deve-se ter os campos Código (um ID único para o jogo), Nome, Gênero, Data de Lançamento, Fabricante ou Desenvolvedor.
 - a. O Gênero deverá ser um ComboBox (ou DropDown) que exiba o nome dos gêneros que serão carregados de um banco de dados de gêneros. Seu cadastro será descrito na tela de Gêneros.
 - b. Para facilitar, vamos considerar que a locadora possui apenas uma cópia de cada jogo (pois seria possível ter mais de uma cópia de um mesmo jogo para locação).
- 5) A tela de Gêneros deve ter as opções cadastrar, alterar, excluir e procurar por gênero. Os dados dos gêneros são Código (um id único para cada gênero) e a Descrição do gênero.
- 6) A tela de operações deve permitir que o usuário realize as operações de empréstimo de jogos, devoluções de jogos, procura por empréstimos e procura por devoluções. Deve haver a possibilidade de impressão de um recibo de empréstimo / devolução. Não vamos considerar exclusões e alterações em ambos os casos. Os dados de locação são um Código para a locação (um ID único de locação), um Código de cliente (cod_cliente), a data de locação, os itens de locação (quais jogos estão sendo locados, identificados somente por seus IDs únicos, ou cod_jogo), o valor total da locação, data da devolução.
 - a. Em se tratando dos jogos locados, deverão estar associados a um objeto do tipo LIST ou GRID para serem visualizados e manipulados de forma mais fácil, pensando que o usuário pode inserir e remover jogos até o momento de realizar a locação.
 - b. A data de devolução somente será preenchida quando o usuário realizar a devolução. No momento da locação, ela deverá permanecer em branco. Caso opte por fazer telas diferentes, deve-se lembrar deste detalhe.

Para este trabalho, deverá ser construído todas as telas e opções que permitam navegar entre elas. Não é necessário desenvolver banco de dados, nem mesmo a impressão dos recibos.

Este trabalho terá valor de 25 pontos.

Para entrega, deverá ser compactada a pasta do projeto (em formato ZIP, não utilizar RAR) e entregue na aula do dia 13/12/2022.

Deve ser desenvolvido INDIVIDUAMENTE utilizando Visual Studio Community (2019 ou 2022)