

# Proiect de Programare / C++

## = Sistem gestiune & interacțiune cafenea =

Student 1: Laurentiu Marin

Student 2: Martin Paul

### I. Enunț

Studentul 1 se ocupă de gestionarea unei cafenele:

- adăugare, ștergere, modificare produse din meniu (preț)
- vizualizare comenzi plasate

Studentul 2 se ocupă de interacțiunea clientului cu cafenea:

- adăugarea, modificarea, ștergerea produselor într-un coș de cumpărături
- crearea unei comenzi în momentul cumpărării coșului

### II. Structura datelor folosite de echipă

Vom folosi clasele:

- Bautura: string denumire, double pret
- ProdusComanda: Bautura bautura, int cantitate
- Data: int zi, int luna, int an
- Comanda: ProdusComanda[] produse, Data data

### III. Structura fișierelor

- meniu.txt

- fișier în care vom stoca detalii despre băuturile disponibile:

<denumire> <pret>

- comenzi.txt

- fișier în care vom stoca comenzile plasate:

<zi luna an>

<denumire\_bautura1> <cantitate1>

<denumire\_bautura2> <cantitate2>

...

#### ● cos.txt

- fișier în care se salvează coșul de cumpărături al clientului:

<denumire\_bautura> <cantitate>

### **IV. Interacționarea cu executabilele**

Aplicația 1 va expune următoarele posibilități:

./cafenea.exe afiseaza\_meniu

- pentru vizualizarea tuturor băuturilor disponibile

./cafenea.exe adauga\_bautura <denumire> <pret>

- pentru adăugarea unei băuturi

./cafenea.exe sterge\_bautura <denumire>

- pentru ștergerea unei băuturi

./cafenea.exe modifica\_pret <denumire> <pret\_nou>

- pentru modificarea prețului unei băuturi

./cafenea.exe afiseaza\_comenzi

- pentru vizualizarea comenzilor plasate

Aplicația 2 va expune următoarele posibilități:

./client.exe afiseaza\_cos

- pentru vizualizarea coșului de cumpărături

./client.exe adauga\_in\_cos <denumire> <cantitate>

- pentru adăugarea unei băuturi în coș

`./client.exe sterge_din_cos <denumire>`

- pentru ștergerea unei băuturi din coș

`./client.exe modifica_cantitate <denumire> <cantitate_noua>`

- pentru modificarea cantității unei băuturi din coș

`./client.exe plaseaza_comanda`

- pentru plasarea comenzii