

# MARIO'S PIZZA BAR

# Indhold

# Requirements

- Display af bestillinger
- Tids-organiseret system
- Syligt menukort
- Markere bestillinger betalt og afhentet
- Ekspederet liste
- Yderligere krav: Fjerne items fra ordre, fjerne ordre, tilføje items

FURPS+

# Use cases: bestille pizza

- Udgangspunkt i kunden bestiller og modtager ordre
- Primary actor: Kunden

# Stakeholders and Interests:

- Alfonso:
  - Vil modtage opkald enten ved kundens fysisk fremmøde eller telefonisk, vil have muligheden for at kunne indtaste ordrene og deres indhold ind i programmet, skal modtage betaling ved restauranten og registrere afhentning, registrere inde i programmet når betaling og afhentning er fuldført.
- Mario:
  - Skal kunne se en liste over de ordre der er blevet registreret, skal kunne se hvilket indhold af ordrene han skal lave i en bestemt rækkefølge (tidsbestemt), skal meddele til Alfonso når en ordre er lavet, samt se en liste af ekspideret ordre som bruges til senere statistik og analyse.

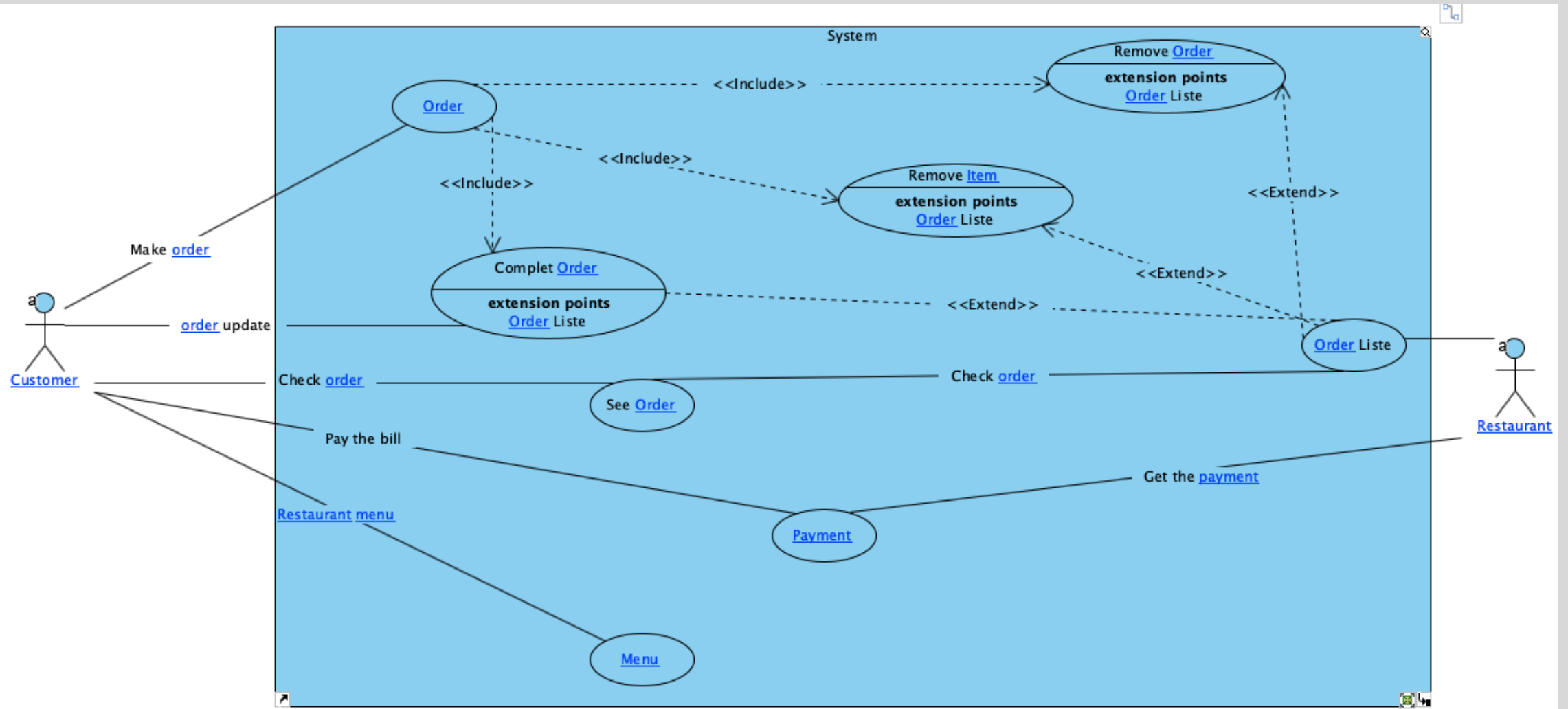
# Main Success Scenario

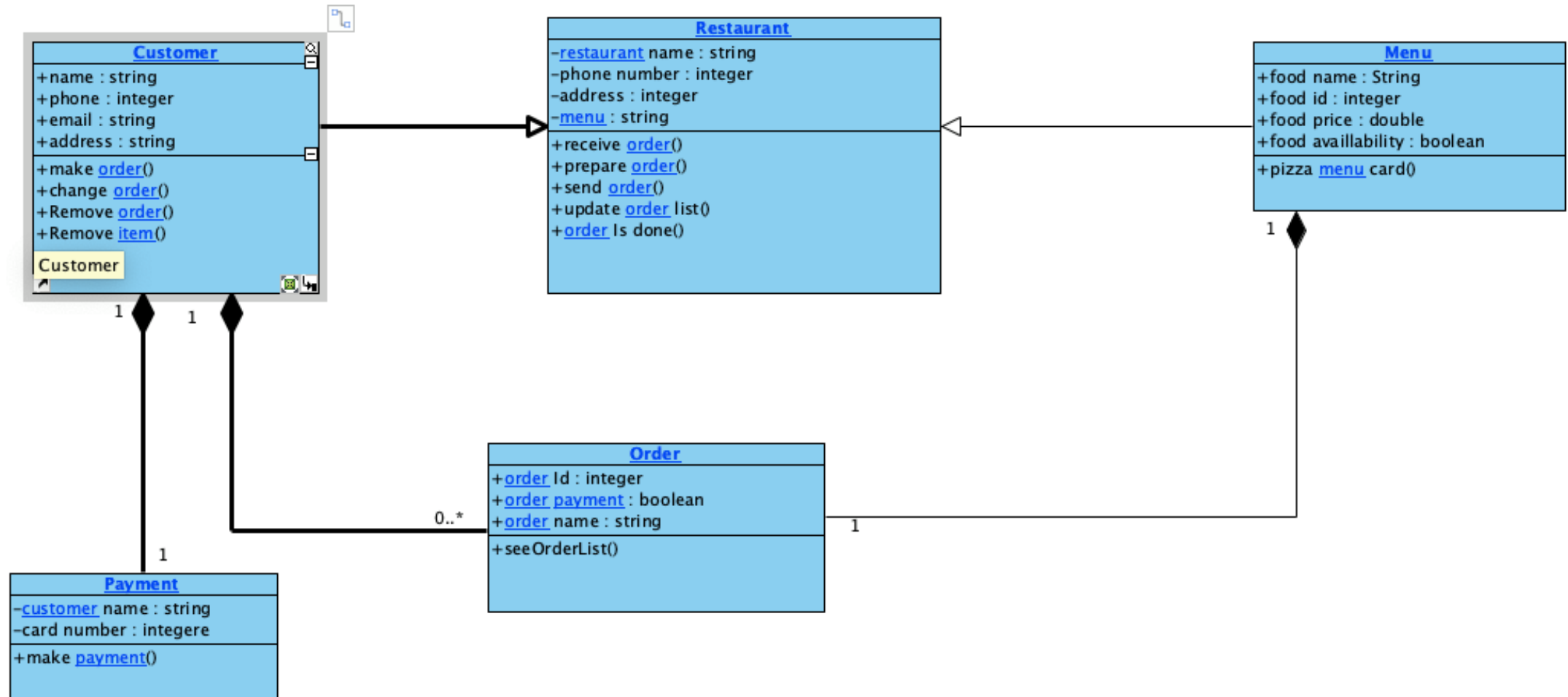
- 1.Kunden møder op i Mario's pizza bar, eller ringer telefonisk.
- 2.Alfons registrere ordren, og starter op for at registrere det i programmet.
- 3.Kunden angiver hvilket indhold af pizzaer de vil have i deres ordre.
- 4.Alfonso skriver indholdet ind i programmet, hvor hvert enkel pizza(item) indtastes individuelt.
- 5.Når bestilling er afklaret, bliver ordren godkendt i programmet til at komme på ordrelisten.
- 6.Ordre Listen bliver fremvist så Mario registrere det, og går i gang med at lave ordren.
- 7.Tid passere, og ordren er blevet fuldført, og Mario meddeler dette til Alfonso
- 8.Kunden ankommer, så de betaler og får afhentet ordren.
- 9.Dernæst kan Alfonso registrere det i programmet, så ordren bliver fjernet fra ordrelisten, og over på den ekspederet ordre liste.

# Extensions

1. Kunden møder op i Mario's pizza bar, eller ringer telefonisk.
2. Alfons registrere ordren, og starter op for at registrere det i programmet.
3. Kunden angiver hvilket indhold af pizzaer de vil have i deres ordre.
4. Alfonso skriver indholdet ind i programmet og får det registreret.
  - 4a. Kunden angiver, at de vil have lavet en justering i deres ordre. Enten at de har fortrudt noget af indholdet, eller gerne vil have tilføjet nyt indhold til ordren.
    1. Alfonso registrere fejlen eller tilføjjelsen
    2. Alfonso anvender en form for program funktion, som kan fjerne de enkelte dele af ordren, eller tilføje nye items til bestilling via programmet. (returnere til punkt 3)
  - 4b. Kunden angiver, at de gerne vil have en ordre helt afbestilt.
    1. Alfonso registrere det.
    2. Via en program funktion kan Alfonso fjerne den eksisterende ordre fra ordre listen.
  - 5. Når bestilling er afklaret, bliver ordren godkendt i programmet til at komme på ordrelisten.
  -



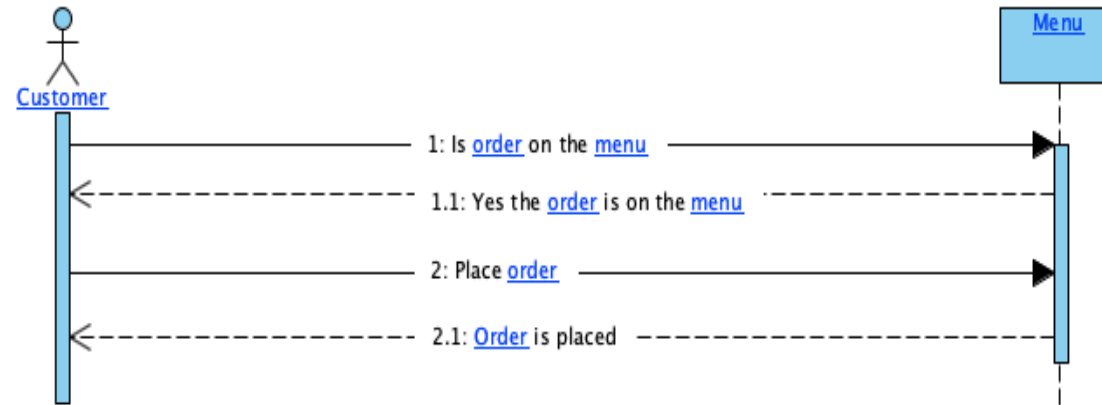




Customer

Menu

## Diagram name Place order Sequence Diagram



Customer

Restaurant

## Diagram name Fjern Order Sequence Diagram



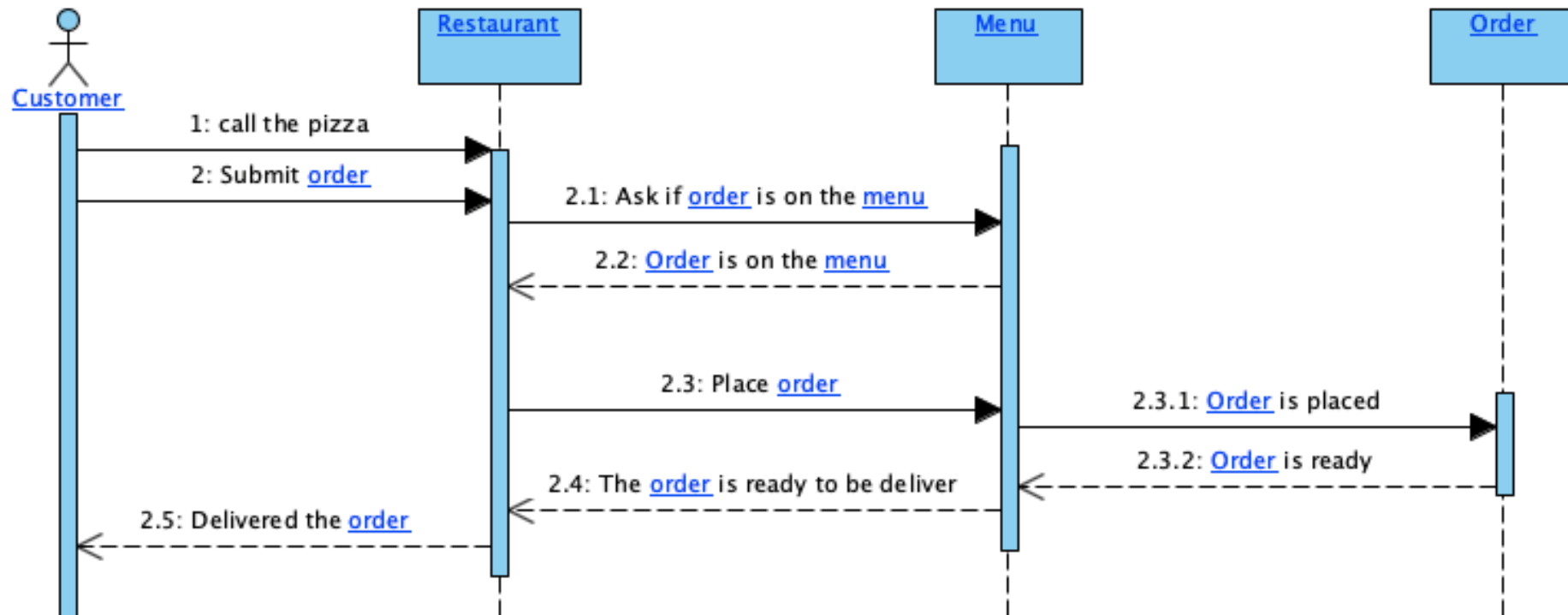
Customer

Restaurant

Menu

Order

### Diagram name Pizza order (sequence diagram)



# Selve programmet

```
public class Pizza {  
  
    private String pizzaName;  
    private int pizzaNum;  
    private double pizzaPrice;  
  
    Pizza(String pizzaName, int pizzaNum, double pizzaPrice){...}
```

```
public class Order {  
  
    private String orderName;  
    private ArrayList<Pizza> orderArrayList = new ArrayList<>();
```

Ordre listen:

[]

Hvad vil du vælge i menuen?

#####

## ##

## Input 1: Lav en ordre (eller tilføj item til eksisterende ordre). ##

## Input 2: Fjern item fra en ordre. ##

## Input 3: Fjern ordre. ##

## Input 4: Ordre fuldført. ##

## Input 5: Se ekspederet ordre liste. ##

## Input 6: Exit program. ##

## ##

#####

->

# Methods

- makeOrder()
- changeOrder()
- removeOrder()
- orderIsDone()
- seeExpList()