1) GUI

1. mapę ze stolikami, stolik może zawierać więcej niż jedno pole, wokół stolika krzesła (oprócz rogów - do rogów podchodzi kelner); stały rozmiar, kelner zawsze wychodzi i kończy podróż na ustalonym polu
2. grafiki: kelner, ludzie, krzesła, stoły, podłoga, krzesła zajęte

Do zrobienia:

1. plansza: 0 - wolne pole, 1 - stolik, 2 - krzesło zielone (chce złożyć zamówienie), 3 - czerwone (czeka na zamówienie), 4 - zwykłe (nic nie robi);
2. okienka: plansza, lista zamówień z numerem stolika, lista gotowych potraw do wydania, menu, taca kelnera, panel odpowiedzialny za wybór algorytmów
3. przygotować grafiki , krzesła: zielone, czerwone, zwykłe; menu (konkretne potrawy i ich cechy), przykładowe pliki z mapą, mapa: 21 pól : szerokość, wysokość: 17 pól
4. warstwa logiczna: składanie zamówień, podział na tury, reprezentacja macierzowa ruchu (lista koordynatów, jak ktoś idzie), dodawanie krzeseł do stolika, kelner ze swoimi współrzednymi
5. jak wygląda plik: 0 - nie stolik, 1 - stolik, kolumny oddzielone spacjami, wiersze enterami

Podział pracy:

1. Andrzej: przygotowanie wszystkich plików graficznych, przygotowanie plików z mapami
2. Agnieszka: grafika
3. Adam: przygotowanie menu, klasa odpowiedzialna za potrawy i składanie zamówień, metody zwracające: listę gotowych potraw, potraw na tacy kelnera, listę z menu
4. Marta: grafika i pomoc wszystkim
5. Dominik: reprezentacja macierzowa ruchu (lista koordynatów, jak ktoś idzie), dodawanie krzeseł do stolika, kelner ze swoimi współrzednymi, stolik jednoznacznie identyfikują jego współrzedne.

2) pojawianie się zamówień, losowo, musi być wiadomo, który stolik (współrzędne stolika) i musi być wyświetlone, że dany stolik zamówił daną rzecz, coś zamówił, zamówienia nie mogą pojawiać sie co sekundę, najlepiej, żeby pojawiały się w losowym czasie, stolik, który złożył zamówienie musi mieć odpowiedni kolor -- MARTA NAJWCZEŚNIEJ NA 4.05.15

modified: zamówienia pojawiają się po wywołaniu metody randOrder na stoliku (uzgodniliśmy z Dominikiem, że w mapie trzebaby podmienić reprezentację stolika liczbową na obiekt klasy Table), kiedy stoliki będą obiektami pozostanie wywołanie metody setChairAs na obiekcie (zaimplementowane w komentarzu)

TO DO: Nie ma wyświetlenia zamówień bo do tego potrzebne jest wyświetlane menu, a menu nie ma nawet pliku txt.

3) listy: złożone zamówienia (danie + nr stolika), lista dań gotowych do zabrania (danie, nr stolika), lista dań na tacy kelnera (danie + nr stolika) -- Adam (4.05.2015)

4) klasa stolika: numer stolika, lista krzeseł wokół niego (lista współrzędnych z uwzględnieniem stanów krzesła), metoda zwracająca listę pól, do których kelner może podejść MARTA NA PÓŹNIEJ NIŻ 4 MAJ

5) jak kelner zatrzyma się przy jakimś stoliku, to zamówienie z tego stolika musi zejść z listy zamówionych dań

6) Na końcu powinien być zrobiony słuchacz zmian algorytmów.

7) maksymalnie 10 zamówień na tacy.

8) maksymalnie 20 stolików, przygotować numerki z przezroczystym tłem -- Andrzej (27.04)

nasza kolejka:

Andrzej na 11.05.

Marta, Adam 25.05.

Agnieszka 08.06.

Dominik 15.06.