

Objednávkový systém

Programování 3 – závěrečný projekt

Zadání

Vytvoř zjednodušené řešení pro restauraci rychlého občerstvení. Toto řešení se bude skládat z administrační aplikace, objednávacího panelu, panelu v přípravě a panelu u výdeje. K řešení můžeš použít i libovolné projekty zadané v dříve.

- Administrační aplikace bude umožňovat správu produktů (*a kategorií produktů*) a prohlížení zadaných objednávek. Administrační aplikace bude realizována jako **desktopová aplikace s GUI**.
- Objednávací panel bude **webová stránka**, která umožní zadávat produkty (načtené z databáze a definované administrační aplikací) do objednávky a tu dokončit nebo zrušit. *Produkty bude možné při objednávání upravovat z pohledu přidání nebo odebrání přísad. Platbu není potřeba řešit, může být simulována potvrzením při dokončení objednávky.* Po dokončení objednávky se vytiskne účtenka (do souboru).
- Panel v přípravě bude zobrazovat detaily zadaných, ale nedokončených objednávek. Po zkompletování objednávky bude možné objednávku označit jako dokončenou (a vydat ji) a odebrat ji z výpisu na panelu.
- Panel u výdeje bude zobrazovat objednávky, které jsou v přípravě, a objednávky, které byly dokončeny a jsou připraveny k výdeji. Po výdeji se objednávka odebere z výpisu. U těchto posledních dvou panelů si **můžeš zvolit formu** uživatelského rozhraní (desktop GUI nebo web).
- Získávání dat panelů (přípravna a výdej) bude realizováno push notifikacemi¹. Datová komunikace mezi komponentami systému bude probíhat na úrovni Javy.

Kurzívou uvedené části jsou nepovinné.

Součástí bude i dokumentace popisující návrh a realizaci řešení.

Nutné požadavky pro přijetí projektu

- Přiměřený rozsah a kvalita zpracování
- Autorská práce
- Korektní práce se zdroji informací
- Porozumění zpracovávanému tématu

¹ V případě push notifikace zpracovatel změny informuje ostatní, že změna nastala. *Informuje i o tom, jaká změna nastala.*