**Teste Técnico – Software Developer Intern**

**Com base nas informações fornecidas, será detalhado a estrutura do sistema desenvolvido.**

A classe DrinkMachine contém toda a lógica do sistema.

Para visualizar o Design abrir arquivo DrinkMachine.sln.

A classe Product é responsável pelo ID, sabor e tipo de cada bebida.

A classe Order é responsável por cada aspecto do pedido.

Os sabores de bebida foram armazenados na classe DrinkType dentro de Models para que fossem salvos somente os sabores/tipos fornecidos.

O design foi feito de uma forma em que a pessoa só consegue avançar após selecionar as opções já disponibilizadas.

Requisitos como tipo de tampa e tipo de copo e quantidade de gelo propostos no desafio são selecionados automaticamente no pedido com base nas requisições feitas no teste.

O pedido só pode ser finalizado após todas as informações do Order Summary estarem preenchidas.

O botão Reset só deve funcionar quando um pedido estiver em andamento.

Ao finalizar o pedido, você deve conseguir iniciar outro pedido pelo botão “New Order”.

Ao finalizar o pedido, a mensagem de erro ao clicar em “Complete Order” deve voltar novamente a mensagem de erro inicial “Order was not initialized”.