

**Problema de programación, Restaurant.**

**Luis Javier Robles Topete**

**Programación Orientada a Objetos**

**Proyecto Final**



**Problema.**

Una cafetería necesita un programa que agilice la gestión del servicio en sus mesas. El sistema debe permitir que el mesero, quien contará con un nombre, un código identificador y una contraseña para iniciar sesión, pueda tomar pedidos, unir cuentas, imprimir la cuenta de una mesa y eliminarla del registro para reutilizarla después. Cada mesa debe tener un mesero asignado, tener un número distintivo, registrar si ha solicitado la cuenta, calcular el total de consumo y llevar el control de los alimentos ordenados. Los alimentos deben registrarse con nombre, precio, un comentario opcional para especificaciones del cliente y una indicación de si están disponibles o no para su preparación. En el caso del café, se debe especificar si contiene cafeína, si se sirve caliente o con hielo, el tipo de leche y el tamaño (chico, mediano o grande). El precio del café puede variar: si se elige leche de almendras, se incrementa un costo adicional, y si el tamaño es mediano o grande, el precio base aumenta en un 10 % o 20 % respectivamente. Para los snacks o postres, debe indicarse si se trata de una porción individual, una porción completa o un paquete, y el precio también puede depender del tamaño. Los paquetes o versiones completas (como un pastel entero o una caja de galletas) están compuestos por un número definido de porciones individuales, y su precio equivale a la suma de las porciones individuales menos el costo de dos de ellas; por ejemplo, si un paquete contiene 10 galletas, se cobra el precio equivalente a 8 galletas. Además, el sistema debe permitir llevar un control tanto de los alimentos como de los meseros, permitiendo agregar nuevos elementos al menú, registrar o eliminar meseros, y dar de alta o baja productos según su disponibilidad.

**Escenario de ejemplo.**

### **1. Gestión del Menú:**

* El administrador registra los alimentos disponibles en el sistema. Cada alimento incluye su nombre, precio y un indicador de disponibilidad.
* Por ejemplo, se ingresan:
* Nombre: "Pastel",”Zanahoria”, Precio: $55.00, Disponible: Sí.
* Nombre: "Muffin ",”Chocolate”, Precio: $40.00, Disponible: Sí.
* Nombre: "Galletas",”Avena”, Precio: $30.00, Disponible: No.
* El barista o encargado de bebidas registra las opciones disponibles con información detallada como si contienen cafeína, el tipo de leche y el tamaño.
* Ejemplos:
* Nombre: "Café Americano", Precio: $38.00, Disponible: Sí.
* Nombre: "Latte Frío", Precio: $52.00, Disponible: Sí.

### **2. Atención al Cliente:**

* Llega un grupo de 3 personas y es asignado a la Mesa 2. El mesero Luis (código: 21) los atiende.
* El mesero inicia sesión en el sistema con su código y contraseña, consulta la disponibilidad de alimentos y les proporciona el menú en carta.

### **3. Realización del Pedido:**

* Los clientes deciden ordenar:
* 1 "Latte Frío", descafeinado, grande, con leche de almendra.
* 2 "Pastel de Zanahoria", una rebanada, sin decoracion,.
* El mesero Luis registra el pedido en el sistema, agregando observaciones específicas. El sistema verifica disponibilidad y concreta la orden.

### **4. Control de Mesas:**

* El sistema registra que la Mesa 2 está ocupada y es atendida por el mesero Luis, por lo que el mesero Raúl no puede registrar una mesa con ese numero ni por error.
* El mesero cree que pudo haber olvidado registrar un café, por lo que revisa la comanda completa de la mesa para verificar.

### **5. Gestión del Mesero:**

* Si es necesario, el administrador puede eliminar o registrar nuevos meseros en el sistema, asignarles un código único y establecer contraseñas de acceso.
* En caso de que por ejemplo, se terminara el pastel de tres leches, el encargado puede retirarlo de la oferta fácilmente.

### **6. Cierre de la Mesa:**

* Una vez que los clientes terminan de consumir, el mesero genera la cuenta desde el sistema y la marca como terminada.
* La cuenta para la Mesa 2 incluye:
* 1 "Latte Frío": $52.00
* 2 "Pastel de Zanahoria": $110.00
* Total: $162.00
* Al momento de pagar, el sistema marca la Mesa 2 como disponible para futuros comensales y el registro del ticket queda almacenado para futuras consultas o reportes.

**Encontrar los objetos principales.**

Los objetos principales identificados en el problema son:

* Comandera: El lugar donde se gestiona y se realizan los pedidos.
* Snacks: Acompañantes para la bebida.
* Cafés: Bebidas calientes y frias de la barra de cafetería.
* Mesa: Personas que realizan el pedido.
* Mesero: El empleado que toma los pedidos y los comunica a la cocina.

**Definir los datos miembro.**

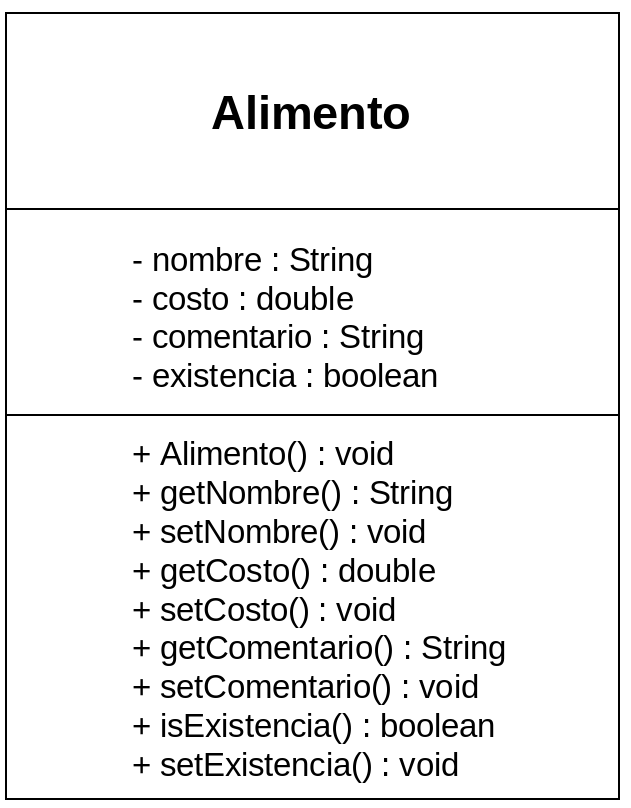
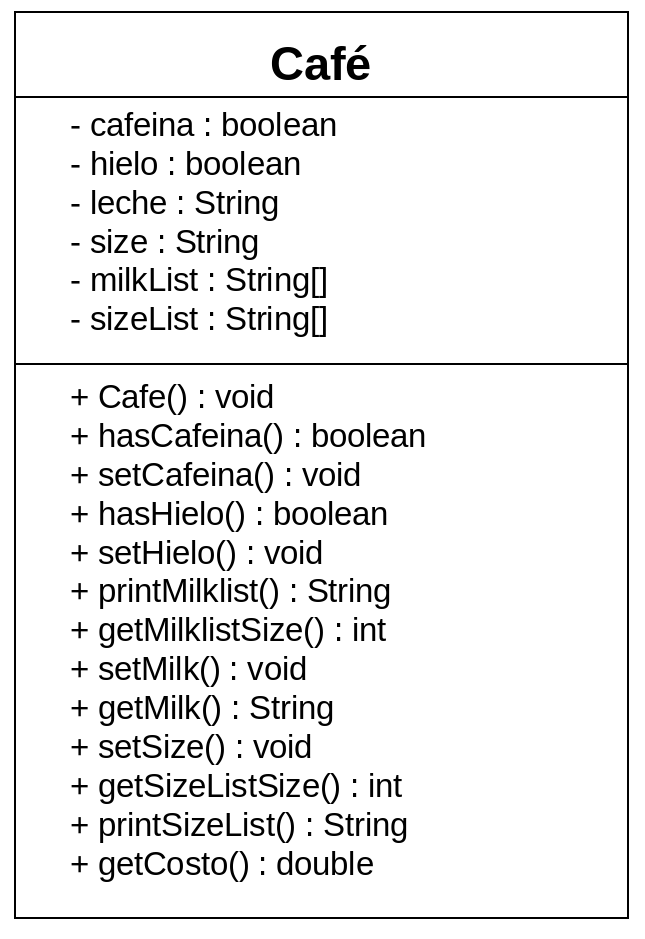
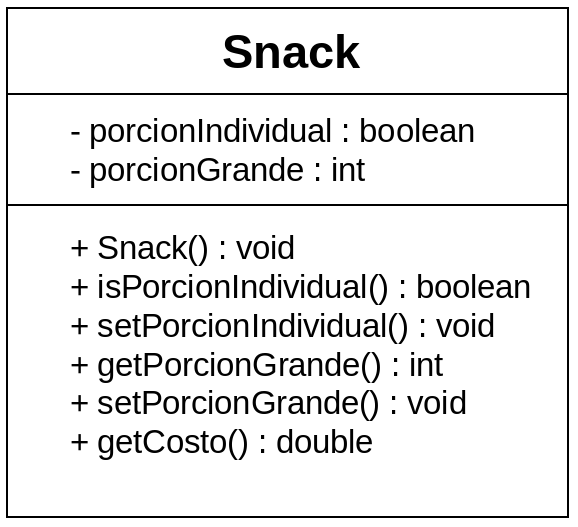
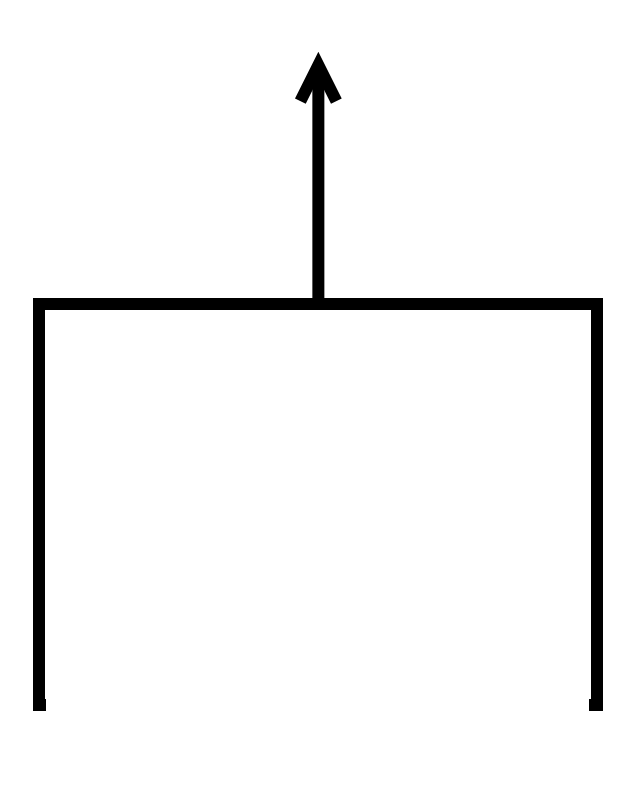
Los datos miembro (atributos) para cada objeto son:

* **Alimento**:
  + Nombre: El nombre del platillo (por ejemplo, "Pasta Alfredo").
  + Precio: El costo del platillo (por ejemplo, $120.00).
  + Existencia: Si hay disponibilidad para preparar el pedido requerido o si no es posible.
* **Snack:**
  + - Porción individual o grande: Saber si el producto se trata de una pieza o del paquete/pastel completo.
    - Cantidad en paquete: Saber cuantas piezas trae un paquete o cuantas rebanadas trae un pastel completo, esto servirá para moldear el precio.
* **Café**:
  + - Cafeina: Importante para la preparacion.
    - Caliente o fria: Algunas bebidas pueden servirse tanto calientes como frias.
    - Leche: El tipo de leche que quiere el cliente o ninguna (Puede aumentar el coso).
    - Tamaño: El cliente puede pedir sus bebidas de distintos tamaños (Aumenta el costo con el tamaño).
* **Mesa:**
  + Número: Identificador único de la mesa (por ejemplo, “Mesa 5”).
  + Mesero: Nombre o código del mesero asignado a la mesa.
  + Comensales: Número de personas sentadas en la mesa.
  + Cuenta solicitada: Indicador de si ya se pidió la cuenta.
  + Total: Suma automática del costo de todos los productos ordenados.
  + Pedidos: Lista de alimentos (cafés o snacks) registrados por los clientes.
* **Mesero:**
  + Nombre: Identificación personal del mesero registrado en el sistema.
  + Código: Número único asignado al mesero para distinguirlo.
  + Contraseña: Clave requerida para iniciar sesión en el sistema.

**Determinar el comportamiento deseado:**

* **Mesa:**
  + - Mesa(): Constructor que inicializa una mesa con número, sin mesero asignado, inactiva y total en 0.
    - Mesa(): Constructor que inicializa una mesa con número, mesero asignado, estado activo, pedido vacío y total en 0.
    - getMesero(): Muestra el mesero asignado a la mesa.
    - getNumero(): Muestra el número de la mesa.
    - setNumero(): Asigna un nuevo número a la mesa.
    - isActivo(): Muestra si la mesa está activa.
    - setActivo(): Cambia el estado de actividad de la mesa.
    - addPedido(): Agrega un alimento al pedido de la mesa.
    - getpedido(): Muestra un alimento específico del pedido.
    - printPedido(): Muestra todos los alimentos registrados en el pedido.
    - addTotal(): Suma un monto al total acumulado de la mesa.
    - getTotal(): Muestra el total acumulado del consumo en la mesa.
* **Mesero:**
  + - Mesero(): Constructor que crea un mesero con valores predeterminados.
    - Mesero(): Constructor que crea un mesero con nombre, código y contraseña definidos.
    - getNombre(): Muestra el nombre del mesero.
    - setNombre(): Asigna el nombre del mesero.
    - getCodigo(): Muestra el código del mesero.
    - setCodigo(): Asigna el código del mesero.
    - getPassword(): Muestra la contraseña del mesero.
    - setPassword(): Asigna la contraseña del mesero.
* **Alimento:**
  + - Alimento(): Constructor que crea un alimento con nombre, costo, comentario y estado de existencia.
    - getNombre(): Muestra el nombre del alimento.
    - setNombre(): Asigna el nombre del alimento.
    - getCosto(): Muestra el costo del alimento.
    - setCosto(): Asigna el costo del alimento.
    - getComentario(): Muestra el comentario del alimento (retorna una cadena vacía si es null).
    - setComentario(): Asigna un comentario al alimento.
    - isExistencia(): Muestra si el alimento está disponible.
    - setExistencia(): Cambia el estado de disponibilidad del alimento.
  + **Snack:**
    - * Snack(): Constructor que crea un snack con información base del alimento y cantidad de porciones grandes, marcando por defecto como porción individual.
      * isPorcionIndividual(): Muestra si el snack es una porción individual.
      * setPorcionIndividual(): Asigna si el snack es una porción individual.
      * getPorcionGrande(): Muestra la cantidad de porciones que contiene una presentación grande o paquete.
      * setPorcionGrande(): Asigna la cantidad de porciones que contiene una presentación grande o paquete.
      * getCosto(): Muestra el costo del snack, aplicando descuento si no es porción individual (precio = costo × (porciones - 2)).
  + **Café:** 
    - Cafe(): Constructor que crea un café con valores por defecto: contiene cafeína, sin hielo, leche normal y tamaño chico.
    - hasCafeina(): Muestra si el café contiene cafeína.
    - setCafeina(): Asigna si el café contiene cafeína.
    - hasHielo(): Muestra si el café se sirve con hielo.
    - setHielo(): Asigna si el café se sirve con hielo.
    - printMilklist(): Devuelve un listado en texto de las opciones de leche disponibles.
    - getMilklistSize(): Muestra cuántas opciones de leche existen.
    - setMilk(): Asigna el tipo de leche según su índice en la lista.
    - getMilk(): Muestra el tipo de leche asignado al café.
    - setSize(): Asigna el tamaño del café según su índice en la lista.
    - getSizeListSize(): Muestra cuántos tamaños disponibles existen.
    - printSizeList(): Devuelve un listado en texto de los tamaños de café disponibles.
    - getCosto(): Muestra el costo total del café, ajustado según el tipo de leche y tamaño seleccionado.

**Asociación:**



/ \* 1

