

## 2. PizzaShop

Aplicația **este de tip desktop** și permite plasarea și onorarea comenzilor de pizza dintr-un restaurant cu 8 mese, precum și plata (simulată) prin card sau cash. Informațiile referitoare la meniu sunt preluate dintr-un fișier text cu structura: <tip\_pizza>, <preț>. La utilizarea aplicației se va permite:

**F01.** Plasarea unei comenzi noi, precizând tipul de pizza din meniu, cantitatea comandată **și numărul mesei la care a fost făcută comanda [Fereastra 1]**. O comandă poate să conțină mai multe tipuri de pizza.

- Comanda este preluată de maestrul pizzar care o va pregăti și va notifica chelnerul atunci când pizza poate fi servită. **Maestrul păstrează o listă cu comenzile în ordinea preluării. [Fereastra 2]**

- Chelnerul servește pizza și încasează plata de la client. Clientul poate realiza plata cu cardul sau cash.

**F02.** Pentru fiecare plată realizată se rețin într-un fișier următoarele detalii: masa, tipul plății (cash sau card) și valoarea achitată. **[Fereastra 3]**

- O masă poate fi eliberată la cerere **(??)**, doar după achitarea comenzii.

- Bucătăria unde se alină maestrul pizzar se poate închide doar dacă nu mai există clienți, **iar atunci se închide și restaurantul.**

**F03.** La închiderea restaurantului se afișează totalul încasărilor realizate, pentru fiecare tip de plată.

**Input: fișierul de la F01.**