**3. PizzaShop**

Sa se dezvolte o aplicatie desktop, pentru platforma windows, cu Java si JavaFX.

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>.

Tipurile de pizza: Hawaii, Margherita, Funghi, Capricciosa, Quattro Stagioni, Marinara, Calzone, Rucola si Napolitana.

Pret-ul este in format double, cu o zecimala.

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.

- La deschidere va aparea fereastra cu bucataria, de unde bucatarul poate vedea comenzi (masa si lista de pizza comandate), si le poate pregati si marca ca fiind gata prin apasarea unor butoane (Cook respectiv Ready). Acele butoane nu sunt apasabile daca nu e selectata o comanda. A doua este o fereastra cu un buton pentru fiecare din cele 8 mese (Table1, ..., Table8), la apasarea butonului unei mese deschizandu-se o fereastra noua pentru gestionarea acelei mese.

**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.