Déclarations structures

typedef struct plat

{ int idPlat;

double prix;

char nomPlat[51];

struct plat \*suivant;

} plat;

typedef struct client

{

int idClient;

char nom[51];

char prenom[51];

int numeroTable;

int nbPersonnes;

int idPlatCommande[13];

struct client \*suivant;

} client;

typedef struct table

{

int numero;

int nbPlaces;

int reserve;

int platsCommandes[13];

} table;

Declarations variables

int i, nbPlaceTotal;

Fonctionnalités :

1.Réserver une table (donc créer un client, l’associer à une table et retirer le nb de place de cette table au nb de place dispo dans le resto + vérif si nbPlaces de la table réservée >= nbPersonnes de client)

2.Ajouter un plat

3.Supprimer un plat

4.Commander plat (afficher le menu et pour chaque personne, demander l’id du plat qu’il souhaite pour ensuite calculer le prix total à la fin)

Menu principal :

1. Afficher menu (IdPlat + nomPlat + prix);
2. Ajouter/retirer réservation;
3. Ajouter/retirer commande de plat apd l’id;
4. Afficher toutes les infos sur les tables (numero + nbPlaces + reserve + liste des clients l’occupant);
5. Calculer total d’une table apd l’id (Caisse);
6. Ajouter / Retirer plat au menu (Nom + prix);

Plan

Jason : Fichier du menu ( + Ajouter et supprimer plat + les afficher

test