# Mammas Pizza - UML del 1

## User stories

1. Som en kunde skal jeg kunne bestille en pizza
2. Som en kunde skal jeg kunne se en oversigt over pizzaer
3. Som en kunde skal jeg kunne se prisen for en pizza
4. Som en kunde skal jeg kunne bestille en almindelig pizza.
5. Som ejer skal jeg kunne se hvor mange penge der er omsat for.
6. Som en ejer skal jeg kunne tilføje nye pizzaer til menu-kortet.
7. Som en ejer skal jeg kunne fjerne pizzer fra menu-kortet.
8. Som en ejer skal jeg kunne se statistik over hvor mange pizzaer der er blevet solgt.
9. Jeg skal kunde være en del af en kundeklub for at få rabat.
10. Jeg skal som kunde have mulighed for at tilføje ekstra topping til en pizza.

## Domain Model

### Find de konceptuelle klasser

Pizza

User

* Owner
* Customer
* Guest

Menu

CustomerClub

Topping

WindowManager

Et billede, der indeholder diagram, linje/række, Teknisk tegning, Parallel

Automatisk genereret beskrivelse

## Tilføj associationer, multipliciteter og attributter

Et billede, der indeholder tekst, diagram, linje/række, Plan

Automatisk genereret beskrivelse

## 3. Design Class DiagramEt billede, der indeholder tekst, diagram, Plan, linje/række Automatisk genereret beskrivelse

Menu instantieres i Program.cs og Consructoren tager Menu som parameter, derfor er den en aggregering.

Resten af klasserne instantieres gennem klassen der har kendskab til dem, eller som de nedarver fra. Disse vil derfor være komposit I dette Design Class Diagram.

## Slutkommentar

Jeg ville gerne have nået mere på projektet, men som beskrevet i aflevering.txt var jeg syg den dag jeg arbejdede på det.