

**03. PizzaShop**

Aplicatia 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>.

Informațiile referitoare la efectuarea plăților cu succes sunt salvate într-un fișier text cu structura: <nr\_masa>, <tip\_plata>, <valoare\_comanda>.

La pornirea aplicației apar 2 ferestre care conțin lista cu mese din restaurant numerotate de la 1 la 8, respectiv un meniu din care Bucătarul preia comenzile plasate, le prepara și după le marchează ca și finalizate.

La utilizarea aplicației se va permite:

- Plasarea unei comenzi noi, precizand masa la care s-a făcut comanda, tipul de pizza din meniu si cantitatea comandata. O comanda poate sa contina mai multe tipuri de pizza.
- Comanda este trimisa maestrului pizar, intr-o lista de așteptare din care o va prelua si va notifica chelnerul atunci cand pizza poate fi servita.
- Chelnerul serveste pizza și mai târziu la cererea clientului incaseaza plata pentru comanda efectuată. Clientul poate realiza plata cu cardul sau cash.

**F01.** Pentru fiecare plata realizata se retin intr-un fisier urmatoarele detalii: masa, tipul platii (cash sau card) si valoarea achitata.

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

- Bucataria unde se afla maestrul pizar se poate inchide doar daca nu mai exista comenzi active sau după o anumită ora.

- Restaurantul se poate inchide doar daca nu sunt clienti si bucataria este inchisa.

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