

**03. PizzaShop**

Aplicatia desktop permite plasarea si onorarea comenzilor de pizza dintr-un restaurant cu 8 mese, precum si plata (simulata) prin card sau cash. Informatiile referitoare la meniu sunt preluate dintr-un fisier text cu structura: <tip\_pizza>, <pret>. Dacă fișierul nu există se va crea un fișier nou, datele din fișier fiind separate prin virgulă.

La utilizarea aplicatiei se va permite:

- Plasarea unei comenzi noi, precizand tipul de pizza din meniu si cantitatea comandata. O comanda poate sa contina mai multe tipuri de pizza. Tipul de pizza este de tip string.
- Comanda este preluata de maestrul pizzar care o va pregati si va notifica chelnerul atunci cand pizza poate fi servita. Notificarea va fi făcută prin statusul comenzii care va fi modificat de către maestrul pizzar.
- Chelnerul servește pizza si incaseaza plata de la client. Clientul poate realiza plata cu cardul sau cash.

**F01.** Pentru fiecare plata realizata se retin intr-un fisier urmatoarele detalii: masa (obiect cu <menu item>, <cantitate>, <pret>, prețul de tip double), tipul platii (cash sau card) si valoarea achitata: double.

- O masa poate fi eliberata la cerere, doar dupa achitarea comenzii.

- Bucataria unde se afla maestrul pizzar se poate inchide doar daca nu mai exista clienti. Se va deschide o alerta potrivită.

- Restaurantul se poate inchide doar daca nu sunt clienti si bucataria este inchisa. Se va deschide o alerta potrivită.

**F02.** La inchiderea restaurantului se afiseaza totalul incasarilor realizate, pentru fiecare tip de plata.