**03. PizzaShop**

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 dintr-un fisier text cu structura: <tip\_pizza>, <pret>. 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.

Aplicatia va fi implementată în limbajul Java, cu frameworkul JavaFX si va rula pe orice sistem ce suporta java virtual environment.

**F01.** Pentru fiecare plata realizata se retin intr-un fisier urmatoarele detalii: masa, tipul platii (cash sau card) si valoarea achitata.

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

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

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

**F02.** La inchiderea restaurantului se afiseaza totalul incasarilor realizate, pentru fiecare tip de plata.

F03.Pentru plasarea unei comenzi noi, se selectează tipul de pizza, calitatea si se alege “adaugă la comanda”. După adăugarea opțiunilor dorite se selecteaza “plaseaza comanda”.

F04.Maestrul bucătar vede toate comenzile plasate, are opțiunea de a prelua comanda si de a notifica chelnerul atunci când aceasta este terminată si gata pentru a fi livrata.