



# Aufgabenstellung: Java Restaurant Bestellsystem

---

## Projektthema:

### Entwicklung eines Konsolen-basierten Bestellsystems für ein Restaurant

## Ziel des Projekts:

Sie erstellen ein Java-Programm, das den Bestellprozess in einem Restaurant simuliert. Ziel ist es, die Datenverarbeitung über die Konsole zu üben und eine Basis für eine spätere GUI-Erweiterung zu schaffen.

## Anforderungen und Funktionen:

### 1. ✂ Menü (Speisekarte):

- Mindestens 5 Gerichte (Name, ID, Preis)
- Menü wird beim Programmstart angezeigt

### 2. ✂ Kundenerfassung:

- Name des Kunden per Eingabe erfassen

### 3. ✂ Bestellvorgang:

- Auswahl über ID der Speisekarte
- Mehrere Gerichte können gewählt werden
- Möglichkeit zur weiteren Auswahl („ja/nein“ Abfrage)

### 4. ✂ Preisberechnung:

- Gesamtpreis der Bestellung automatisch berechnen

### 5. ✂ Quittung erzeugen:

- Ausgabe auf der Konsole:
  - Name des Kunden
  - Auflistung der Gerichte mit Preisen
  - Gesamtsumme
  - Dankesnachricht

### 6. ✂ Strukturierung:

- Eigene Klassen für:
  - `MenuItem` (Speisekarte)
  - `Order` (Bestellung)
  - `RestaurantApp` (Hauptprogramm)
- Nutzung von:
  - Klassen & Objekten

- Listen (ArrayList)
- Scanner für Eingaben
- Schleifen & Bedingungen
- Methoden für Logiktrennung

## 7. Beispiel Ablauf:

```
===== WELCOME TO JAVA RESTAURANT =====  
Unsere Speisekarte:  
1 - Pizza Margherita - 8.50 €  
...  
  
Bitte geben Sie Ihren Namen ein: Max Mustermann  
Bitte wählen Sie ein Gericht anhand der ID: 1  
Möchten Sie noch etwas bestellen? (ja/nein): ja  
...  
===== QUITTUNG =====  
Kunde: Max Mustermann  
Pizza Margherita - 8.50 €  
Gesamtbetrag: 8.50 €  
Vielen Dank für Ihre Bestellung!
```

## 8. Projektstruktur (Vorschlag):

```
src/  
|  
├── model/  
│   ├── MenuItem.java  
│   └── Order.java  
└── RestaurantApp.java
```

---

**Optional:** Für spätere GUI-Erweiterung saubere Trennung der Programmlogik beachten.