

EJERCICIOS TEMA 7: JAVA FX

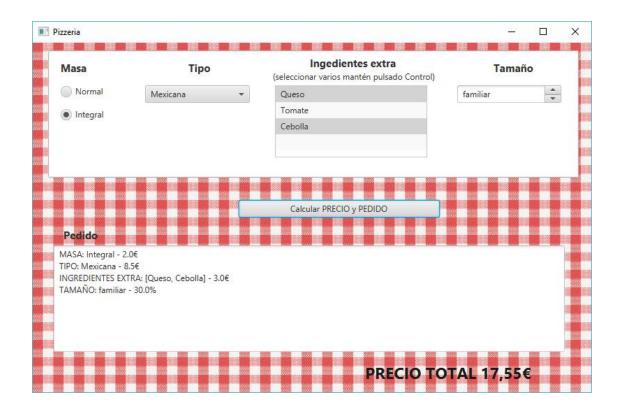


EJERCICIO: PIZZERIA-v1.0

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 <u>valor por defecto</u>. 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 <u>tipo de pizza</u> 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: JAVAFX



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

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

El <u>tamaño</u> 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 <u>precio total</u> será:

Total = (precio masa + precio tipo pizza + precio cada Ingrediente Extra)*tamaño

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