*任务规格：*

当地的披萨店希望您开发基于Java的订购系统。 该系统的主要目标是为了减少收银员的工作量，允许收银员在商店中服务较少的顾客

接听电话订单，并收集店铺客户的联系信息以便传播

优惠券和每日特价。

系统的客户可以通过 *Kiosks* （商店中的终端电脑机器） 下订单 。

通过订购系统的客户可以浏览和订购菜单上的任何东西（例如披萨片，10/14/16全披萨，大蒜面包，面包棒，沙拉，软饮料等）。 一个客户可以有多个项目以相同的顺序。 在下订单前，新客户需要注册一个账户，客户帐户需要客户创建用户名和密码以及其他个人信息

信息如全名，邮件地址，电子邮件，电话号码等。退回的客户只有

需要登录才能下订单。

一旦客户下了订单，应用程序必须处理订单付款。 付款信息是必需的，它包括支付金额和信用卡信息。 用户需要输入信用卡信息，并在订单完成之前验证此信息。 对于简单，如果支付信息有效，那么支付被认为是成功的订单已确认。 订单确认后，客户可以打印订单

号码和客户全名。 客户应该能够查看状态（放置，收到，过程，完成）为他们的亭订单。

客户可以在订单尚未到来之前改变主意（取消或更改订单项目）标记为厨师接收（或正在处理）。 例如，客户可能会取消整个订单，或删除或添加订单中的一些项目。 取消订单意味着必须删除订单来自系统。 如果订单被删除，那么相关的付款信息必须被删除，并且如果订单已更新，则还应更新付款信息中的金额字段

对于此实现，数据库管理员（DBA）用户负责定义菜单或修改菜单。 例如，DBA必须能够命名项目及其价格。 厨师必须能够浏览订单并将其标记为已收到/正在处理或完成订单时准备。 对于这个项目实施，交付部分被忽视，交付司机采取在客户所在地将订单标记为已交付的订单。

这个基于Java的订购系统遵循3层客户端 - 服务器架构，我们有多个架构客户端与连接到数据库服务器的集中式应用程序服务器交互。 有这个软件体系结构实施，集中式应用服务器处理来自的订单

客户端，例如商店中的Kiosks计算机，并且与集中式服务器进行通信

数据库来处理订单数据。

此项目的实施必须具有使用Java Swing的图形用户界面GUI。基本上，GUI界面是供用户与应用程序交互的。 这个图形用户界面必须主要允许客户下订单和厨师接受客户的订单。 另外，a还应提供系统管理员（DBA）的图形用户界面GUI以便定义，更新或删除商店菜单。 说了这么多，应该有三个不同的GUI框架三个用户的角色，客户，厨师和系统管理员。 在主登录GUI中，一个用户应选择客户，厨师或管理员的角色以登录系统及其相关用户GUI框架应该弹出以便开始与系统交互。