

Tela Login

Essa é tela inicial que dá acesso de acordo com a função, somente o gerente tem acesso a todas as telas, a senha padrão é 12345 para todos, essa pode ser alterada em arquivos/login.json (cuidado! [{ ,” faz parte da formatação do arquivo remover qualquer um desse casará um erro). Se a senha for invalida o campo senha será apagado e não será chamando nem uma tela.

Tela barman

Para retirar um item do estoque clique no item na tabela “estoque” e dados abaixo da tabela será preenchido, vc pode editar a porcentagem de lucro e a quantidade de item retirado do estoque e o preço total será calculado novamente, você deve dar um novo nome para a bebida.

Estoque

	nome	marca	preco	quantidade
1	cerveja	cristal	1.2	9
2	vinho	cristal	4.5	10
3	agua	csristal	2.00	6

Nome

Marca

Preço

Lucro %

Quant.

Preço total

agua

csristal

2,00

30,00

1

2,60

Novo nome

Editar bebida

Após dado um novo nome clique em “editar bebida”, a quantidade de itens será retirada do estoque e a nova bebida anexada na tabela “lista barman”

Lista Barman

	nome	marca	preco	quant
1	agao	csristal	2.60	1
2	chop	cristal	1.56	1
3	chop	cristal	3.12	2
4	rt	csristal	2.60	1
5	nodas	cristal	1.56	1

Nome

Marca

Preço

chop

cristal

1,56

Vender

Para vender um item basta clicar no mesmo e clicar no botão vender, esse botão desencadeia a rotina de geração de receita e item será retirado da lista do barman e anexado na tabela “bebidas vendidas” ao final da festa o barman pode limpar a tabela “bebidas vendida” no botão limpar.

Tela dançarina

A classe dançarina reimplementar a método `get_dadospessoais` que é uma herança de funcionário, essa implementação retorna apenas os dados pessoais das dançarinas cadastrado no sistema (arquivo `Funcionario.json`).

A parte gráfica é implementada pela classe `TelaDançarina`, contendo quatros tabelas informativa.

Dançarinas

	id	nome	profissao
1	3	aotndeo	Dançarina
2	4	edional	Dançarina
3	5	ana paula	Dançarina

Atribuir habilidades

Codigo

Nome

Abilidade

Tempo

Preço

Add habilidade

Na primeira tabela (Dançarinas) estão todas as dançarinas cadastradas, para adicionar suas habilidades, digite no campo código o id correspondente,(ou você pode simplesmente clicar na tabelas, o nome será preenchido automático, apenas para confirmar se o id está correto) de um nome para a habilidade e digite o tempo e o preço, o tempo é uma unidade relativa ao preço, ou seja será usado com base para cálculos de preço para qualquer tempo t.

Abilidades das dançarinas

Dançarina	Abilidades	tempo	preço
▼ aotndeo	fank	01:00	10.00
	valsa	01:00	12.00
> edional			
> ana paula			

Agendar danças para festa

Codigo

Nome

Dança

Tempo

Preço

Tabela 2

Ao adicionar uma habilidade está aparecerá na tabela “habilidades da dançarina”(pow word ta me dizendo que habilidade e com h, vou corrigir isso), veja, a Dançarina aotndeo tem duas habilidades (fank e valsa), para agendar uma habilidade deve-se dar m duplo clique nela, os campos abaixo serão preenchidos oferecendo a opção de alterar o tempo de duração da execução dessa habilidade, o preço será calculado com base nas informações de cada habilidade (fank 1h R\$ 10,00 para duas horas deve aparecer R\$ 20,00) contudo conferido basta clicar em agendar.

Danças agendadas

Dançarina	Abilidades	tempo	preço
▼ aotndeo	fank	01:00	10.00
> edional			
> ana paula			

Gerar receita

Nessa tabela serão apresentados todas a habilidade agendas e valor arrecadado por ela, para finalizar de duplo clique na habilidade, os campos gerar receita será preenchido confirme botão Receita. A atividade será finalizado contabilizado o valor arrecadado no caixa e mostrando as receitas gerada pelas dançarinas na tabela Recita a baixo.

Receita

	id	dancarina	preço
1	3	aotndeo	46
2	5	ana paula	12.00
3	4	edional	20.00