Pizza Factory

Ivanov Alexandru 1307A Coordonator:Cristian Butincu

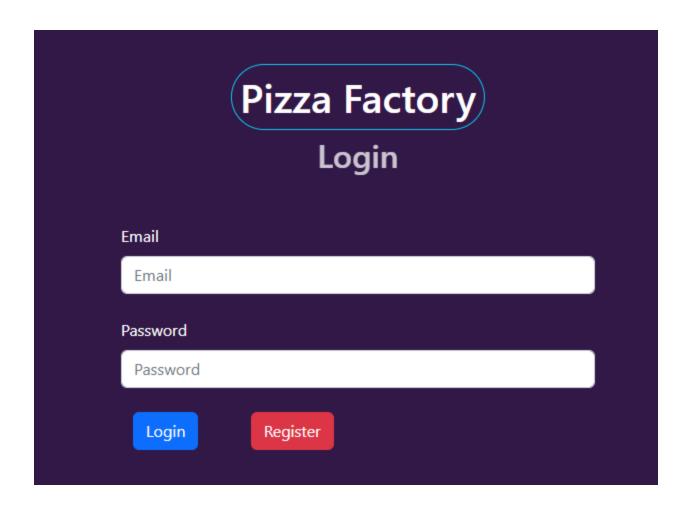
Se urmareste implementarea unei baze de date care permite vizualizarea, adaugara, actualizarea si stergerea, dar totodata respectarea unor constrangeri, in scopul orientarii mai usoare a clientilor unei pizzerii in cadrul comenzilor de tip home delivery.

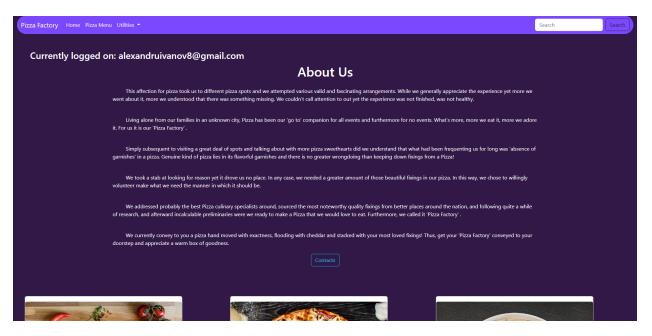
Tehnologiile utilizate

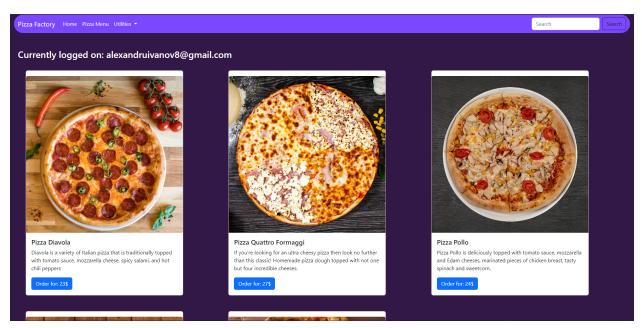
Pe partea de Front End s-a folosit Html cu toolkit-ul Bootstrap, iar limbajul de programare folosit este Java cu framework-ul Spring Boot. Pe partea de Back End s-a folosit PostgreSQL, iar in interiorul aplicatiei s-a stabilit conexiunea catre o baza de date locala.

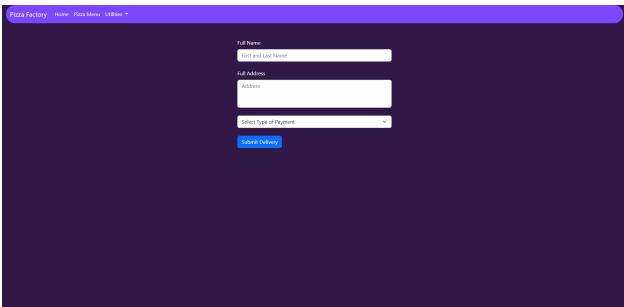
```
private static final String url = "jdbc:postgresql://localhost:5432/pizza";
lusage
private static final String uname = "postgres";
lusage
private static final String password = "admin";
gusages
private static final Connection con;

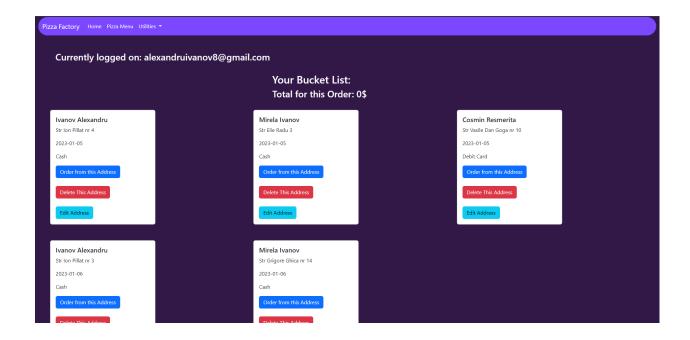
static {
    try {
        con = DriverManager.getConnection(url,uname,password);
    } catch (SQLException e) {
        throw new RuntimeException(e);
    }
}
```











Descrierea cerintelor si modul de organizare al proiectului

Din dorinta mai multor oameni de a-si eficientiza orarele si fructifica timpul la maxim, un sistem de gestiune al comenzilor date la o pizzerie ar putea rezolva problema atat pentru restaurante, cat si clientii lor. Exista situatii frecvente in care clientii sunt foarte grabiti, deoarece sunt foarte ocupati, dar si restaurante care nu sunt in totalitate organizate cand vine vorba de timpul lor. De aceea, un orar, sau mai bine spus sistem de comenzi, ar putea rezolva odata pentru totdeauna problema aceasta.

Informatiile necesare sunt:

- User sursa principala de venituri a restaurantelor, dar totodată cei care au nevoie de o gestionare a timpului de livrare si a adreselor;
- Pizza elementul principal al meniului acestui restaurant;
- Sosurile elementul secundar al meniului acestui restaurant;
- Comenzile cheia principala prin intermediul careia se vor eficientiza o multime dintre activitati. Pentru o comanda, trebuie sa se cunoasca un utilizator, dar si adresa. Acesta va avea in compozitie o data la care s-a efectuat comanda, precum si metoda de plata a comenzii date.

Descrierea functionala a aplicatiei

Inregistrare utilizator si logarea acestora pe conturile lor personale;

- Adaugarea meniului restaurantului;
- Adaugarea, stergerea, editarea si stocarea adreselor diferitilor useri;
- Crearea unei liste de cumparaturi si a pretului final al comenzii

Descrierea detaliata a entitatilor si a relatiilor dintre tabele

Tabelele din aplicatie utilizate sunt:

- Delivery;
- Pizza;
- Sauce:
- User_deliveries;
- User_menu;
- Users;

Pentru aceasta baza de date s-au folosit 2 relatii de tip many-to-many.

In tabelul **Delivery** exista delivery_id,name,address,payment_method,time. Delivery_id este cheie primara si foreign key pentru tabelul many-to-many user_deliveries.Celelalte campuri constituie campurile destinate unei adrese utilizate de user, iar campul time descrie data la care a fost introdusa adresa.

In tabelul **Pizza** exista id,name,description,image_path,price. Id este cheia primara a acestui tabel, celelalte campuri existand pentru a putea descrie fiecare pizza in parte din meniul restaurantului.

In tabelul **Sauce** exista id,name,description,image_path,price. Id este cheia primara a acestui tabel, celelalte campuri existand pentru a putea descrie fiecare sos in parte din meniul restaurantului.

In tabelul **Users** exista id,email,password.Id este cheia primara si foreign-key pentru tabelul user_deliveries.Campul email este destinat diferentierii utilizatorilor si are constrangeri de tip check si not null.Campul password este parola fiecarui user in parte si este criptata in baza de date prin intermediul metodei MD5 hashing technique.

De asemenea, mai sunt prezente si secventele care creeaza un id automat pentru fiecare primary key din baza de date.

Diagrama Logica:

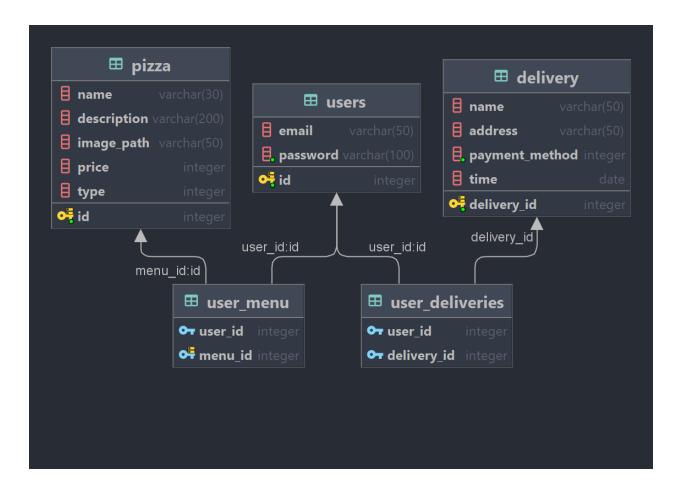


Diagrama Entitate-Relatie:

