# NYAMIMENÜZTETÉS

### Felhasználói specifikáció

A Nyami kifőzdétől egy asztali alkalmazás készítésére kapott megbízást, amely képes ételmenük rendelésének felvételére és azoknak adatbázisba történő elmentésére.

#### Az alkalmazással szemben támasztott felhasználói követelmények:

- · Képes legyen a kifőzde étlapján szereplő A és B menük adatainak megjelenítésére, ezek az adatok egy txt file-ban találhatóak és be kell importálni ezeket egy adatbázisban lévő táblába. A tábla egy adatának tartalmaznia kell egy azonosítót, típust, nevet és egy teljes árat. A zóna ár a teljes ár 2/3-d része. A napi menüket random kell kiválasztania a programnak úgy, hogy az A és B menüben mindig legyen egy leves és egy fő étel.
- · Képes legyen a rendeléseket rögzíteni és a fizetendő összeget kiszámolni.
- · Képes legyen az egyes rendelések adatait egy adatbázisba menteni.
- · Képes legyen az összes rendelést összegezni.
- · Az egyes műveletek sikerességéről tájékoztassa a felhasználót!
- · Mindig ellenőrizze a beviteli adatok helyességét!

### <u>Fejlesztői specifikáció</u>

#### Alkalmazás oldalainak felépítése és megvalósítandó funkciói:

#### MainForm főoldal Vezérlőelemek és beállításaik:

- · Név: Nyami Menüztetés
- · Méret: 600x420
- · Az ablak ne legyen méretezhető, a képernyő középen jelenjen meg, valamint ne lehessen egész képernyőn megjeleníteni!
- · A következő színeket használja az alkalmazásban! o White, (255; 224; 192)
- · Méretezze és formázza a feliratokat a mintához hasonlóan!
- · Menüpontok: Névjegy és Kilépés. A menüpontok legyenek elérhetőek kezdőbetűik segítségével is!
- · Használjon Tab Page vezérlőt két füllel! o Menük és Rendelések
- · A mintának megfelelően készítse el a két oldalt a szükséges vezérlőelemekkel!
  - o Mindkét oldalon használja a menuztetes.jpg képet háttérként!

#### Megvalósítandó funkciók:

- · A Névjegy menüpontra kattintva a Névjegy oldal töltődjön be!
- · A Kilépés menüpontra kattintva záródjon be az alkalmazás! · Az alkalmazás szövegdobozai csak megjelenítési célokat szolgálnak, ne engedje, hogy ezek módosíthatóak legyenek!

- · Egy adott menüből Teljes vagy Zóna adagot lehessen rendelni, de csak az egyiket!
- · Ha egy menünél kiválasztásra került az adag és a darabszám is meg van adva, akkor automatikusan frissüljön az adott menühöz tartozó szövegmező, benne a fizetendő árral.
- · Amennyiben nincs adag kiválasztva vagy a darabszám nulla, a szövegmező tartalma is nulla legyen!
- · A rendelés végösszege automatikusan frissüljön bármelyik menü részösszegének megváltozásakor!
- · Amennyiben be van jelölve az Elvitelre jelölőnégyzet, akkor a fizetendő összeghez kerüljön 200 Ft-al növelésre a csomagolás felszámítása miatt!
- · A Rendelés gombra kattintáskor, kerüljön rögzítésre egy új rendelés, jelenjen meg a Rendelések lapon a listában, kerüljön frissítésre a bevétel mező is és az adatokat mentsük el az adatbázisba!
  - o Egy rendelést jellemez: egyedit azonosító, a rendelés összege és a rendelés dátuma (a kattintás időpontja), valamint, hogy kért-e elvitelt a vendég!
  - o Csak tényleges rendeléseket rögzítsük, a 0 Ft-osokat ne!
  - o Siker rendelést követően álljanak alaphelyzetbe a vezérlők!
- · A Mégsem gombra kattintáskor álljanak alaphelyzetbe a vezérlőelemek!
- · A rendelések listában való kattintáskor jelenjenek meg az adott rendelés adatai a szövegdobozokban és amennyiben kért elvitelt a vendég, akkor a jelölőnégyzet legyen bepipálva!
- · A Rendelés törlése gomb lenyomásával töröljük ki az adatbázisból és a listBox-ból is az adott rendelést.
- · A Minden rendelés törlése gomb lenyomásával töröljük ki az adatbázisból és a listBox-ból is minden rendelést.

o Az adatok sikeres mentésének tényét és elérési útját jelenítsük meg a felhasználó számára egy dialógusablak segítségével!

#### Névjegy oldal Vezérlőelemek és beállításaik:

· Használja a fejlesztőkörnyezet beépített About Box űrlap sablonját!

#### Hibakezelés, üzenetek

· A fájlkezeléssel kapcsolatos hibák kezeléséhez használjon kivételeket és a hibák okait dialógusablakban jelenítse meg!

#### <u>Dokumentáció</u>

- · Dokumentálja forráskódját dokumentációs és implementációs megjegyzésekkel!
- · Készítse el a felhasználói és fejlesztési dokumentációt.

#### OOP szemlélet követése

- · Tartsa be az OOP szemlélet alapelveit! (View-IModel-Model—IPersistence-Persistence)
- · Többrétegű tervezési mintákat használjon!

## **Minta:**





