**03. PizzaShop**

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:

* **Inițializarea**:
* Fișierul cu meniul este încărcat inițial la pornirea aplicației și poate fi actualizat dinamic. Se specifică clar modul de gestionare al meniului în timpul funcționării.
* La pornirea aplicației, se deschide câte o fereastră pentru chelner și pentru bucătar, unde fiecare din aceștia își poate desfășura activitatea specifică.
* **Fluxul comenzilor**:
* Clientul plasează o comandă nouă, precizând tipul de pizza din meniu și cantitatea comandată. O comandă poate să conțină mai multe tipuri de pizza.
* Comanda este preluată de maestrul pizzar, care o pregătește și notifică chelnerul atunci când pizza poate fi servită.
* Chelnerul servește pizza și încasează plata de la client, care poate achita cu cardul sau cash.
* Comenzile sunt distribuite între mese în ordinea aleasă de chelner.
* **Mediul:**
  + Aplicație va fi rulată pe un monitor touchscreen interactiv, rulat pe Windows ca sistem de operare.

**F01.** Pentru fiecare plata realizata se retin intr-un fisier urmatoarele detalii: masa, 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 afisează totalul incasarilor realizate (de la înființarea restaurantului), pentru fiecare tip de plata, în interfața de tip consolă.