

## Proiectul E-Comenzi

### *Descrierea problemei*

Să se realizeze o aplicație Java care monitorizează și gestionează comenzile unui local de tip Bar-Restaurant.

Aplicația memorează un catalog de produse, identificate prin denumire, cantitate, unitate de măsură și preț. Administratorul poate adăuga produse noi, șterge sau să modifice datele celor existente, să vizualizeze catalogul de produse și să-l listeze la imprimanta.

Produsele vor fi împărțite pe categorii, gen Răcoritoare, categorii ce aparțin barului sau restaurantului localului.

Aplicația memorează datele despre angajați: nume, prenume și funcția lor (administrator sau chelner). Administratorul poate să adauge datele a noi angajați, poate șterge și poate modifica datele celor existenți.

Mesele localului sunt identificate prin numărul lor de ordine și aplicația memorează comanda în curs de la fiecare masă. Interfața grafică a aplicației permite ca chelnerul să memoreze o comandă nouă, să modifice numărul de produse comandate, să șteargă unele din produse din comanda efectuată (în cazul în care clientul de răzgândește), să mute o comanda de la o masă la alta și să memoreze plata consumației, caz în care se va tipări la imprimanta un bon.

La ocuparea unei mese, aplicația cere și verifică id-ul chelnerului ce servește masa. Realizarea unei comenzi se va face selectând dintre categoriile de produse existente, apoi selectând produsul dorit și cantitatea.

Interfața grafică a aplicației vizualizează starea unei mese: liberă sau ocupată și permite accesul rapid la acestea.

### **Cerintele proiectului:**

1. Sa se creeze diagrama UML de clase a aplicatiei E-Comenzi.
2. Sa se implementeze in Java aplicatia E-Comenzi.
3. Aplicatia trebuie sa indeplineasca principiile programarii orientate spre obiecte.
4. Aplicatia trebuie sa indeplineasca toate functiunile specificate in descrierea problemei.
5. Aplicatia memoreaza in fisiere toate datele necesare functionarii sale.
6. Pentru realizarea interfetelor grafice ale aplicatiei va fi folosita tehnologia Swing.
7. Pentru realizarea aplicatiei nu vor fi folosite programe software care faciliteaza/genereaza acest lucru.
8. Pentru gestiunea evenimentelor generate de utilizatorii aplicatiei vor fi folosite clase interne.
9. Pentru gestiunea comenzilor, etc. vor fi folosite colectii dinamice de obiecte.