

EJERCICIO: PIZZERIA-v1.0

Diseña aplicación JavaFX que permita al usuario introducir como desea **su pizza**, **ver el precio** y **su composición en pantalla**.

Se recomienda, para aprender a utilizarlos, usar los siguientes **controles**, pero se pueden cambiar: radioButton (masa), combobox (tipo pizza), listview (ingredientes podrán ser varios, activar la selección múltiple), spinner (tamaño), button (calcular precio). Recuerda que todos los controles, menos los ingredientes, tengan un valor por defecto. Estos valores por defecto provocan que se deba calcular el precio de la pizza con estos datos y mostrarlo.

Usa algún control de tipo **Container** para organizar cada uno de los elementos a seleccionar. (por ejemplo un Pane, un GridPane, un TabPane (pestañas), TitledPane (permite ocultar el panel))



La masa tiene un precio de:

MASA	precio
Normal	3,00 €
Integral	3,50 €

El tipo de pizza tiene un precio de:

TIPO	precio
Básica	3 €
Cuatro quesos	5,00 €
Barbacoa	7,00 €
Mexicana	8,50 €

Se pueden seleccionar varios ingredientes extra, y cada uno tiene un precio de:

EJERCICIOS TEMA 7: JAVA FX

INGREDIENTE	precio
jamón	0,50 €
queso	0,75 €
tomate	1,50 €
cebolla	0,75 €
olivas	1 €

Los precios deberán estar definidos en un HashMap (uno para cada categoría ó todos en uno), no distribuidos por el código.

El tamaño podrá ser pequeña, mediana o familiar. Si es pequeña el precio no se incrementa, si es mediana se incrementará en un 15% y si es familiar en un 30%

El precio total será:

$$\text{Total} = (\text{precio masa} + \text{precio tipo pizza} + \text{precio cada Ingrediente Extra}) * \text{tamaño}$$

Se debe validar que el usuario escoja todos los datos antes de realizar el cálculo, el cual se ejecuta al presionar el botón **calcular Precio y Pedido**, así como mostrar la composición de lo seleccionado