**Доклад.**

Здравствуйте, уважаемые коллеги!

**Слайд 2. Инструменты для разработки**

Для разработки приложения была выбрана среда программирования Lazarus. Одним из главных преимуществом данной среды является кроссплатформенность. Мощность и быстрота также играют большую роль. Lazarus IDE совместим для работы с большими проектами. Так же он имеет графический конструктор, что позволяет создавать формы за считанные минуты. Еще одним немаловажным преимуществом является доступность.

Для работы с базами данных была выбрана СУБД FireBird. FireBird полностью бесплатна. Также она является кроссплатформенной системой.

**Слайд 3. Диаграмма прецедентов**

Данная диаграмма описывает работу сотрудников предприятия.

Главной задачей кассира является быстрое обслуживание клиентов, что включает в себя оформление заказа, прием денежных средств и выдача сдачи и т.д.

Директор по хозяйству отвечает за склад, а именно за ведение склада хозяйственных товаров и спец.одежды.

Бухгалтер должен выполнять свою главную задачу – введение бухгалтерского учета.

Шеф-повар прежде всего заведует производством, сюда входит контроль технологии производства пищи, составление меню заведения и составление заявок для заказа на необходимые продукты для производства

**Слайд 4. Проектирование сценария**

Главным окном является «Меню». Это первое окно при открытии приложения. Оно содержит в себе три кнопки «Меню предприятия», «Финансы» и «Склад». Нажимая на определенную кнопку, открывается соответствующее окно. После открытия пользователь может начать работу с таблицей.

**Слайд 5. Блок-схема главного модуля.**

Главный модуль приложения выполняет создание экземпляров всех форм необходимых для работы приложения.

**Слайд 6. Поля таблиц БД.**

Класс “ProdMenu” содержит поля: FOOD\_NAME (Наименование блюда) – ключевое поле, COOKING\_TIME (Время приготовления) и PRICE (Цена).

Таблица “Finance” состоит из следующих полей: СDATE (Дата) – ключевое поле, INCOME (Доход) и EXPENDITURE (Расход).

Таблица “Warehouse” состоит из ключевого поля PROD\_NAME (Наименование продукта) и PROD\_QUAN (Количество).

**Слайд 7. Окна программы.**

После запуска приложения открывается окно выбора, содержащее три кнопки «Меню заведения», «Склад», «Финансы», а также в верхней панели «О программе»

При нажатии на «О программе» открывается окно, содержащее информацию о разработчике, а также о теме курсового проекта, которой посвящено данное приложение.

При нажатии на одну из всех предложенных кнопок, открывается соответствующее окно.

Кнопка «Меню заведения» откроет окно «Меню заведения» с соответствующей таблицей.

Каждое из окон имеет примерно одинаковый интерфейс. Описание функционала окна представлено на рисунке ниже. При нажатии на кнопку «Назад» открытое окно закрывается и пользователю открывается окно выбора «Фастфуд»

**Слайд 8.**

Спасибо за внимание!