

## Felhasználói dokumentáció

A **etterem** program arra való, hogy egy étterem étlapját, valamint az asztalokhoz tartozó rendeléseket, valamint általában az asztalokat kezelni tudjuk. A bevitt adatokat a program fájlba menti, így azok kilépés után is megmaradnak. Az étlap adatait a **menu.txt**, az asztalokhoz tartozó információkat pedig az **asztalok.txt** tárolja. A maximum tárolható asztalok sorainak, oszlopainak száma egyaránt 25 (összesen 625 asztal). A program konzolos.

A programban az asztalok koordinátái megadása a következőképpen történik:

[oszlopszám, asztalszám]

pl: 5,4 -> 5.sor 4.asztal

Amikor a program megkérdezi, melyik asztalt akarjuk kezelni, akkor efféleképpen kell megadnunk az asztalhoz tartozó koordinátát.

A különböző ételeknek alapvetően 2 adata tárolódik el. A nevük, valamint a hozzájuk tartozó adagár.

Az asztaloknak alapvetően 6 fontos adata van. Az x és y koordinátája (hol helyezkedik el az éttermünkben), milyen ételeket fogyasztottak eddig és hányat (értelemszerűen ez lehet több is vagy egy se), hány férőhelyes az adott asztal, valamint az, hogy az foglalt-e.

Csak foglalt asztal fogyasztását tudjuk változtatni, tehát szabad asztalnak nem tudjuk megváltoztatni a fogyasztását. Az asztalok férőhelyét nekünk kell mindegyik asztalhoz bevinni. Ennek a menetét a későbbiekben pontosan megmutatja majd ez a leírás.

A program minden indításakor meg fogja kérdezni, hogy az éttermünk hány sorból és hány oszlopból áll. Ez így fog kinézni:

```
Add meg az asztalok szamat! Ebben az alakban: [sorok szama,oszlopok szama]!  
Legfeljebb 25x25-os lehet !
```

Ezután, ha a bevitt asztalok száma kevesebb, mint ahány asztal a fájlban tárolva van, akkor egy hibaüzenettel fog visszatérni a program.

```
A megadott asztalszam [4,4] tul keves, így adatok veszhetnek el! Biztos folytatni akarod?  
A fajlban elmentett asztalok sorszama: [5], oszlopszama:[5]
```

```
Igen - 1      Nem - 0
```

```
Add meg a választasodhoz megfelelo szamot!
```

Itt a program jelezni fogja, a fájlban mentett asztalok sorszáma, valamint oszlop számát. Itt el kell dönteni, hogy felül akarjuk-e írni a fájlban tárolt asztalok számát vagy nem. Felülírás esetén a megadottnál nagyobb koordinátájú adatok elvesznek, de a megadottnál kisebb vagy egyenlő adatok megmaradnak változatlanul. Ha az üzenet után nem akarjuk a fájlban tárolt adatokat felülírni, akkor legalább a fájlban

tárolt sor- és oszlop számot kell megadnunk. Erre a program utasítani is fog minket, hogy megfelelő sor- és oszlop számot adjunk meg.

Ha a fájlban tárolt asztalok számánál nagyobb vagy éppen egyenlő sor- és oszlop számot adunk meg, akkor a program gond nélkül betölti a fájlban tárolt adatokat, és az újonnan bevitt asztalok számát fogja elmenteni.

Egy példa az asztalok felülírására:

*Fájlban mentett sorszám: 5*

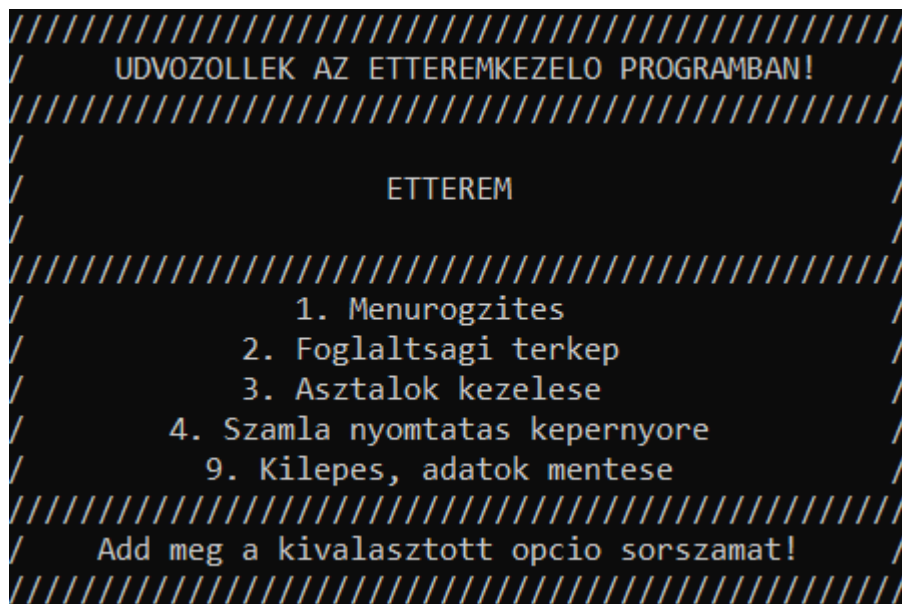
*Fájlban mentett oszlopszám: 4*

*A megadott sorszám: 4, megadott oszlopszám: 4.*

*Ekkor ha az asztal koordinátája nagyobb, mint 4, akkor ezen asztalok adatai törlődni fognak.*

A következőkben a program fő- valamint almenüinek használatáról lesz szó. A megfelelő menük opcióinak kiválasztása a megfelelő sorszám bevitelével történik (”.” karakter nélkül).

A főmenü:



A **Menurogzites** részben tudjuk az étlapot megtekinteni. Itt tudunk az étlaphoz ételeket hozzáadni, azok árát megadni, valamint ételeket törölni is itt tudunk az étlapról.

A **Foglaltsagi terkep** almenüben az asztalok foglaltsági térképét tudjuk megtekinteni, valamint az asztalok férőhelyét lekérdezni, módosítani. Az asztalok foglaltságát is természetesen meg tudjuk ebben az almenüben tekinteni.

Az **Asztalok kezelese** részben tudunk asztalt foglalni, az asztalok fogyasztásához hozzáadni, valamint egyes asztalok eddigi fogyasztását kilistázni. Asztal törlésére is van lehetőségünk (ebben az esetben az asztal férőhelye is törlődni fog!).

A **Szamla nyomtatás kepernyore** almenüben pedig egy adott asztalhoz tartozó számla elkészítését tudjuk megtenni. Ebben az esetben az adott asztal szabaddá fog válni, ezáltal fogyasztása sem lesz (ebben az esetben az asztal férőhelye megőrződik!).

A **Kilepes, adatok mentese** opcióval pedig kilépni tudunk a programból. Ezzel együtt a program az adatokat fájlba menti, így azok megőrződnek.

Az almenük leírása következik.

## 1. Menurogzites

```
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%               1. Etlap megtekintese               %
%               2. Etel felvetele                   %
%               3. Etel levetele                     %
%               9. Vissza a fomenube                 %
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
```

Az **Etlap megtekintese** opció kiválasztásával megtekinthetjük az étlap ételeit, valamint azok adagárát.

Az **Etel felvetele** részben tudunk új ételt felvenni, meg kell adnunk először a nevét, utána pedig az adag árát (ékezetek használatát mellőzzük!). Ezután az új étel felkerül az étlapra.

Az **Etel levetele** opcióval pedig egy adott ételt tudunk levenni a listáról. Ehhez a megfelelő étel sorszámát kell megadnunk.

Az utolsó opcióval pedig visszalépünk a főmenübe.

## 2. Foglaltsagi terkep

```
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
%               1. Foglaltsagi terkep kirajzol       %
%               2. Asztal adatainak lekerdezese     %
%               3. Asztal ferohelyenek modositasa   %
%               9. Vissza a fomenube                 %
%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%%
```

A **Foglaltsagi terkep kirajzol** menüponttal az asztalok elhelyezkedését tudjuk megtekinteni az éttermen belül. A koordináták a bal felső saroktól indulnak (tehát a bal felső asztal koordinátái  $x = 1$ ,  $y = 1$ ). Ezután jobbra haladva az "y" koordináta nő, lefelé haladva pedig az "x" koordináta.

Egy példa:

```
Foglaltsagi terkep:
0 0 0
X X 0
0 0 0
```

Ebben az esetben egy 3x3 étterem rajza látható. Ezek alapján az  $x = 2$ ,  $y = 1$ , valamint az  $x = 2$ ,  $y = 2$  asztal foglalt, a többi szabad.

Az **Asztal adatainak lekerdezese** részben pedig egy adott asztal férőhelyét tudjuk megtekinteni.

Az utolsó opcióval pedig visszalépünk a főmenübe.

%		%
%	1. Asztal lefoglal	%
%	2. Asztal fogyasztas hozzaad	%
%	3. Asztal eddigi fogyasztas	%
%	4. Asztal torol	%
%	9. Vissza a fomenube	%
%		%

Az **Asztal torol** kiválasztásával pedig egy asztalt teljesen alapértelmezettre tudunk állítani, feltéve ha az foglalt volt. Alapértelmezettre állítás a következőt jelenti: a foglaltsága szabadra módosul, a fogyasztása teljesen törlődik (azaz nem lesz eddigi fogyasztás), valamint a férőhely adata is törlődni fog.

Egy példa a számla kiírásra:

```
#####
#                               SZAMLA                               #
#####
3 x Palacsinta      300 Ft
2 x Husleves        1200 Ft

Vegosszeg: 1500 Ft
#####
Sikeres asztaltorles!
```

A program adatai fájlba mentődnek, így azok a következő program indításkor is rendelkezésre fognak állni.