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 clik 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.



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



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 vendias" 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 Funcinoario.json).

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

3 5 ana paula Dançarina Atribuir abilidades Codigo Nome				Dançari	nas	
2 4 edional Dançarina 3 5 ana paula Dançarina Atribuir abilidades Codigo Nome			id	nome		profissao
3 5 ana paula Dançarina Atribuir abilidades Codigo Nome	1	3		aotndeo		Dançarina
Atribuir abilidades	2	4		edional		Dançarina
Codigo Nome	3	5		ana paula		Dançarina
			Atrib	ouir abi	lida	des
Abilidade Tempo 00:00	Cod	digo			Nome	
	Abi	lidade			Tempo	00:00
Preço 0,00 🕏 Add abilidad	Pre	ço	0,00	*		Add abilidade

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.

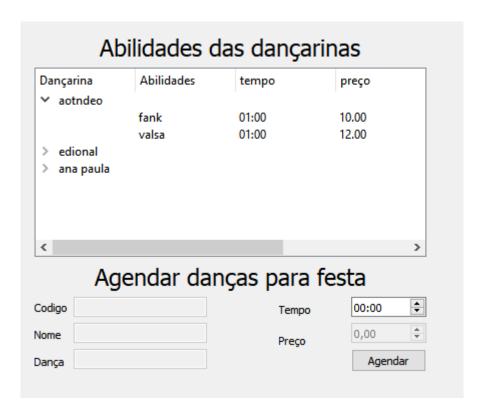
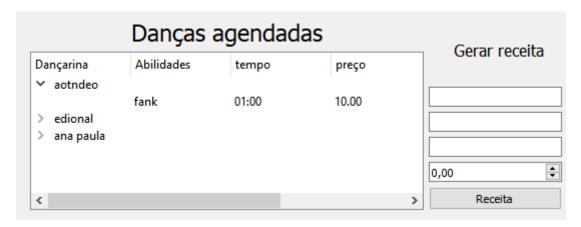


Tabela 2

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 clik ela, 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.



Nessa tabela serão apresentados todas a habilidade agendas e valor arrecadado por ela, para finalizar de duplo clik 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 dançarias na tabela Recita a baixo.

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