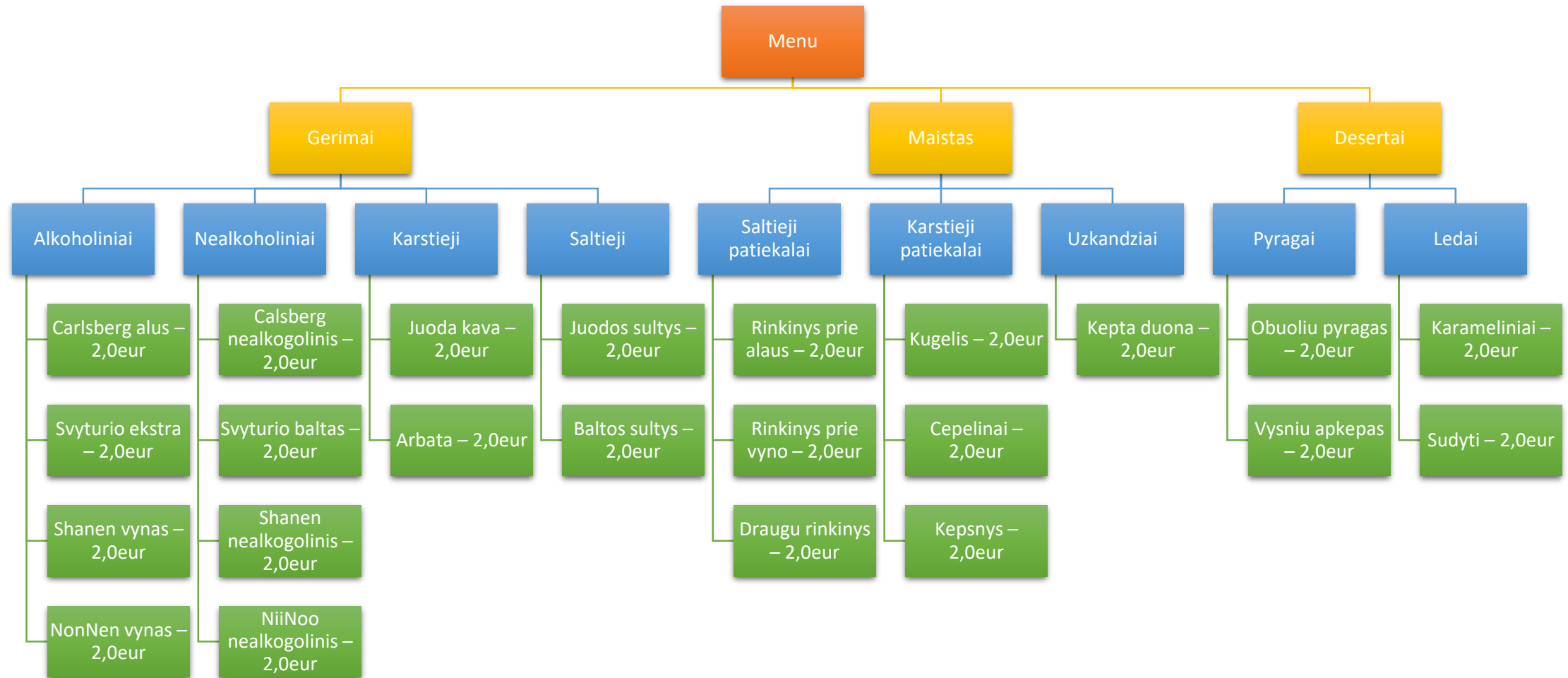


Kavinės sistemos kūrimas

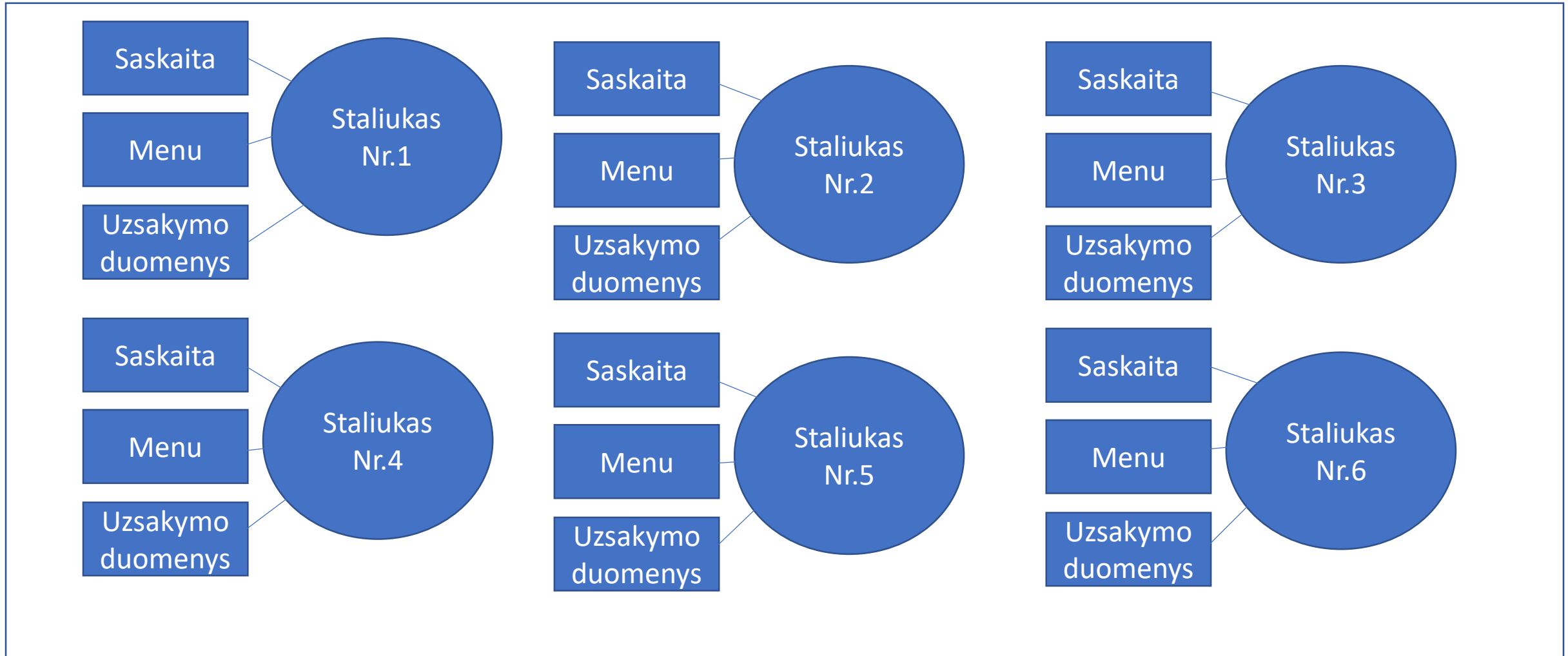
Kad būtų aiškiau ir reikėtų tik suprogramuoti ;)

Menu schema

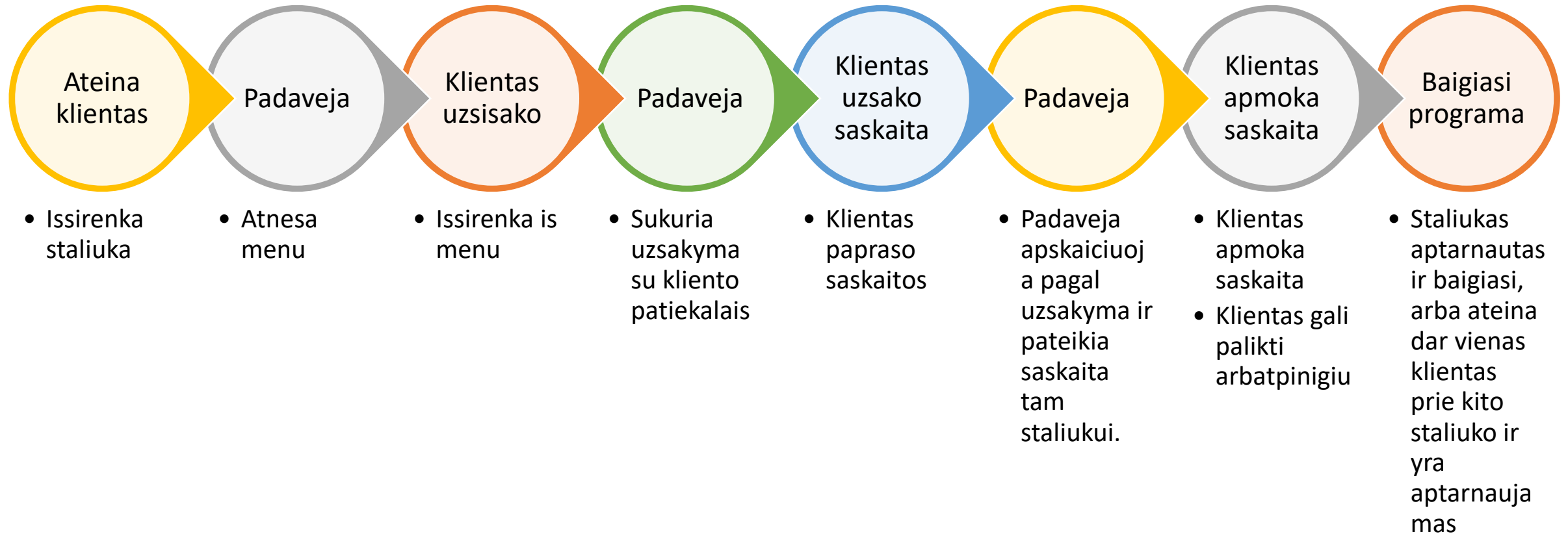


Kavinės schema

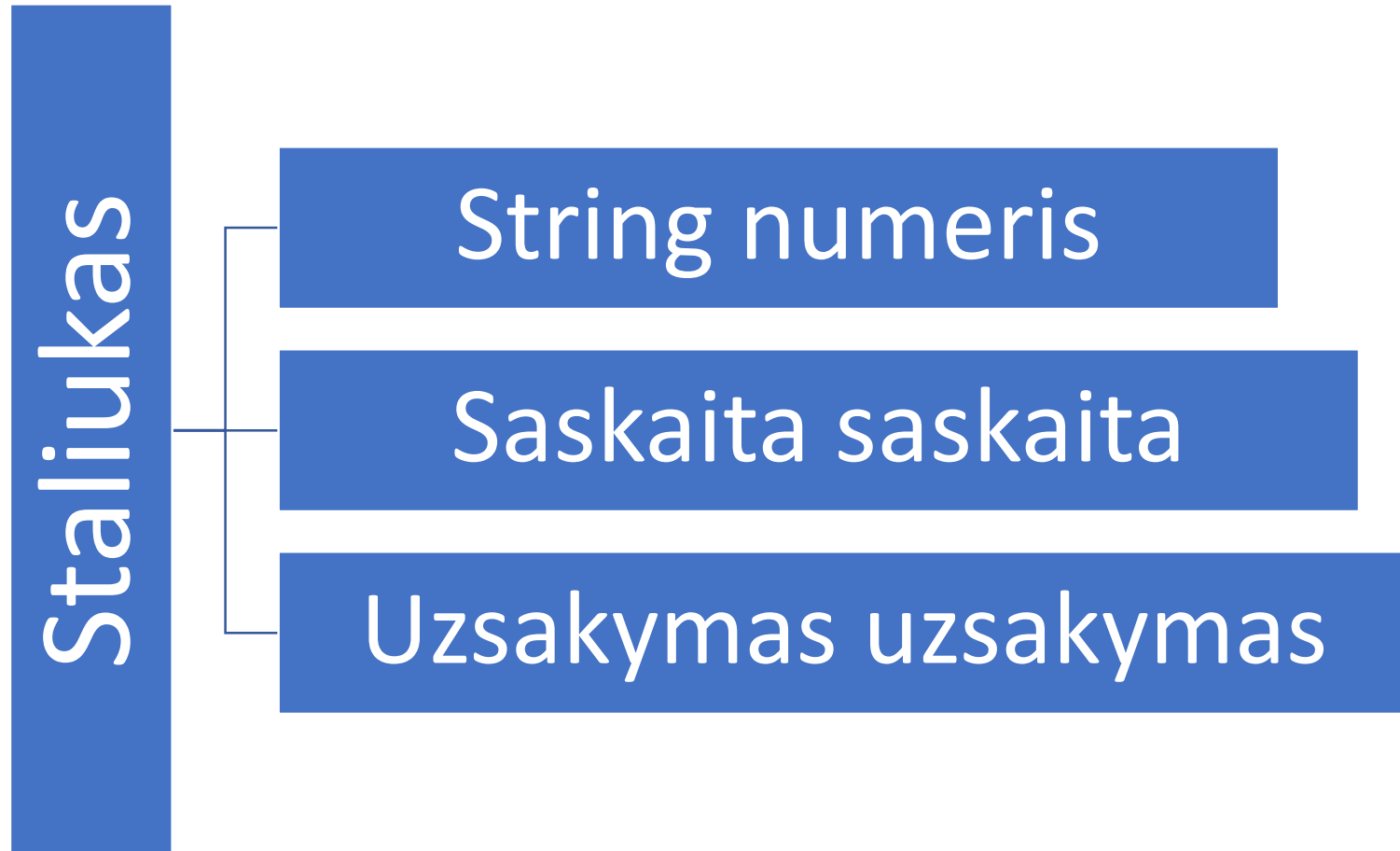
Kavinės sistema



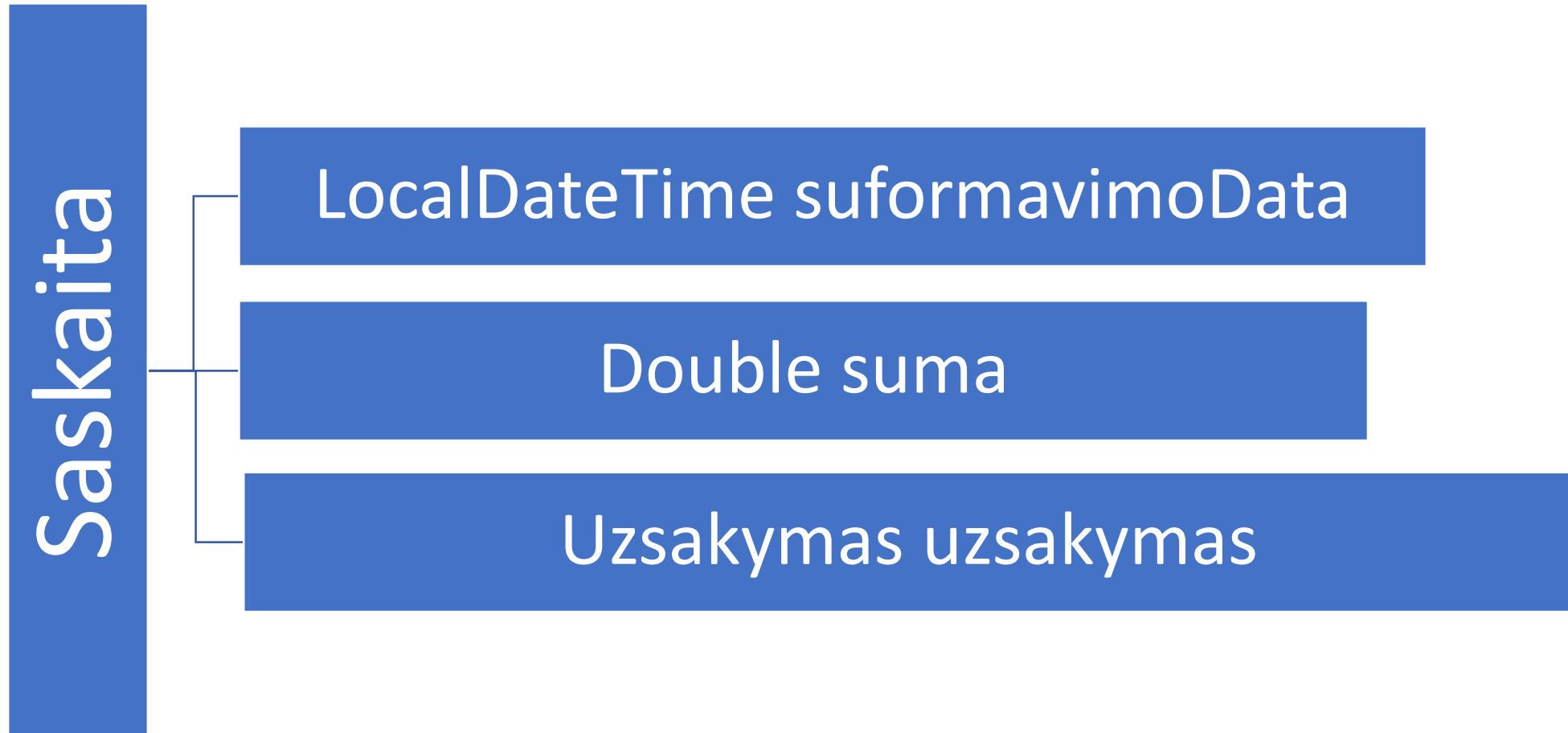
Veiksmas



Programavimas (sukuriam staliuko klasę)



Programavimas (sukuriam sąskaitos klasę)



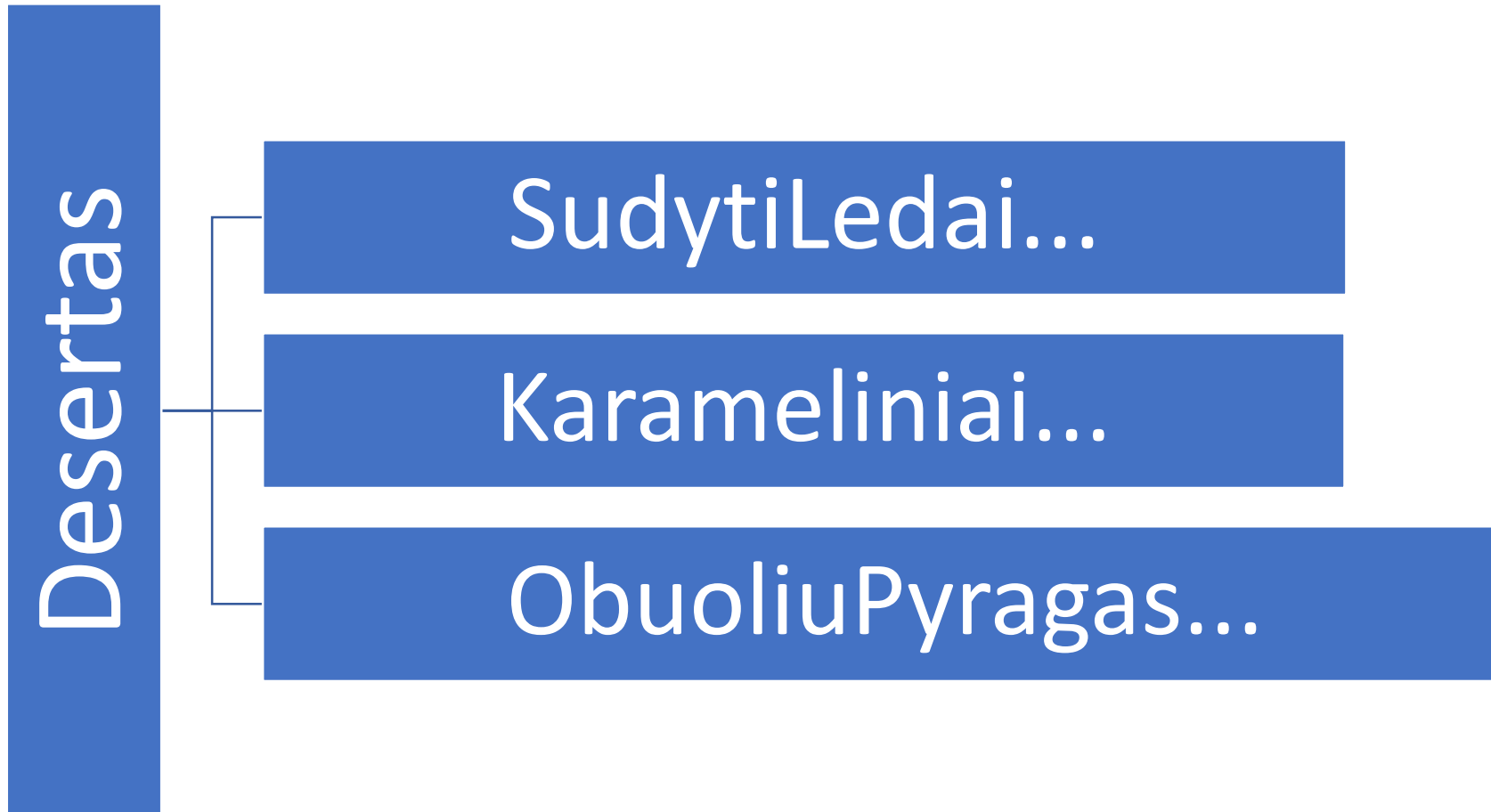
Programavimas (sukuriam klasę Gerimai)



Programavimas (sukuriam klasę Valgiai)



Programavimas (sukuriam klasę Desertai)



Programavimas (sukuriam properties failą – menu.properties)

- Saugome viduje pagal susigalvotą raktą gerimus, valgius ir t.t
 - kavine.menu.maistas.karsti.cepelinai=Cepelinai
 - kavine.menu.maistas.karsti.Kugelis=Kugelis
 - kavine.menu.gerimas.alko.vynas.shanet=Shanet
 - kavine.menu.gerimas.alko.vynas.nerNeei=NerNeei
-

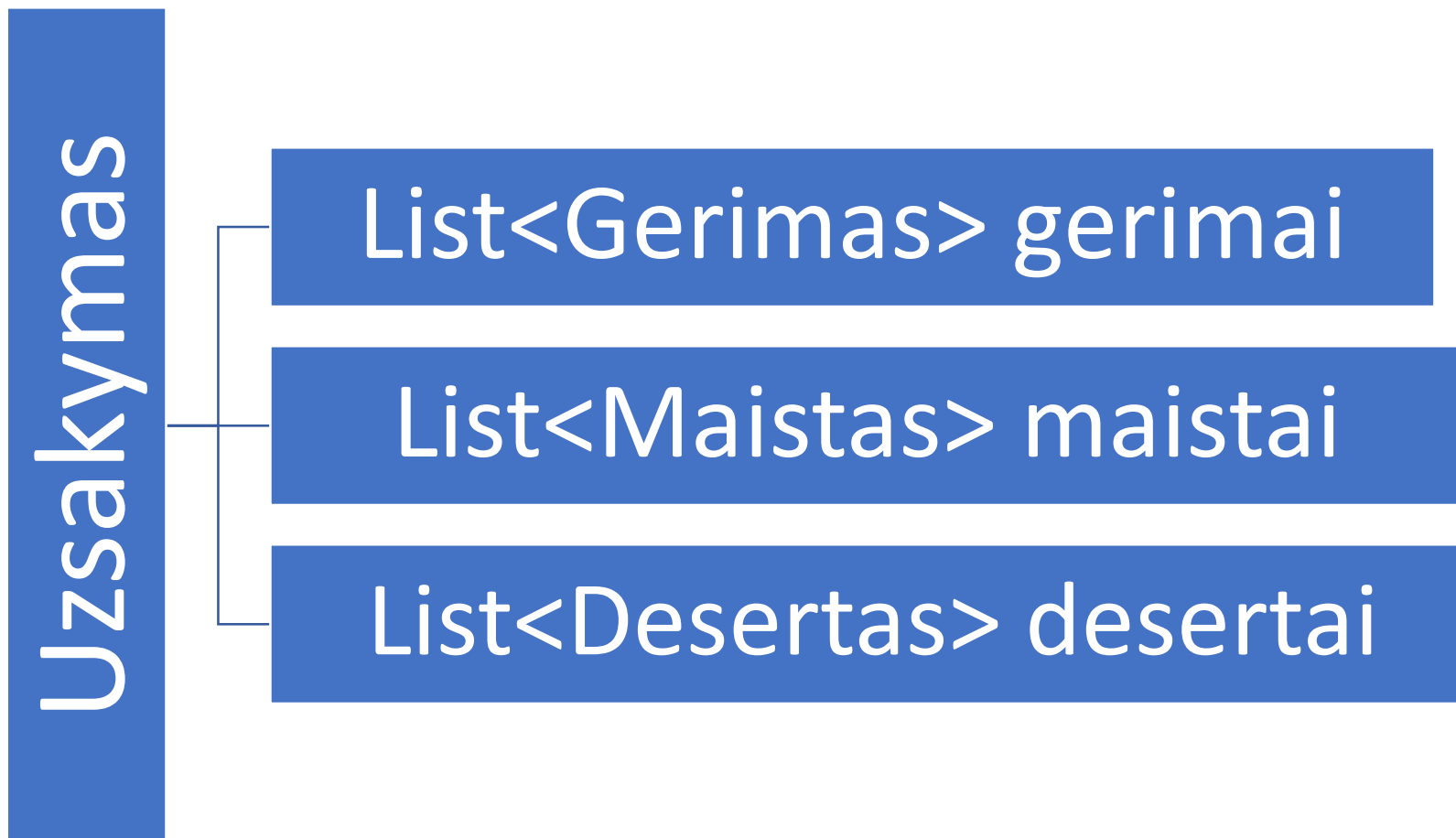
Programavimas (sukuriam properties failą – staliukai.properties)

- Saugosime kiek yra staliukų.
 - kavine.staliukai.balkonas.nr1=1
 - kavine.staliukai.balkonas.nr2=2
 - kavine.staliukai.apacia.nr1=3
 - kavine.staliukai.apacia.nr2=4
 -
- P.s kiekviena staliuka pridedant po lygybes turi buti unikalūs skaičiai.

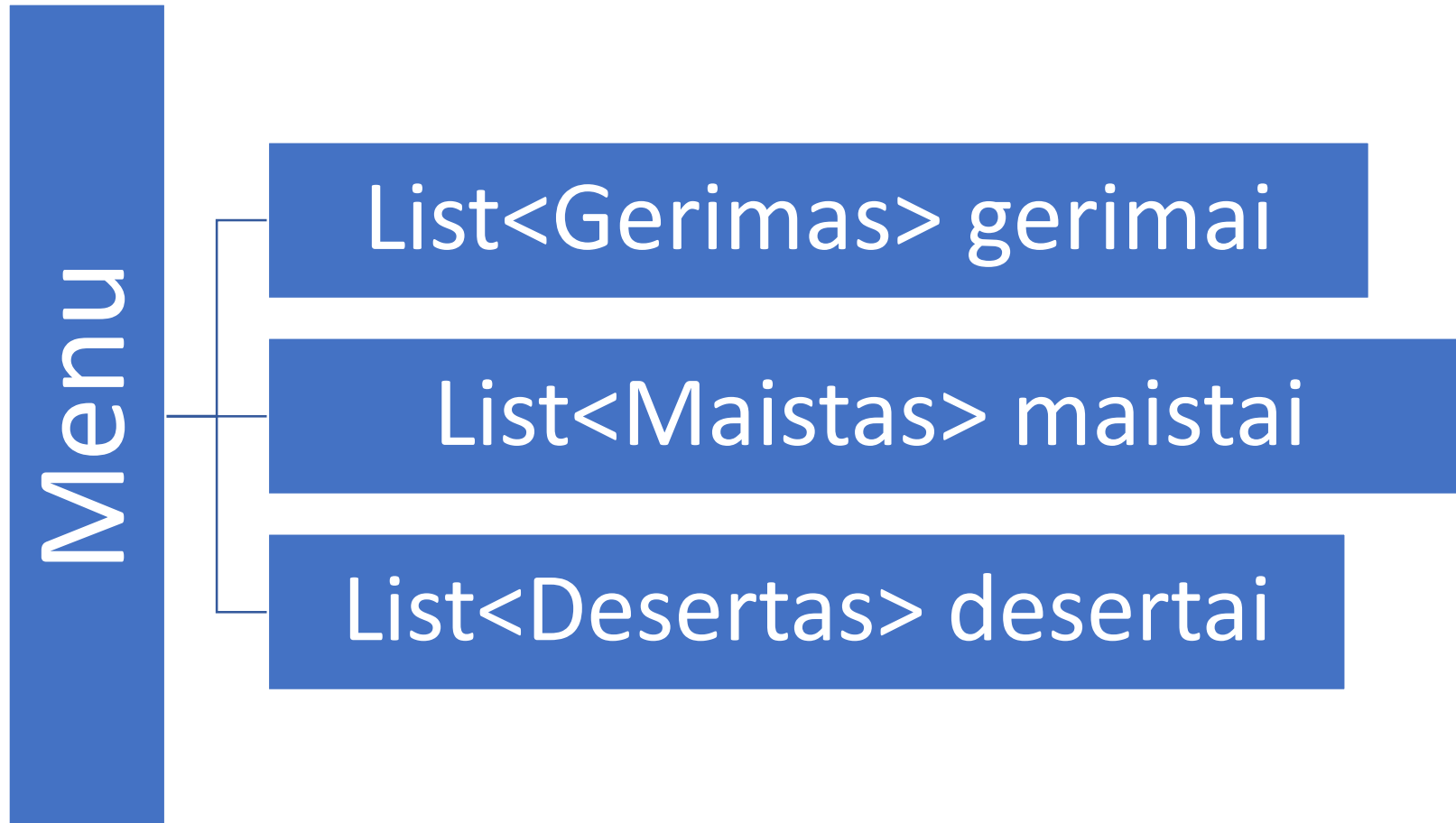
Programavimas (susikuriam pagalbine klasę pakrauti properties failams)

- Pagalbinė final klasė, kuriai paduosim properties failo kelią ir pakrausim duomenis į MAP<String, String>

Programavimas (sukuriam užsakymo klasę)



Programavimas (sukuriam menu klasę)



Programavimas

- Sukuriam klasę Start.
- Susikuriam main metodą
- Main metode atspausdiname „Sveiki atvyke, prašome išsirinkti staliuką“
- Įveda staliuko nr.
- Patikrinam ar staliukas nėra užimtas
- Jeigu nėra , atspausdiname „Prašome pasirinkti iš menu“
- Atspausdiname menu.