**03. PizzaShop**

**Aplicatia este de tip desktop application**.

Aplicatia permite plasarea si onorarea comenzilor de pizza dintr-un restaurant cu 8 mese, precum si plata (simulata) prin card sau cash. Informatiile referitoare la meniu sunt preluate dintr-un fisier text cu structura: <tip\_pizza>, <pret>. La utilizarea aplicatiei se va permite:

**-** Plasarea unei comenzi noi, precizand tipul de pizza din meniu, **dimenisunea** si cantitatea comandata. O comanda poate sa contina mai multe tipuri de pizza.

**-** Comanda este preluata de maestrul pizzar care o va pregati si va notifica chelnerul atunci cand pizza poate fi servita.

**-** Chelnerul serveste pizza si incaseaza plata de la client. Clientul poate realiza plata cu cardul sau cash.

**F01.** Pentru fiecare plata realizata se retin intr-un fisier urmatoarele detalii: masa, **detaliile comenzii**, tipul platii (cash sau card) si valoarea achitata.

**-.** O masa poate fi eliberata la cerere, doar dupa achitarea comenzii.

**-** Bucataria unde se alfa maestrul pizzar se poate inchide doar daca nu mai exista clienti.

**-** Restaurantul se poate inchide doar daca nu sunt clienti si bucataria este inchisa.

**F02.** La inchiderea restaurantului se afiseaza totalul incasarilor realizate, pentru fiecare tip de plata.

**INTERFATA CU UTILIZATORUL:**

**Cand se deschide aplicatia, se deschide fereastra cu mesele si ferestra bucatariei.**

**Se apasa pe un Table button – un order form al mesei respective va aparea.**

**Se alege un item din meniu si se adauga la order.**

**Se apasa butonul Place pentru a trimite comanda in ferestra Kitchen.**

**In fereastra Kitchen se selecteaza o comanda din lista si se apasa butonul Cook, apoi se selecteaza din nou comanda respectiva si se apasa butonul Ready. In fereastra Table se apasa butonul ‘Order Served’ pentru a servi comanda, dupa care butonul Pay pentru a efectua plata.**