

Sistem de Management al Rețetelor Culinare

Studentul 1: Mustata Adrian Ionut

Studentul 2: Bogdan Pescar

1. Enunț

Studentul 1 se ocupă de gestionarea rețetelor:

- adăugare, ștergere, modificare rețete (titlu, ingrediente, timp, pași)
- vizualizare rețete

Studentul 2 se ocupă de interacțiunea cu rețetele:

- adăugarea, modificarea, ștergerea ingredientelor dintr-o rețetă
- plasarea rețetelor într-un meniu și generarea meniului complet

II. Structura datelor folosite de echipă

Vom folosi clasele:

- Ingredient: string nume, float cantitate, string unitate
- Reteta: string titlu, vector<Ingredient> ingrediente, string timp_preparare, vector<string> pasi
- Meniu: vector<Reteta> retete, string zi, string ocazie_a_zilei

III. Structura fișierelor

Vom folosi următoarele fișiere pentru salvarea datelor:

retete.txt:

Fiecare rețetă este stocată sub forma:

Fișier în care stocăm detaliile de preparare pentru fiecare rețetă:

<titlu>

< timp_preparare>

< număr ingrediente>

< nume_ingredient1> < cantitate1> < unitate1>

...

< număr pași>

< pas1>

...

menu.txt:

Fiecare meniu este stocat ca:

Fișier în care stocăm meniul, cu rețetele respective:

< zi> < ocazie>

< număr rețete>

< titlu_reteta1>

< titlu_reteta2>

...

IV. Interacționarea cu executabilele

Aplicația 1 va expune următoarele posibilități:

./app_1.exe vizualizare_retete

– pentru vizualizarea tuturor rețetelor existente

./app_1.exe adaugare_reteta <titlu> <timp_preparare> <numar_ingrediente>

<nume1> <cant1> <unit1> ... <numar_pasi> <pas1> <pas2> ...

– pentru adăugarea unei rețete complete

`./app_1.exe stergere_reteta <titlu>`

– pentru ștergerea unei rețete existente

`./app_1.exe modificare_reteta <titlu> <camp> <valoare_noua>`

– pentru modificarea titlului, timpului sau pașilor rețetei

Aplicația 2 va expune următoarele posibilități:

`./app_2.exe adaugare_ingredient <titlu_reteta> <nume> <cantitate> <unitate>`

– pentru adăugarea unui ingredient într-o rețetă

`./app_2.exe stergere_ingredient <titlu_reteta> <nume>`

– pentru ștergerea unui ingredient dintr-o rețetă

`./app_2.exe modificare_ingredient <titlu_reteta> <nume> <cantitate_noua>`

– pentru modificarea cantității unui ingredient

`./app_2.exe creare_meniu <zi> <ocazie> <titlu_reteta1> <titlu_reteta2> ...`

– pentru crearea unui meniu în funcție de zi și ocazie

`./app_2.exe vizualizare_meniu`

– pentru afișarea meniului complet