**Техническое задание**

**Тема РГР:** Заказы на производстве

**Выполнил:** Кочнев Дмитрий Николаевич

**Группа:** ФИ101

**Номер зачетной книжки:** 212092

**Направление:** 02.03.02, «Фундаментальная информатика и информационные технологии»

**Профиль:** «Инженерия программного обеспечения»

**Описание задания**

Разработать программу способную хранить данные о заказах на производстве: имя клиента, данные для связи с клиентом, список товаров входящих в заказ. Каждый товар должен иметь: имя, цену за единицу, количество в заказе.

Также подразумевается возможность создания, редактирования и удаления заказов, а также сохранение в отдельный файл и импортирование из файла. Чтобы не происходило потери данных по завершения работы программы, они должны сохранятся в виде файла, и восстанавливаться при повторном запуске.

**Описание проекта**

Этапы разработки:

1. Создан простой интерфейс взаимодействия с программой (консольное меню).
2. Сформирован класс depart, выполняющий функции бухгалтерии. Именно через него осуществляется вызов всех функций, представленных в меню, а также в нем хранится список всех заказов.
3. Сформирован класс order. В нём хранится вся информация о заказе, а также список товаров.
4. Класс product. Содержит информацию о конкретном продукте (название, цена, количество).

В проекте используются стандартные библиотеки:

* <iostream> - ввод-вывод в консоль
* <fstream> - работа с файлами
* <string> - добавляет строчный тип и вспомогательные функции

**Описание классов**

Краткое, но достаточно полное описание классов и их методов содержится в коде самой программы (файлы «rgr\_Kochnev.cpp», «rgr\_Kochnev.txt»).

**Перспектива развития проекта**

Программа является далеко не идеальной, а лишь демонстрирует степень обученности языку программирования С++.

По возможности я бы доработал редактирование заказов так, чтобы можно было изменять только определенную информацию о нем, например, только количество товаров, без надобности полностью переписывать все о заказе. Также программа тестировалась только в купе с английским языком, так как разрабатывалась на устройстве с английской локализацией без возможности её изменения.