Lab 03

Restauracja FastFood – Aplikacja.

Klient. – może przeglądać menu i zamawiać

Kucharz. – obsługuje zamienienia i je przygotowuje.

Sprzedawca. – sprzedawca otrzymuje od kucharza i wydaje jeśli klient opłaci.

3 interfejsy można w terminalu - kilka main() w projekcie – komunikacja przez pliki.

Na wejściu podajemy identyfikator klienta który zapisuje w pod folderze zamówienia

Pliki tekstowe – zamówienie(można dołożyć status zamówienia/ stworzyć osobny folder)

Plik tekstowy – menu.

Kucharz( 2 lub więcej) – pobiera zamówienie ( zmiana statusu ) – zakończ zamówienie ( zmiana statusu ) - odśwież

Klient (2 lub więcej) - zamawia – przegląda menu – sprawdza status swoich zamówień

Sprzedawca ( 2 lub więcej) – sprawdza co jest gotowe i sprzedaje jeśli podejdzie klient – jeśli zamówienie jest ponad 30 min to zamówienie usuwane.

!! Zamówienia nie zrealizowane w przeciągu 30 min – rabat

W menu zawiera informacje o aktualnym czasie / osobny plik czas

Można przyporządkować czas do każdego dania.