

PROIEKT - PIZZERIA

1. Imiona i nazwiska autorów

Paweł Wysocki 325248

Jabłoński Piotr 325163

2. Założenia

- Każdy klient zamawia przystawkę, pizzę oraz napój
- Zamówienia klientów są przypisywane do stolika, przy którym siedzą, wspólny rachunek
- Pizze różnią się rozmiarem, rodzajem, ceną i czasem przygotowania
- Wszystkie produkty jednej kategorii (np. pizze) do jednego stolika są wydawane jednocześnie (np. jedna pizza została przygotowana szybciej, nie zostanie wydana dopóki pozostałe pizze do danego stolika nie zostaną zrobione)

3. Hierarchia klas

Pizzeria

- Table
 - Order
 - `std::map<Food, unsigned short> ordered_positions`
 - `size_t bill`
 - `unsigned int number`
 - `vector<Client> clients`
 - `unsigned int identifier`
- Waiter
 - `unsigned int identifier`
 - `string firstname`
 - `string lastname`
- Food : (podklasy dla różnych typów np. pizza, przystawka)
 - `string name`
 - `unsigned short time_remaining`
 - `size_t cost`
 - dla Pizzy dodatkowo enum class `PizzaSize`

4. Podział obowiązków

Paweł Wysocki - przeważnie obiekty

Piotr Jabłoński - przeważnie symulacja