

음식점 관리 프로그램

Acorn Java 팀프로젝트

조장 - 장경호
김세중, 용지민, 전지형

목차

1. 프로젝트 소개
2. 클래스 다이어그램
3. 프로그램 동작 과정

프로젝트 소개

음식점 관리 프로그램

- 음식 주문

음식을 선택해 장바구니에 저장 후 장바구니 내용 주문

- 음식 메뉴 추가

기존 목록에 없는 새로운 음식 추가 가능

- 재료 창고 확인

재료 목록 확인, 재료 수량 추가 기능

프로젝트 소개

음식점 관리 프로그램

- 주문 내역 확인
모든 주문 내역을 출력
- 매출 확인
총 수익, 총 재료 비용, 순수익 확인

클래스 다이어그램

클래스

Recipe: 음식 인터페이스

Recipe: 인터페이스를 구현한 음식 클래스

Ingredient: 음식 재료 클래스

Storage: 재료 창고 클래스

User: 사용자 클래스

ShoppingCart: 장바구니 클래스

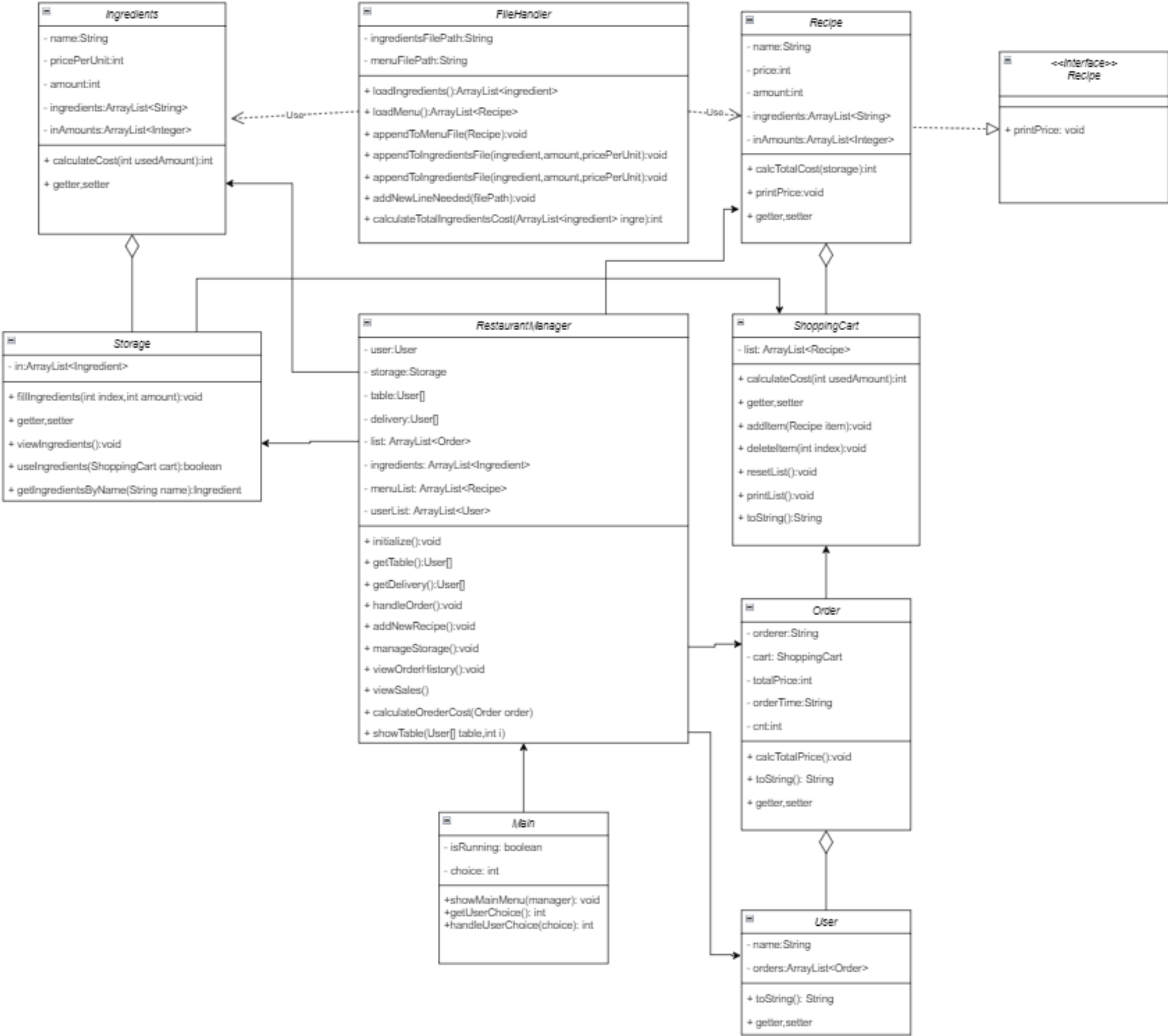
Order: 주문 클래스

FileHandler: 파일 입출력 관리

RestaurantManager: 전체적인 기능 수행

Main: RestaurantManager 실행

클래스 다이어그램



프로그램 동작 과정

0. 메뉴 선택

- 메뉴 선택하기
- 매장 테이블, 배달 상태 출력

1. 음식 주문

1-1. 사용자 이름 입력

1-2. 장바구니 메뉴 선택

- 장바구니 추가
 - > 음식 목록 출력 -> 음식 선택 -> 수량 입력 -> 장바구니에 음식 추가
- 음식 수량 변경
 - > 장바구니 출력 -> 음식 선택 -> 수량 입력 -> 수량 변경
- 장바구니 삭제
 - > 장바구니 출력 -> 음식 선택 -> 장바구니에서 음식 삭제
- 주문하기
 - > 주문 방식 선택(매장, 배달) -> 주문내역 저장
- 주문 취소
 - > 주문 진행 취소

프로그램 동작 과정

2. 음식 종류 추가

2-1. 음식 정보 입력

2-1-1. 음식 이름

2-1-2. 재료 정보(재료 이름, 필요 수량, 발주량, 단위당 가격)

2-1-3. 음식 가격

2-2. 새로운 음식 생성

2-3. 음식 목록에 추가

3. 재료 창고 확인

- 음식 재료 수량 확인

-> 재료 목록, 수량 출력

-재료 보충

-> 재료 목록, 수량 출력 -> 재료 선택 -> 수량 입력 -> 해당 재료 수량 추가

프로그램 동작 과정

4. 주문 내역 확인

4.1 주문 내역 목록 출력

5. 매출 확인

5.1 총 매출, 총 재료 비용, 순수익 출력

Thank you
