

Projeto 1 - Sistema de Gerenciamento de pedidos em um restaurante

Descrição

O projeto desenvolvido consiste de um sistema de gerenciamento de pedidos de um restaurante. Nele, os usuários poderão fazer pedidos no restaurante, verificando todo o cardápio disponível. Os administradores do restaurante poderão fazer todo o gerenciamento de pedidos, funcionários, entregadores e cardápio do restaurante. E cada uma das outras entidades presentes podem realizar certos tipos de funções de acordo com as suas permissões.

UML

No UML do projeto estão todas as classes com seus métodos e atributos implementados para contemplar o sistema descrito acima.

(o arquivo do mesmo encontra-se na pasta entregue com os códigos do projeto)

Teste das funcionalidades

Para verificar e testar cada uma das funcionalidades do projeto, modifique a classe Main para adicionar objetos de cada uma das classes e invocar os métodos apropriados para cada uma delas. O arquivo original já contém a criação de um Restaurante, juntamente com todas as entidades responsáveis por garantir o seu funcionamento (Administrador, Funcionário, Entregador e Cliente). Além disso, há o teste da criação de cardápio do restaurante e fluxo de um pedido completo. Desde a criação do pedido até a avaliação final do mesmo.

Funcionalidades implementadas e presentes

Para esta primeira versão do projeto, foram implementadas todas as classes, métodos e atributos descritos no UML. Assim, tudo que está descrito no mesmo pode ser testado.