

Felhasználói dokumentáció

A programról

Az *etterem* program azon célból készült, hogy éttermeknek, kávézóknak, valamint egyéb vendéglátói-kiszolgálói vállalkozásoknak egy egyszerű, “parancssori” felületet biztosítsunk az asztalok, a menü, valamint a rendelések rendezésére.

A program képes asztalok tárolására és megjelenítésére, azokhoz való rendelésre, illetve számlázásra is.

Használat

A program beállítása

Az első használat előtt a programot szükséges beállítani. Ezt az alábbi paranccsal lehet a legegyszerűbben elvégezni:

```
etterem
```

A parancs lefuttatásával a program pár alap információt fog kérdezni: egy-egy asztalt és ételt a menüre. Ha ezek meg lettek adva, a program már szabadon használható.

Egyszerű kezelés

Alább egy étkezés menetét írjuk le.

Amikor megérkeznek a vendégek, meg kell nyitni egy asztalt, az alábbi paranccsal:

```
etterem nyitasztal <asztalindex>
```

Az “asztalindex” helyére az asztal számát kell leírni (ez megtekinthető az `etterem asztalterkep` paranccsal).

Ez után a rendeléseket a következő utasítással lehet felvenni:

```
etterem rendel <etelindex> <asztalindex>
```

Itt az “etelindex” helyére a kért étel a menün szereplő száma szükséges, az “asztalindex” helyére pedig a fentebb használt asztal szám. A menü megtekinthető a következő paranccsal:

```
etterem menu
```

Fizetés esetén számla generálható a programban, mely lezárja az asztalt, így ahhoz új vendégek ülhetnek. A következő utasítás használatos ehhez:

```
etterem szamla <asztalindex>
```

Itt az asztalindex a fentebb már többször is említett asztal szám.

Adminisztratív funkciók

Új asztalt a következő módon lehet létrehozni:

```
etterem uasztal <kapacitás> <x> <y>
```

A kapacitás az asztalhoz kényelmesen elférő vendégek száma, míg az x és y az éttermen belüli koordinátákat jelenti.

A menüre az első használat előtti beállítás után is lehet új ételt felvenni:

```
etterem ujetel <név> <ár>
```

A név az étel neve, az ár pedig a forintban értett bruttó árat jelenti.

Ételt a menüről el is lehet távolítani, a menün szereplő száma (indexe) segítségével:

```
etterem toroletel <index>
```

Grafikus használat

A program “grafikusan” is használható, egy egyszerű menürendszerrel, az alap parancs segítségével:

```
etterem
```

Ez megjeleníti a választható utasításokat, melyeket az előttük szereplő számok megadásával lehet kiválasztani.