

WYKONANIE APLIKACJI ZARZĄDZAJĄCEJ ZAMÓWIENIAMI W GOSPODZIE/TAWERNIE/KARCZMIE W ŚWIECIE FANTASY

WYMAGANIA OGÓLNE

- aplikacja konsolowa (może być GUI, ale nie podnosi oceny ;))
- język: C++ (ewentualnie C)
- opracowanie schematu działania aplikacji
- wprowadzanie danych z klawiatury (np. kontrola błędów, zakresu danych, itp.)
- pobieranie dodatkowych danych z plików również z kontrolą błędów
- wyprowadzanie wyników na ekran lub do pliku w zależności od wymagań
- stworzenie dokumentacji użytkownika (instrukcji obsługi) i załączenie jej w formie pdf

W SKŁAD OCENY WCHODZI

- czystość i poprawność kodu
- dokumentacja (opisanie co najmniej 3 User Stories, manual dla użytkownika końcowego oraz rozrysowanie tego, jak aplikacja działa)
- działanie aplikacji
- prezentacja aplikacji
- zaprogramowanie wymaganych elementów aplikacji
- odpowiedzi na (ewentualne) pytania weryfikujące uczestnictwo wszystkich członków grupy

WYMAGANIA APLIKACJI

PODANIE WSTĘPNYCH DANYCH

- wyświetlanie danych restauracji (nazwa, adres, właściciel, itp.)
- użytkownik wpisuje swoje imię
- użytkownik wybiera, czy danie ma być dostarczone na miejscu czy na dowóz

- w przypadku wyboru na miejscu, podanie numeru stolika
- w przypadku wyboru dowozu, należy podać adres oraz preferowaną godzinę z podanego zakresu. Godzina oraz data powinny być sprawdzane, czy mieszczą się w zakresie (godziny działania restauracji, tylko dzisiaj itp)

WYBÓR DAŃ Z MENU

- menu pobierane z pliku, gdzie każda pozycja ma nazwę, cenę za porcję oraz główne składniki
- użytkownik może wybrać co najmniej 1 danie
- użytkownik ma możliwość wybrania liczby porcji danego dania (liczby całkowite w zakresie)
- użytkownik ma możliwość usunięcia wybranej pozycji *
- po każdym wyborze cena zbiorcza jest aktualizowana
- po wprowadzeniu wyborów, należy je potwierdzić
- użytkownik może wyjść z aplikacji w dowolnym momencie

PODSUMOWANIE ZAMÓWIENIA

- aplikacja wyświetla informacje o planowanym czasie dostawy/przygotowania
- aplikacja zapisuje rachunek w pliku .txt (kwota, zamówione dania itp)
- aplikacja ulega zamknięciu po wyświetleniu komunikatu i oczekiwaniu na naciśnięcie dowolnego klawisza