**03. PizzaShop**

Ne dorim sa creem o aplicatie desktop pentru Windows, care sa permita gestionarea unui PizzaShop, folosind tehnologie Java cu Maven, avand o interfata grafica care sa permita angajatilor sa gestioneze comenzile din timpul programului de lucru.

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 cu structura: <tip\_pizza>, <pret>. La utilizarea aplicatiei se va permite:

**-** Plasarea unei comenzi noi, precizand tipul de pizza din meniu si cantitatea comandata, si masa la care trebuie dusa comanda. 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.

**F01.** 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. Masa poate fi libera sau ocupata.

**-** Bucataria unde se alfa maestrul pizzar se poate inchide doar daca nu mai exista clienti. Bucataria are maestro pizzar si un atribut isOpen

**-** Restaurantul se poate inchide doar daca nu sunt clienti si bucataria este inchisa. Restaurantul are o ora de inchidere si o lista de mese, si se inchide doar daca conditiile sunt respectate.

**F02.** Inchiderea restaurantului se realizeaza in fiecare zi la ora 22:00, se afiseaza pe ecran totalul incasarilor realizate, pentru fiecare tip de plata, si se salveaza intr-un fisier de tip <Data> <total cash> <total card>.