

## LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

### PROBLEMA:

Uma locadora de filmes deseja implantar um sistema para controlar melhor a locação de filmes e o faturamento. Você, como desenvolvedor de sistemas, foi contratado para tal serviço. Construa um algoritmo que permita a locadora operar o sistema através de um menu (segue exemplo abaixo).

- (1) – CADASTRAR FILME
- (2) – ALUGAR FILME
- (3) – DEVOLVER FILME
- (4) – MOSTRAR FATURAMENTO
- (0) – SAIR

### INSTRUÇÕES

- A locadora trabalha com no máximo 10 filmes, com preço de R\$ 2,50 cada locação
- Para cadastrar o filme, necessita-se apenas de seu nome.
- Ao escolher a opção ALUGAR FILME, deve-se exibir a lista de filmes disponíveis para que o cliente escolha uma opção para alugar. Os filmes que já estiverem alugados não devem aparecer na lista!
- Para cada filme alugado, informar com uma mensagem o sucesso da locação.
- Para cada filme devolvido, informar com uma mensagem o sucesso da devolução.
- A opção MOSTRAR FATURAMENTO deve mostrar o total arrecadado até o momento
- O programa só deve terminar quando o usuário escolher a opção SAIR do menu

### DICAS LINDAS

- Utilize vetores para representar os filmes e os status deles
- Você pode utilizar uma variável do tipo boolean para representar o status de cada filme.
- Você pode utilizar uma estrutura de repetição (opção mais adequada: repeat).
- Utilize funções e procedimentos para representar as ações dentro do sistema.
- Para evitar "encher a tela", utilize o comando `clrscr`, para limpar a visualização.
- O comando `readkey` ou `readln` pode ser utilizado para pausar a execução na tela.
- Para interromper uma repetição use o comando `break`;
- NENHUM comando pode ter acentuação;
- No Pascal, antes de `else`, não tem ponto e vírgula;
- No Pascal, quando a estrutura tem mais de uma linha, insira o bloco `begin/end`;
- VETORES EM PASCAL: `nomedovetor:array[1..x] of tipodedados`