

El sistema de informaci3n de un restaurante guarda en un fichero de texto informaci3n sobre los platos que tiene en su carta.

Cada registro de ese fichero lo procesa con un objeto de la clase Plato que est3 formado por:

- el c3digo del plato (String de 5 caracteres)
- el nombre del plato (String) y,
- el precio del plato (dobl3)

Tiene adem3s otro fichero de texto en el que guarda el n3mero de orden de cada plato en el fichero anterior, almacenando pares formados por C3digo del plato/n3mero de orden.

Haz un programa que pida a los clientes de una mesa, los platos que van a elegir y cu3ntos y obtenga la factura de dicha mesa con el siguiente formato:

Restaurante: Pizzer3a JavaNervi3n

Concepto	Nombre	Cantidad	Precio	Importe
-----	-----	-----	-----	-----
-----	-----	-----	-----	-----

Total Factura : -----

Donde Concepto es el c3digo del plato, Cantidad el n3mero de raciones de este, Precio es el precio unitario del plato e Importe el precio por unidad por el n3mero de raciones.

Claves:

- el fichero con los pares C3digo de Plato/Orden, lo descargar3is en un Map
- el fichero con los platos y el de los pares C3digo de Plato/Orden lo montar3is vosotros. Para el primero usar3is un n3mero fijo en la longitud del registro para poder acceder a 3l aleatoriamente, a partir del n3mero de orden que os devuelva el Map. Para la creaci3n de estos ficheros pod3is hacer un programa auxiliar que descargue una lista de platos que os invent3is y mont3is ambos ficheros.
- Exceptuando este map y los ficheros, el resto de estructuras de datos que necesit3is ser3n arrays (estructuras est3ticas, no din3micas)

Soluci3n: [https://github.com/EsperanzaE/El\\_Restaurante.git](https://github.com/EsperanzaE/El_Restaurante.git)