

Prowadzący:
mgr inż. Agnieszka Malanowska

29.11.2021r.

PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE

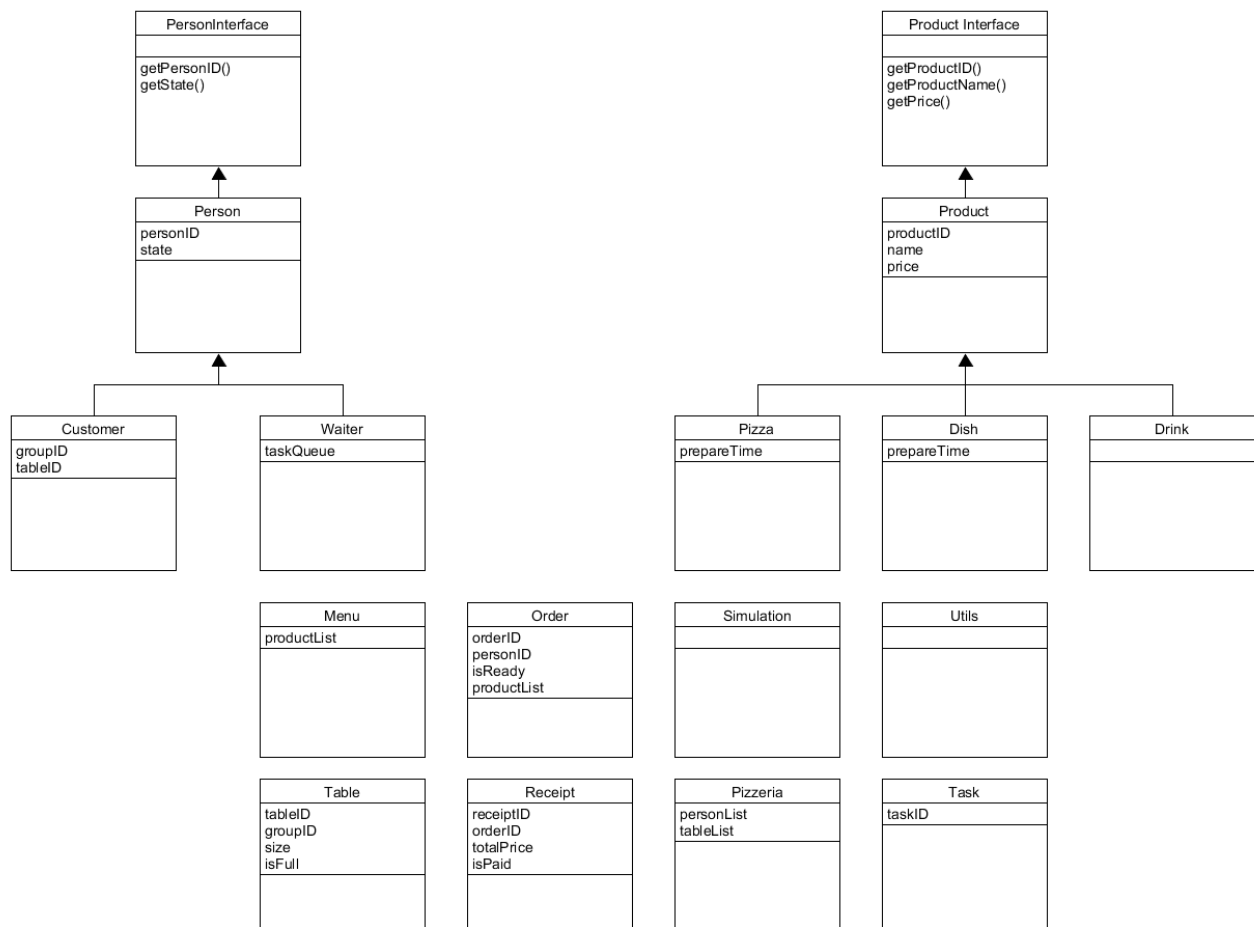
Projekt
Pizzeria

Wykonali:
Igor Nowak
Przemysław Wiszniewski

1. Założenia.

1. W pizzerii można zamówić pizze należące do różnych kategorii cenowych, a także inne dania i napoje. Od rodzaju posiłku zależy jego cena i czas oczekiwania na przygotowanie.
2. W pizzerii znajdują się stoliki różnej wielkości (od 1 do 5 osób) w różnej liczbie.
3. Do pizzerii klienci przychodzą samodzielnie lub w grupach. Klient lub klienci mogą zająć wolny stół lub dosiąść się do zajętego, o ile osoba siedząca już przy tym stoliku czeka na nowo przybyłych (ale tylko należących do tej samej grupy) i oczywiście przy stoliku jest miejsce.
4. Każdy z klientów będzie przypisany do konkretnej grupy. Grupy mogą liczyć od 1 do 5 osób.
5. Każdy z klientów będzie miał przypisany stan, w którym obecnie się znajduje.
6. Zmiana stanu przez klienta będzie dodawała do kolejki zadań wybranego kelnera odpowiednie zadanie do wykonania.
7. W pizzerii pracuje m kelnerów. Do zadań kelnera należy podawanie kart nowo przybyłym gościom, zbieranie zamówień, przynoszenie potraw oraz przynoszenie rachunków i pobieranie opłat. W danej jednostce czasu kelner może zajmować się tylko jedną z tych czynności.
8. Każdy z kelnerów będzie posiadał kolejkę zadań, które ma wykonać.
9. Zostanie zapewniona obsługa rozliczania klientów.
10. Wszystkie parametry symulacji będą wczytywane z pliku, który użytkownik będzie mógł modyfikować.
11. Wykonanie zadań przez poszczególne osoby będzie sygnalizowane w konsoli w postaci odpowiednich komunikatów.

2. Hierarchia klas.



3. Podział obowiązków.

Igor Nowak – klasa Person Interface i klasy pochodne, Simulation, Pizzeria, Utils i Task, testowanie.

Przemysław Wiszniewski – klasa Product Interface i klasy pochodne, Menu, Order, Table i Receipt, przygotowanie dokumentacji.