

# Programa restaurante

## Introducción

El siguiente programa es para crear un ticket de un restaurante pidiendo la comida y después del pedido imprimir la lista con su precio y su total a pagar, podemos utilizar todo lo visto en clase hasta bucles o ciclos.

## Desarrollo:

Primero iniciamos con la clase Restaurante en la cual definimos  $n$  como entero para recibir las respuestas del usuario, también definimos como variable global el objeto de la clase calculo, definimos una variable tipo Scanner que se utilizará para la elección del menú, una variable double que recibe un solo precio de la comida, el tipo string que recibe el nombre de las comidas. Todas estas son variables globales.

Después con el método main se crea el objeto de la clase restaurante, y se llama al método menú.

Después tenemos el constructor Restaurante que almacena nada  $x/0$  y se define que el objeto de la clase calculo es para esa única instancia.

Después tenemos el método menú que no recibe argumentos, se crea otro objeto de la clase Restaurante y se pregunta al usuario que quiere de tipo de comida o bebida mostrándole un menú pequeño, después con un switch de acuerdo con el caso se llama otro menú de otro método, desayuno, comida, cena, bebida o postre.

En el método desayuno (y en los demás métodos hasta bebidas) se muestran las 10 comidas sobre lo que va a pedir y de igual forma se recibe respuesta del usuario.



con un switch de acuerdo a la respuesta  $x$  y tipo (variables anteriormente dichas) tendrán distinto valor de acuerdo al menú mostrado. Al final del switch con el objeto de cuenta de cálculo se llama al método suma, enviando parámetros  $x$  y tipo.

En la clase Calculo tenemos los datos total y datos, que son privados y estáticos para que los datos de las variables estén ahí y no desaparezcan. También tenemos un objeto de la clase Restaurante que es privado.

Tenemos un constructor para definir que el objeto solo ocupe la instancia actual y no cree más.

Después tenemos otro método suma que recibe <sup>double</sup> ~~int~~  $x$  y String tipo definimos un objeto tipo Scanner, un entero para recibir respuestas del usuario, un String que almacena de variable tipo, el total se le suma  $x$ , y datos concatena todo para hacer una sección de la lista, nombre, y costo. se crea un ~~met~~ while en que si  $n == 2$  o  $n == 1$  es verdadero, y le pregunta al usuario si quiere ingresar otro producto y un if si  $n == 1$  o  $n == 2$  para llamar al método actual menú, y si es 3 llamar al método ticket.

En el método Ticket se crea el diseño del ticket a imprimir y mostrando la lista de pedidos con datos. después de eso se cierra el programa.

### Conclusión

El trabajo se logró hacer optimamente y se logró entender el while y los constructores aunque estuvo difícil la parte de pasar de parámetros.