

## **EJERCICIO: PIZZERIA-ticket (escritura en un fichero)**

Basándote en el ejercicio pizzeria anterior, vamos a permitir crear un archivo que represente a un ticket con la composición y el precio de la pizza:

### **(en la clase Pizza)**

añade el método **boolean generarTicket(Path ruta)** que se encargará de crear un archivo de texto en la ruta pasada como parámetro, con la composición de la pizza y su precio total, a modo de ticket, incluyendo la fecha y hora en la cabecera.

### **(en ventana \*.FXML)**

Añade en la ventana un **nuevo botón Generar Ticket**, asócialo un método que gestione los eventos OnAction y se encargará de crear un archivo de texto a modo de ticket.

### **(en Controller):**

En el método que gestiona eventos del botón Generar Ticket, debes crear un archivo diferente sin sobre escribir los anteriores, utilizando el método generarTicket().

Dos posibles formas para nombrar el archivo:

- haz que el nombre del archivo use la fecha y hora de generación
- ó crea un atributo contador que se incrementará cada vez que se pulse el botón. Usa ese número para identificar el nombre del archivo. Por ejemplo: pedido1.txt, pedido2.txt....