

## Projeto (1ª parte)

**Objetivo:** Implementar um sistema *delivery* para restaurante.

### Cenário:

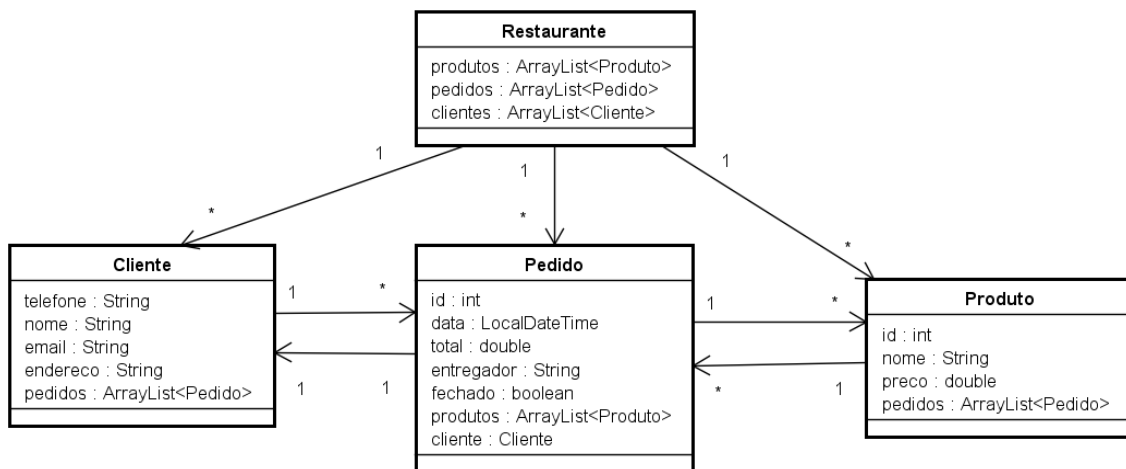
O sistema *delivery* funciona da seguinte forma:

- Um cliente telefona, o atendente confirma os dados do cliente e *abre* um pedido no sistema, registrando os produtos escolhidos pelo cliente
- O entregador entrega o pedido no endereço do cliente
- O cliente paga ao entregador o valor total do pedido
- O entregador *fecha* o pedido, registrando no sistema o seu nome
- O sistema envia para o e-mail do cliente um arquivo PDF com a fatura detalhada do pedido fechado

### Regras de negócio:

1. Um cliente só pode ter no máximo um pedido aberto.
2. Um pedido pode ser alterado (incluir/remover produtos) e excluído desde que esteja aberto.
3. O valor total do pedido é a soma dos preços dos seus produtos mais a taxa de entrega.
4. Um produto pode aparecer várias vezes dentro do mesmo pedido
5. A data do pedido é obtida do computador
6. Os clientes são localizados pelo número do telefone (não precisa ddd).
7. Um cliente não pode ser excluído, mas pode ter seus dados alterados.
8. Os produtos e pedidos são identificados por um número sequencial (1,2, ...) gerado pelo sistema.

### Classes do Modelo de Negócio:



### Classe Fachada

public static ArrayList<Produto>	listarProdutos(nome) - retorna todos os produtos do restaurante (se nome vazio) ou apenas os produtos que contém parte do nome fornecido
public static ArrayList<Cliente>	listarClientes() - retorna todos os clientes do restaurante
public static ArrayList<Pedido>	listarPedidos() - retorna todos pedidos do restaurante
public static ArrayList<Pedido>	listarPedidos(telefone_cliente) - retorna todos pedidos de um cliente
public static Produto	cadastrarProduto(dados...) - cria e retorna um novo produto no restaurante
public static Produto	cadastrarCliente(dados...) - cria e retorna um novo cliente no restaurante
public static Pedido	abrirPedido(telefone_cliente) - cria e retorna um novo pedido aberto para o cliente
public static void	adicionarProdutoPedido(telefone_cliente, id_produto) - adiciona um produto no pedido aberto
public static void	removerProdutoPedido(telefone_cliente, id_produto) - remove uma ocorrência do produto no pedido aberto

public static Pedido	consultarPedido(telefone_cliente) – retorna o pedido aberto do cliente, caso exista, ou null, caso não exista
public static void	cancelarPedido(telefone do cliente) – apaga o pedido aberto do cliente, do restaurante e dos produtos relacionados a este pedido
public static void	fecharPedido(telefone do cliente, nome_entregador) – fecha o pedido aberto do cliente
public static void	enviarPedido(telefone do cliente, senha_email) –envia email com pdf anexo contendo os dados do pedido que acabou de ser fechado
public static double	calcularArrecadacao(dia) – retorna a soma do valor total dos pedidos fechados do dia do restaurante

#### Aplicação Swing (MENU):

1. Listar Produtos	Dados: qualquer parte do nome (um nome vazio ou inexistente significa todo) Resultados: listagem de todos os produtos do restaurante, incluindo a quantidade pedida de cada produto
2. Listar Clientes	Resultados: listagem de todos os clientes, incluindo a quantidade de pedidos de cada cliente
3. Listar Pedidos	Resultados: listagem de todos os pedidos, incluindo a quantidade de produtos de cada pedido
4. Listar Pedidos Cliente	Dados: telefone Resultados: listagem de todos os pedidos do cliente
5. Cadastrar Produto	Dados: dados do produto Resultados: id do produto
6. Cadastrar Cliente	Dados: dados do cliente Resultados: confirmação de cadastro
7. Abrir Pedido	Dados: telefone do cliente Resultados: id do pedido
8. Adicionar Produto	Dados: telefone do cliente e nome do produto Resultado: confirmação
9. Retirar Produto	Dados: telefone do cliente e nome do produto Resultado: confirmação
10. Consultar pedido	Dados: telefone do cliente Resultados: dados do pedido aberto, incluindo o nome do cliente e os nomes e preços dos seus produtos
11. Cancelar pedido	Dados: telefone do cliente Resultado: confirmação do cancelamento
12. Fechar pedido	Dados: telefone do cliente, nome entregador Resultado: confirmação do fechamento
13. Enviar pedido	Dados: telefone do cliente, senha do email Resultado: email enviado com pdf anexado do seu último pedido fechado
14. Arrecadação	Dados: numero do dia Resultado: valor total arrecadado pelo restaurante naquele dia

#### Considerações finais:

- Desenvolver o sistema utilizando as camadas de aplicação (swing), fachada, repositório e modelo
- Considere a taxa de entrega de 10 reais.
- Utilize somente coleções do tipo *ArrayList*
- As datas devem ser visualizadas no formato dd/mm/aaaa
- A aplicação deverá pré-cadastrar 5 produtos e 2 clientes

#### Trabalho individual - Avaliação no laboratório