**03. PizzaShop**

(1)Aplicatia permite plasarea si onorarea comenzilor de pizza dintr-un restaurant cu 8 mese, precum si plata (simulata) prin card sau cash. Informatiile referitoare la meniu sunt preluate dintr-un fisier text “menu.txt” cu structura: <tip\_pizza>, <pret>.

La lansarea aplicatiei se deschid 2 ferestre: prima fereastra unde apare o lista cu mesele disponibile in restaurant si o a doua fereastra care contine detaliile de la bucatarie (lista cu comenzile aflate in pregatire si 2 butoane Cook si Ready care permit schimbarea starilor comenzilor)

La utilizarea aplicatiei se va permite:

(2)- Plasarea unei comenzi noi, precizand tipul de pizza din meniu si cantitatea comandata. O comanda poate sa contina mai multe tipuri de pizza.

(3)- Comanda este preluata de maestrul pizzar in momentul in care utilizatorul apasa butonul “Place order” care o va pregati declansand butonul “Cook” si va notifica chelnerul atunci cand pizza poate fi servita apasand butonul “Ready”.

**-** Chelnerul serveste pizza si incaseaza plata de la client. Clientul poate realiza plata cu cardul sau cash.

**F01.** Pentru fiecare plata realizata se retin intr-un fisier urmatoarele detalii: masa, tipul platii (cash sau card) si valoarea achitata.

**-.** O masa poate fi eliberata la cerere, doar dupa achitarea comenzii.

**-** Bucataria unde se alfa maestrul pizzar se poate inchide doar daca nu mai exista clienti.

**-** Restaurantul se poate inchide doar daca nu sunt clienti si bucataria este inchisa.

**F02.** La inchiderea restaurantului se afiseaza totalul incasarilor realizate, pentru fiecare tip de plata.