|  |  |
| --- | --- |
|  | **AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA** |

Dokumentacja do projektu

**Recipe manager**

z przedmiotu

**Języki programowania obiektowego**

Elektronika, I rok

*Robert Zubek*

wtorek 14:40

prowadzący: Rafał Frączek

01.06.2023

# Opis projektu

Projekt służy do zarządzania przepisami kulinarnymi. Każdy przepis zawiera swoją nazwę, kategorię oraz potrzebne składniki. Można w wygodny sposób znaleźć przepisy, które znamy na śniadanie, obiad lub kolację. Można też odnaleźć przepis na podstawie składnika, którego chcemy użyć.

# Project description

The project is used to manage recipes. Each recipe has its name, category, and ingredients. You can conveniently find recipes that you know for breakfast, dinner or supper. You can also find a recipe based on the ingredient you want to use.

# Instrukcja użytkownika

Program posiada przyjazne i przejrzyste dla użytkownika menu. Poruszanie odbywa się za pomocą wprowadzenia odpowiedniej cyfry, odpowiadającej wyborowi. Opcja „-1” zazwyczaj odpowiada za wyjście z pod-menu lub całego programu. Możemy zmodyfikować nasze przepisy, dodać kolejny, wyświetlić listę przepisów(i później wyświetlić ich szczegóły), wyświetlić przepisy według kategorii (śniadanie, obiad, kolacja) lub według potrzebnych składników, zapisać wszystkie zmiany oraz wyjść z programu. Przez każdą czynność program prowadzi użytkownika w sposób intuicyjny.

# Kompilacja

Do uruchomienia projektu wystarczy standardowa kompilacja. Działa na dowolnym systemie operacyjnym.

# Pliki źródłowe

Projekt składa się z następujących plików źródłowych:

* *Recipes.cpp – cały program, wraz z klasą „Recipe”, mieści się w tym pliku*

# Zależności

brak

# Opis klas

W projekcie utworzono następujące klasy:

* Recipe – reprezentuje dany przepis
  + float add\_ingredient(string ingredient) – dodaje kolejny składnik do przepisu,

# Zasoby

W projekcie wykorzystywane są następujące pliki zasobów:

* vector.txt – plik zawierający zapisane przepisy w postaci wektora obiektów
  + każda linia zawiera osobny przepis według schematu: nazwa dania; kategoria; potrzebne składniki

# Dalszy rozwój i ulepszenia

W dalszym rozwoju warto zadbać o funkcję autozapisu. Obecnie użytkownik musi sam pamiętać o zapisaniu zmian przed wyjściem z programu. Można też dodać możliwość usunięcia danego przepisu bez konieczności robienia tego ręcznie w pliku .txt. Podczas odczytu danych z pliku .txt jest tworzony wektor składników, który na początku składa się z pustych stringów. Podczas wyświetlania przepisu wygląda to nieestetycznie.

# Inne

brak