

Konu :

İçecek / Yiyecek Otomat Makine Tasarımı

Senaryo :

Bir otomat makinesi yazılımı üreteceğiz.

Makine hem içecek hem de yiyecek verecek şekilde tasarlanmalıdır.

20 adet yiyecek, 10 adet içecek ürün slotu bulunmalıdır.

Tüm ürünlerde adet seçilebilmelidir.

Sıcak içecekler de, şeker adedi seçilebilmelidir.

Ödeme tipi olarak kredi kartı ile temassız / temassız, nakit ile bozuk / kağıt ayırımı yapılabilmelidir. (Kart geçerliliği, bakiye kontrol, vb. kontrollere gerek duyulmamaktadır.)

İşlem sonunda alınacak bilgi fişinde, ürün adı, adedi, ödeme şekli, varsa iade edilen tutar yazması gereklidir.

Uygulama adımlarının, ürün seçimi, adet seçimi, ödeme seçimi, para iadesi ve bilgi fişi bilgisini üretecek sırada yapılması gerekmektedir.

Kurallar:

- Rest olduğu sürece herhangi bir dil ve framework ile yapılabilir. (java - spring boot tercih sebebidir)
- SOLID kurallarına uyulmalıdır.
- Kod yapısı, başka bir kampanya eklenmek istenirse rahatlıkla eklenecek şekilde dizayn edilmelidir
- Unit ve entegrasyon testleri yazılmalı, test code coverage en az %70 olmalıdır.