



casino-management

github.com/dianamin/casino-management

DOCUMENTAȚIE

Introducere

Proiectul casino-management este un software utilitar menit să ajute la administrarea unui casino.
Se ocupă de aministrarea bugetului, a clienților, a jocurilor prezente în cazinou (ruletă, păcănele și blackjack).¹

Cerințe de sistem

Software-ul poate fi utilizat pe un calculator cu Windows, Linux sau Mac OS.

Ghid de utilizare

După lansarea executabilului, putem utiliza comanda ajutor pentru manualul de utilizare:

```
#####

Boss Casino

#####

Scrie ajutor pentru a vedea comenzile!
ajutor

Ajutor

adauga client <name>:
Adauga clientul cu numele <name>
Exemplu: adauga client Boss

adauga produs <type> <brand> <price> <quantity>:
Adauga produsul de tipul <type> de la firma <brand> ce poate fi cumparat cu pretul <price> lei la cantitatea <quantity>
Exemplu: adauga produs suc nestea 10 0.5L

cauta client <name>:
Cauta id-ul clientului cu numele <client>
Exemplu: cauta client Boss

cauta produs <id>:
Verifica daca exista produsul cu id-ul <id>
Exemplu: cauta 0

client <id> joaca <game_name>:
Clientul cu id-ul <id> va juca <game_name>
Jocuri disponibile: ruleta, blackjack, pacanea
Exemplu: client 0 joaca ruleta

client <id> consum:
Afiseaza consumul clientului cu id-ul <id>

client <id> consuma <drink>:
Adauga la nota de plata a clientului cu id-ul <id> bautura <drink>

client <id> nota:
Afiseaza nota de plata a clientului cu id-ul <id>
Exemplu: client 0 nota

istoric:
Afiseaza notele de plata deja achitate
```

CASINO-MANAGEMENT

```
Adauga produsul de tipul <type> de la firma <brand> ce poate fi cumparat cu pretul <price> lei la cantitatea <quantity>  
Exemplu: adauga produs suc nestea 10 0.5L
```

```
cauta client <name>:  
Cauta id-ul clientului cu numele <client>  
Exemplu: cauta client Boss
```

```
cauta produs <id>:  
Verifica daca exista produsul cu id-ul <id>  
Exemplu: cauta 0
```

```
client <id> joaca <game_name>:  
Clientul cu id-ul <id> va juca <game_name>  
Jocuri disponibile: ruleta, blackjack, pacaneu  
Exemplu: client 0 joaca ruleta
```

```
client <id> consum:  
Afiseaza consumul clientului cu id-ul <id>
```

```
client <id> consuma <drink>:  
Adauga la nota de plata a clientului cu id-ul <id> bautura <drink>
```

```
client <id> nota:  
Afiseaza nota de plata a clientului cu id-ul <id>  
Exemplu: client 0 nota
```

```
istoric:  
Afiseaza notele de plata deja achitate
```

```
lista clienti:  
Afiseaza lista clientilor  
Pentru a vedea id-ul fiecarui client
```

```
menu:  
Afiseaza produsele
```

```
statistici <game_name>:  
Afiseaza statisticile pentru jocul <game_name>  
Exemplu: statistici ruleta
```

```
sterge client <id>:  
Sterge clientul cu numele <client>  
Exemplu: sterge client 0
```

Tehnologii utilizare

C++

IMPLEMENTARE

Numele clasei	Descriere
Menu	Clasă singleton - se ocupă de citirea și parsarea comenzilor
Casino	Clasă singleton - ține lista de clienților și se ocupă de acțiunile din cazinou.
Budget	Generează statistici și reține un istoric al plăților
Client	Ține nota de plată a clientului, băuturile consumate. Conține metode precum play_game(), get_drink() etc.
Bill	Conține o listă cu rezultatele jocurilor și cu băuturile consumate, calculează totalul de plată al clientului
Expenditure	Un obiect de pe nota de plată
Time	Clasă singleton - generează un obiect cu timpul, util pentru notele de plată și pentru istoric
Drink_Type	Tipurile de băuturi
Brand_Name	Derivată din clasa Drink_Type, se referă la firmele băuturilor
Drink_Product	Derivată din clasa Brand_Name, se referă la produsele pe care le pot consuma clienții
Drinks_Manager	Clasă singleton - afișează meniul cu produse, administrează produsele pe care le pot consuma clienții
Game	Clasa de bază pentru fiecare joc din cazinou
Ruleta	Derivată din Game, simulează ruleta cu multi threading
Pacanea	Derivată din Game, simulează păcăneaua
Blackjack	Derivata din Game, simulează blackjack
