

Self-Ordering Kiosk

Projekt przedstawia samoobsługowy kiosk do zamawiania produktów w restauracji McDonald's.

Przy każdorazowym uruchomieniu aplikacji, program wywołuje konstruktor z klasy `SelfOrderingKioskDbContext`, dziedziczącej z `DbContext` oraz konstruktor z klasy bazowej.

Przy pierwszym uruchomieniu programu tworzona jest na lokalnym serwerze użytkownika baza danych zawierająca wszystkie dostępne produkty. W bazie danych znajduje się tabela zawierająca nazwy produktów, ich cenę, typ oraz ścieżki do zdjęć.

Program łączy się z właściwą bazą danych przy pomocy `connectionString` zawartego w pliku `App.config`, a następnie pobiera produkty.

Produkty podzielone są na 3 sekcje: burgery, frytki oraz napoje. Każda sekcja posiada swój widok, utworzony za pomocą MVVM, w którym to użytkownik może wybrać produkty, które ma ochotę zamówić.

Widokiem startowym programu jest widok zawierający burgery.

Podczas wyboru produktów, w każdym z widoków widoczny jest podgląd koszyka. Znajduje się w nim ilość aktualnie wybranych produktów oraz ich łączna wartość.

Klient ma możliwość opróżnienia koszyka oraz rozpoczęcia zakupu od nowa klikając przycisk `Clear Order`.

Produkty, które klient doda do wirtualnego koszyka przechowywane są w statycznej klasie `CurrentOrder`.

Kiedy użytkownik skompletuje swoje zamówienie, może je wyświetlić naciskając przycisk `ViewOrder`. Zostanie wyświetlona lista produktów znajdujących się w koszyku. Produkty wyświetlane są za pomocą `<ListView>` w `<DockPanel>`, co daje możliwość przejrzania wszystkich produktów nawet w przypadku dużych zamówień. Użytkownik nie ma możliwości przejścia do widoku zamówienia, jeśli koszyk jest pusty.

Po wyświetleniu zamówienia użytkownik może przejść do płatności. Tam, wybiera w jaki sposób chce zapłacić. Jeśli zapomni zaznaczyć dogodny dla siebie sposób płatności zostanie przechwycony wyjątek oraz wyświetlony informujący o tym komunikat.

Po „dokonaniu płatności” zawartość zamówienia przypisywana jest do obiektu klasy `Order`. Efektem serializacji jest zapis szczegółów zamówienia do pliku XML, którego nazwa to data oraz godzina składanego zamówienia. Zamówione produkty zostały posortowane względem nazw, przy pomocy interfejsu `Comparable<>`, który implementuje klasa `Product`.

O pomyślnym zakończeniu transakcji poinformuje wyskakujące okno. Po jego zamknięciu program wyczyści zawartość koszyka oraz powróci do ekranu startowego.

Wykorzystane w projekcie zdjęcia pochodzą ze strony <https://mcdonalds.pl/>