

TRY-CATCH, MOVE SEMANTICS

Задача първа:

Ще създадем система за обработка на поръчки. Идеята е добре позната - клиент поръчва нещо за вкъщи.

Създайте клас който описва ресторант. Всеки ресторант има име, което може да направите като статичен масив с най - много 25 символа. Също така има и списък с произволна дължина (която се подава в конструктора) от продукти. Всеки продукт е низ с произволна дължина. Поддържа добавяне на продукт.

Поддържа и метод за получаване на поръчка.

Създайте клас, който описва поръчка. Всяка поръчка има име на ресторанта за когото е, брой продукти и списък с продуктите. Ако в поръчката има продукт, който ресторанта не предлага, той хвърля грешка. В противен случай връща времето за доставка (време в минути, вие избирате каква точно да е логиката).

Създайте клас *Foodpanda*, който има списък с ресторанти (отново с произволна дължина, която се задава в конструктора) и който прочита поръчки от конзолата.

Класът намира за кой ресторант е поръчката, ако има такъв, в противен случай изписва, че поръчката е невалидна понеже такъв ресторант не съществува. Ако ресторантът съществува му я изпраща. Ако той хвърли грешка *Foodpanda* я хваща и съобщава, че даденият ресторант не предлага някой продукт от тези в поръчката.

За всеки клас реализирайте нужните конструктори. Реализирайте move семантики.

Бонус:

1. Направете метод за добавяне на нови продукти в ресторанта
2. Направете метод за добавяне на нови ресторанти в *Foodpanda*