

Programming 3 Project

Damascus University
(ITE)college

Eng.Adnan

Project Participants

Muhammad kurdi

Muhammad trukmani baghdadi

Ahmad al husen al hasan

قمنا ببناء برنامج وهو نظام طلب الطعام والتسجيل لمطعم "Qaramesh Restaurant". يتضمن النظام العديد من الصفحات والميزات الرئيسية:

1. صفحة التسجيل (Login Page):

- هذه الصفحة تسمح للمستخدمين بإدخال اسم المستخدم وكلمة المرور للوصول إلى حساباتهم في النظام.
- بمجرد تسجيل الدخول بنجاح، سيتم توجيه المستخدم إلى صفحة أخرى في النظام.

2. صفحة التسجيل (Signin Page):

- هذه الصفحة تسمح للمستخدمين الجدد بإنشاء حساب جديد في النظام.
- المستخدم يحتاج إلى إدخال معلومات مثل الاسم والعنوان والبريد الإلكتروني.
- بعد إكمال عملية التسجيل بنجاح، سيتمكن المستخدم من تسجيل الدخول إلى النظام.
- ستخدمنا الملفات لتخزينها بشكل دائم عن طريق تعريف صنف وجعله ينفذ تعليمات الإدخال والإخراج ككائنات واستخدمنا ال hash map لتخزين البيانات بشكل مؤقت.

3. صفحة العميل (Customer Page):

- تتيح للعميل إنشاء طلب جديد بالضغط على زر (Make Order) والإطلاع على الإشعارات بالضغط على زر (Notification).
- تتيح للعميل تسجيل الخروج من النظام

4. صفحة المسؤول (Admin Page):

- توفر خيارات للمسؤول لعرض قائمة الوجبات بالضغط على زر (Show Meals) وقائمة الطلبات بالضغط على زر (show order).

5. قائمة الطعام (Meal Page):

- تعرض قائمة الأطباق المتاحة في المطعم مع أسعارها.
- تتيح للموظف إضافة الأطباق إلى قائمة الوجبات.

6. صفحة إنشاء الطلب (Home Page):

- تسمح للمستخدمين بعرض تفاصيل الطلب، بما في ذلك العدد الإجمالي للوجبات والسعر الإجمالي والمدة الإجمالية.
- تتيح للمستخدمين تأكيد الطلب أو إلغائه

7. صفحة الطلبات السابقة (Past Orders Page):

- تعرض قائمة بالطلبات السابقة للمستخدم مع معرفات الطلبات.

8. صفحة السجل (Log Page):

- تعرض قائمة بالطلبات السابقة في المطعم، والزبون الدائم، والوجبة الأكثر طلباً، بالإضافة لتقرير المبيعات اليومية

INTERFACES:



DATA STRUCTURES:

التخزين. وربطنا كل *map* بملف لتخزين الوجبات *static* لكي نصل للبيانات من كل الصفوف. *SerializationUtil*

استخدمنا بشكل أساسي البنية (*Hash Map*) من أجل والطلبات مباشرة أثناء التنفيذ , جعلناها من النوع ربطناهم بالملفات باستخدام الصف المساعد

```
1 static HashMap<String, Person> users =
2     SerializationUtil.loadFromFile("src/data/users.ser");
3 static HashMap<String, Order> allOrders =
4     SerializationUtil.loadFromFile("src/data/orders.ser");
5 static HashMap<String, Meal> meals =
6     SerializationUtil.loadFromFile("src/data/meals-log.ser");
```

اعتمدنا هذه الطريقة أيضا عند البحث عن الزبون الدائم على المطعم

اعتمدنا في عرض الوجبات على العنصر *JTable* واستعملنا عند التعامل مع الوجبات *Map Entry Set* من أجل سهولة الوصول والتعديل على الوجبات

```
1 public static String getBestCustomer(){
2     Set set = users.entrySet();
3     Iterator it = set.iterator();
4     int max=0;
5     String bestCustomer = "";
6     while (it.hasNext()) {
7         Map.Entry mEntry = (Map.Entry) it.next();
8         Person p = (Person) mEntry.getValue();
9         if(!p.isCellEditable()){
10             Customer c = (Customer) p;
11             if(c.getOrders().size() > max){
12                 max = c.getOrders().size();
13                 bestCustomer = c.getName();
14             }
15         }
16     }
17     return bestCustomer;
18 }
```

```
1 Map.Entry mEntry = (Map.Entry) it.next();
2 for (int i = 0; i < rowIndex; i++) {
3     mEntry = (Map.Entry) it.next();
4 }
5 Meal m = (Meal) mEntry.getValue();
6 it = set.iterator();
```

محمد كردي	محمد تركماني بغدادي	احمد الحسين الحسن	
<i>Front-end development</i>	<i>Back-end development</i>	<i>Back-end development</i>	<i>Role</i>

تم بعونه تعالى



**Hope
You Like
This Work**