VVSS, **Proiect 03. PizzaShop** Informatică – Română, 2020-2021/II, S01--->S10

# 03. PizzaShop

# Proiectati si implementati o aplicatie Desktop in limbajul Java, cu o interfata JavaFX pentru rezolvarea problemei propuse.

Aplicatia permite plasarea si onorarea comenzilor de pizza dintr-un restaurant cu 8 mese, precum si plata (simulata) prin card sau cash. Informatiile referitoare la meniu sunt preluate dintr-un fisier text, **in care fiecare linie are structura**: <tip\_pizza>, <pret> **, unde <tip\_pizza> este de tip string si <pret> este de tip float**.

**La pornirea aplicatiei se citesc tipurile de pizza din fisier si se initializeaza interfata cu toate mesele libere si fara comenzi plasate.**

La utilizarea aplicatiei se va permite:

**F01.** Plasarea unei comenzi noi, precizand tipul de pizza din meniu si cantitatea comandata. O comanda poate sa contina mai multe tipuri de pizza.

* Comanda este preluata de maestrul pizzar care o va pregati si va notifica chelnerul atunci cand pizza poate fi servita.

* Chelnerul serveste pizza si incaseaza plata de la client. Clientul poate realiza plata cu cardul sau cash.

**F02.** Pentru fiecare plata realizata se retin intr-un fisier urmatoarele detalii: masa, tipul platii (cash sau card) si valoarea achitata.

**-.** O masa poate fi eliberata la cerere, doar dupa achitarea comenzii.

* Bucataria unde se alfa maestrul pizzar se poate inchide doar daca nu mai exista clienti.

* Restaurantul se poate inchide doar daca nu sunt clienti si bucataria este inchisa.

**F03.** La inchiderea restaurantului se afiseaza totalul incasarilor realizate, pentru fiecare tip de plata.