Mini Documentação do Projeto: Sistema de Pedidos - Restaurante foods

# 1. Introdução

Este projeto é um sistema de pedidos desenvolvido em Java, simulando um atendimento interativo de restaurante. O cliente pode navegar pelas categorias do cardápio, selecionar itens, registrar o pedido e consultar o mesmo posteriormente.

**1.1 Objectivo:**

Desenvolver um programa em Java que simule um cardápio digital de um restaurante,

permitindo ao usuário realizar pedidos de diferentes categorias e calcular o valor total

da conta.

# 2. Funcionalidades

* Exibição de categorias: Aperitivos, Pratos Principais, Bebidas e Sobremesas.
* Escolha de itens com quantidades.
* Registro de pedidos com nome e geração de código único.
* Cálculo de total e troco.
* Consulta de pedidos utilizando o código gerado.

# 3. Ferramentas e Recursos Usados

* Linguagem: Java
* Estruturas de dados: List, Map, LinkedHashMap, ArrayList
* Scanner para entrada de dados do usuário
* Random para geração de código aleatório
* Programação orientada a objetos (uso de classes Item e Pedido)

# 4. Estrutura de Dados

* Map<String, List<Item>>: para armazenar os itens por categoria.
* Map<Item, Integer>: para registrar os itens escolhidos com quantidade.
* Map<Integer, Pedido>: para registrar pedidos completos com código único.

# 5. Fluxo do Programa

O sistema inicia mostrando as categorias. O cliente escolhe itens e quantidades. Ao finalizar (digitando 0), o nome é solicitado, o pedido é finalizado com geração de código e total, e o cliente pode consultar o pedido depois usando o código.

# 6. Finalização

* Observações atendidas entrega do código fonte, no arquivo zipado com a seguinte designação.