

Sistema maquina de venda de alimentos

Descrição do sistema:

O sistema a ser construído deve permitir que o usuário compre um dos 5 itens disponíveis na máquina de vendas (Sanduíche, Suco, Açocolatado, Refrigerante e Bolo). Cada produto tem um contador de validade que será constantemente decrementado. Se esse valor chegar a zero o produto vai para uma bandeja de recolhimento, o contador de produtos é decrementado e esse produto não estará mais disponível para venda.

Modulo cliente:

Cada item tem um botão próprio para seleção. O cliente pode inserir na máquina moedas de 0.50 e 1.00 assim como cédulas de 5.00 e 10.00. Enquanto a máquina não está efetuando uma venda ela mostra no display que está "OCIOSA". Se algum botão for apertado enquanto a máquina tiver ociosa nada deve acontecer. Quando o cliente insere algum valor, o display passa a mostrar o valor inserido na máquina. Após o dinheiro ser inserido na máquina o cliente pode pressionar o botão que representa seu produto. Se o dinheiro inserido for maior ou igual ao valor do produto selecionado, a máquina tiver troco disponível, o contador do produto é decrementado, o produto é mostrado na bandeja, o troco pode ser disponibilizado no display de troco e o estado da máquina volta para ociosa. Se a máquina não tiver troco suficiente para aquela compra, o display deve mostrar que não possui troco suficiente e retornar o valor inserido na máquina na bandeja de troco.

Modulo admin:

No modulo do administrador é possível adicionar quantidade aos produtos aos existentes, especificando a data de validade destes. Também é possível adicionar moedas e cédulas, aceitas pela máquina, para o troco. Por ultimo é possível recolher o dinheiro resultante das vendas dos produtos.

Requisitos:

Interfaces:

-Construir uma interface que permita que o usuário (Interface do usuário):

-Insira o dinheiro na máquina (M: 0.50/1.00 C: 5.00/10.00) - Quatro botões para inserção de valores

-Selecione o produto usando 5 botões pela posição que se encontra no Display- 5 botões para seleção de produto com 5 imagens dos produtos e 5 campos representando a quantidade de cada produto nas máquinas e 5 displays para o preço de cada produto.

-Tenha um visor disponibilizando a informações de quanto dinheiro foi inserido na máquina ou se o troco for insuficiente ou se a quantidade do produto selecionado for = 0 - Display de informações

-Uma bandeja virtual mostrando o produto que foi comprado. - Campo de visualização de compra

-Um display que mostre o troco retornado - Display numérico

-Construir uma interface que permita o administrador (Interface admin):

-Insira uma quantidade a ser especificada de cada valor monetário admitido pela máquina - 4 campos para indicando a quantidade de moedas ou cédulas, um campo que mostra a soma dos valores em cada campo monetário e um botão que faz a inserção

-Inserir certa quantidade de algum produto, especificando a data de validade para cada um ou para vários do mesmo produto e que também tem a mesma validade - 5 campos indicando a quantidade a ser inserida, 5 campos para a validade e um botão para inserir.

-Esvaziar a bandeja de dinheiro - Display que mostra a quantidade e um botão para recolher e o display é zerado

-Esvaziar a bandeja de produtos fora da validade - Lista de produtos fora da validade e um botão para esvaziar

Controles:

-