**3. PizzaShop**

Proiectaţi şi implementaţi o aplicaţie Java pentru rezolvarea problemei propuse. Se va evidenţia o arhitectură stratificată.

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 din fisier text “menu.txt” cu structura: <tip\_pizza>, <pret>. Pretul fiind de tip float.

**F01.** La utilizarea aplicatiei se va permite:

**-** Plasarea unei comenzi noi, precizand tipul de pizza din meniu si cantitatea comandata. O comanda poate sa contina mai multe tipuri de pizza.

**-** Comanda este preluata de maestrul pizzar care o va pregati si va notifica chelnerul atunci cand pizza poate fi servita.

**-** Chelnerul serveste pizza si incaseaza plata de la client. Clientul poate realiza plata cu cardul sau cash.

**F02.** Pentru fiecare plata realizata, se retin in fisierul “payments.txt” urmatoarele detalii: <id-ul mesei>, <tipul platii (cash sau card)>,<valoarea achitata>.

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

**-** Bucataria unde se afla maestrul pizzar se poate inchide doar daca nu mai exista clienti.

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

**F03.** La inchiderea restaurantului se afiseaza totalul incasarilor realizate, pentru fiecare tip de plata.