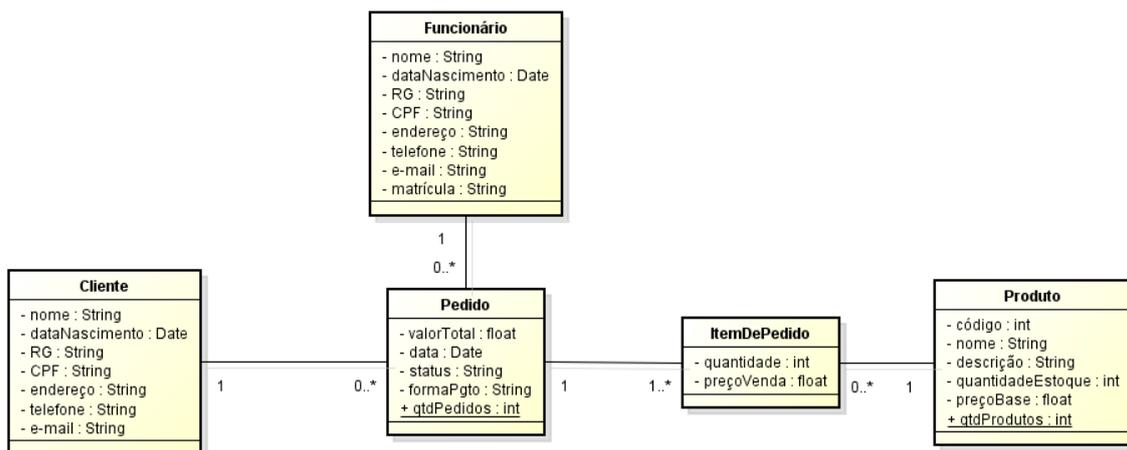


## SEGUNDA LISTA DE LABORATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO III

1) Implemente o sistema pedido. A descrição do minimundo se encontra abaixo, assim como o diagrama UML derivado.

Uma empresa que vende produtos de informática atende clientes de vários lugares. De clientes é necessário saber nome, data de nascimento, RG, CPF, endereço, telefone e e-mail. Clientes fazem pedidos. De cada pedido é necessário saber os produtos pedidos, a quantidade desses produtos, o valor total do pedido e a data. Pedidos podem ser atendidos de imediato, caso haja disponibilidade de estoque, ou podem ser atendidos posteriormente quando os produtos pedidos estiverem disponíveis. Quando um pedido é criado, ele recebe o status registrado. Quando o pagamento é feito, o pedido recebe o status pago. Quando os produtos são entregues ao cliente, o pedido passa para o estado atendido. Caso não haja disponibilidade de produto no estoque, o pedido recebe o status aguardando estoque. De cada produto é necessário saber seu código, nome, descrição e quantidade em estoque. Produtos possuem preço e o preço de um produto pode mudar ao longo do tempo. Pedidos podem ser pagos em dinheiro, cartão de débito ou cartão de crédito. De cada pedido também é necessário saber o vendedor. De cada vendedor é necessário saber nome, matrícula, data de nascimento, RG, CPF, endereço, telefone e e-mail.



**Dica:** para implementar as classes com atributos de tipo Date ou Time, utilizar a biblioteca ctime ([https://www.tutorialspoint.com/cplusplus/cpp\\_date\\_time.htm](https://www.tutorialspoint.com/cplusplus/cpp_date_time.htm))

**Dica2:** [Manipulando Datas em C++ tutorial](#)

**Dica3:** Os atributos sublinhados são atributos estáticos das classes.

- Implemente as classes da figura.
- Implemente os métodos de get e set para os atributos das classes.
- Implemente os construtores e destrutores das classes, tanto os construtores parametrizados quanto os construtores sem parâmetro. Observar que, nas classes com atributos estáticos, o construtor deve acrescentar uma unidade ao atributo e o destrutor deve decrescer em uma unidade o atributo.
- Implemente os métodos específicos das classes.

- e) Implemente a função main(), que deve possuir pelo menos 3 objetos de cada classe, devidamente conectados.
- f) Dado um cliente específico, imprima os pedidos e produtos pedidos nos últimos seis meses.