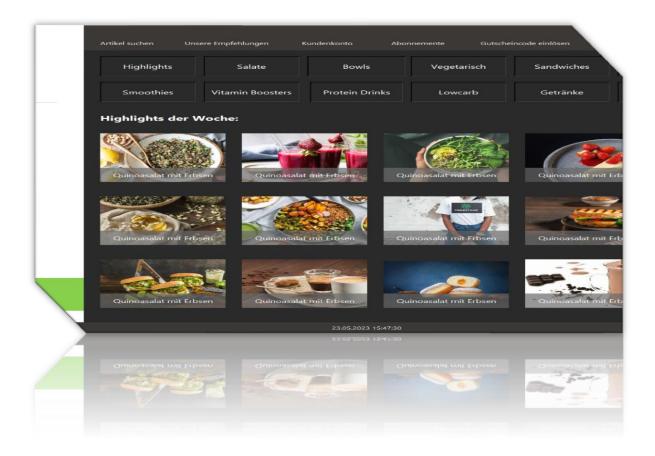
Dokumentation Point-of-Sale System



Einleitung

Das Konzept Point-Of-Sale System ist ein Java Programm, welche den Kunden eines beliebigen Restaurants mit Hilfe des Selbstbedienungskassensystems die Möglichkeit zur Verfügung stellen soll, eine Bestellung selbstständig auszuführen.

Die Hauptidee des Programms ist es, dass der Endbenutzer mit wenig Aufwand und Zeit wie möglich die gewünschten Dienste ausführen kann.

Anforderungen

Die Anwendung wird in zwei Hauptbereiche und Funktionen gegliedert sein.

Kassenmodus

Die Kernfunktion des Programms ist der Kassenmodus. In diesem Bereich kann der Kunde sich durch die Artikelliste und Kategorien durchklicken und die jeweiligen Artikeldetails aufrufen und nach Belieben eine oder mehrere Artikel in den Warenkorb hinzufügen und mit der Bezahlung die Bestellung abschliessen.

Durch die Bezahlungsbestätigung wird dem Kunden ein Abholcode automatisch generiert und angezeigt. Mit diesem Code kann der Kunde, sobald die Bestellung bearbeitet worden ist, die Bestellung anschliessend an der Abholtheke abholen.

Die Elemente sind folgendermassen strukturiert:

Artikeldetails

- Artikelbezeichnung:
- **Artikelnummer:** Dient der eindeutigen Identifizierung des Artikels und kann nur einmal vorkommen.
- Preis
- Artikelbeschreibung
- **Supplemente:** Die Artikel werden zusätzlich mit Zutaten verknüpft und können nach Wunsch hinzugefügt oder entfernt werden.
- Rild
- Labels (Bio, Vegan, Vegetarisch)
- Nährwerttabelle
- Zutatenlisten

Es werden 12 Kategorien realisiert.

Admin Bereich

Die zweite essenzielle Eigenschaft des Programms ist der sogenannte Admin Bereich. Hier wird das POS-System im Hintergrund organisiert.

Zugriffscode: User: admin, Kennwort: password,

Es werden folgende Optionen erfasst:

- Startseite

- Artikelbewirtschaftung
- Bestellungen
- Kassenlayout
- Statistiken

Artikelbewirtschaftung:

Hier können Artikel, Supplemente erfasst, bearbeitet, gelöscht, verknüpft und angesehen werden. Die Verfügbarkeiten sollen gewährleisten, dass der Artikel nicht bestellt werden kann, falls es nicht vorhanden ist.

Bestellungen:

Hier werden alle erfassten Bestellungen angezeigt und ggf. ermöglicht es zu löschen.

Kassenlayout:

Hier kann der Anordnung der Kategorien und Artikel nach Wunsch angepasst werden.

Statistiken:

Hier kann man die Statistiken wie z.b. Umsatz angesehen werden. Gemäss Flussdiagramm ist der Programmablauf folgendermassen:

Weitere Anforderungen

Sind diese Grundanforderungen erfüllt und genügend Zeit vorhanden, werden die Kann-Kriterien umgesetzt.

Die Kann-Kriterien sind folgendermassen:

- Dem Anwender sollen Anpassungen am Design ermöglicht werden.
- Es sollen Promotionen ermöglicht werden.
- Kundendaten erfassen
- Mitarbeiterdaten erfassen

Schwerpunkt

Das Programm soll so weit wie möglich eigenständig und mit minimalem Aufwand und Intervention des Benutzers vollautomatisch funktionieren. Die Menüführung sollte simple wie möglich gehalten werden.

Die Daten sollten jederzeit durch den Anwender konfiguriert werden können, so dass dieses Programm weiters in der Zukunft verwendet werden kann.

Dem Anwender sollen alle benötigten Funktionen im Programm angeboten werde, ohne dass der Anwender einen Drittanbieterprogramm wie z.b. Datenbankverwaltungssoftware benötigt.

Design & Bedienbarkeit

Die Farben der Oberfläche und Buttons sollen einheitlich sein, so dass der Anwender sofort einen Überblick über das Programm erhält.

Es werden wenig Text und Buttons zur Verfügung gestellt, so dass das Programm einfach wie möglich gehalten wird und keine zusätzliche Anleitung benötigt wird.

Das Design soll hochwertig und zeitgemäss sein.

Design Mockup





Bezahlen



Testfälle

Eingabeüberprüfung

Artikel erfassen:

Artikelnummer min. 8 Stellen	Ok	Nok
Leer		
7 Stellen		
9 Stellen		
Fehlermeldung	$\sqrt{}$	

Bestehenden Artikelnummer hinzufügen	Ok	Nok
Bestehenden Artikelnummer hinzufügen		
Fehlermeldung		

Bestehende Artikelbezeichnung hinzufügen	Ok	Nok
Bestehende Bezeichnung hinzufügen		
Fehlermeldung		

Feld auslassen	Ok	Nok
1 Feld auslassen	$\sqrt{}$	
Fehlermeldung	$\sqrt{}$	

Datentyp	Ok	Nok
Var in int Feld eingeben	$\sqrt{}$	
Fehlermeldung	$\sqrt{}$	

Datensatz länge überziehen	Ok	Nok
Artikelbeschreibung 1000 Zeichen		
Fehlermeldung	$\sqrt{}$	

Feld auslassen Ok Nok	
-----------------------	--

1 Feld auslassen	
Fehlermeldung	

Artikel löschen

Artikel löschen	Ok	Nok
Im Layout integrierten Artikel löschen	$\sqrt{}$	
Tabelle aktualisieren	$\sqrt{}$	
Fehlermeldung	$\sqrt{}$	

Passwortfeld:

Passwordeingabe	Ok	Nok
Falsches Passwort eingeben		
Kennwort leer		
User leer		
Fehlermeldung	$\sqrt{}$	

Supplemente erfassen:

Supplementnummer min. 8 Stellen	Ok	Nok
Leer		
7 Stellen		
9 Stellen		
Fehlermeldung		

Bestehenden Supplementnummer hinzufügen	Ok	Nok	
Bestehenden Supplementnummer			
hinzufügen			
Fehlermeldung			

Bestehende Supplementezeichnung	Ok	Nok
hinzufügen		
Bestehende Bezeichnung hinzufügen		
Fehlermeldung	$\sqrt{}$	

Feld auslassen	Ok	Nok
1 Feld auslassen	$\sqrt{}$	
Fehlermeldung	$\sqrt{}$	

Layout:

Artikel doppelt integrieren	Ok	Nok
Artikel 2 mal integrieren	$\sqrt{}$	
Fehlermeldung	$\sqrt{}$	

Funktionalität:

Kassenmodus:

Funktion	Ok	Nok
Artikel Warenkorb hinzufügen		
Totalbetrag Summe		
Artikel löschen	$\sqrt{}$	
Warenkorb leeren		
Supplemente entfernen, Anzeige		
Supplemente mit, Anzeige		
Supplemente extra, Anzeige	$\sqrt{}$	
Kategorienbezeichnung, Liste aktualisier.		
Artikel, mouse entered, exited		
Animation		
Bezahlen Button Verlinkung		
Zufallscode Generator	$\sqrt{}$	

Adminmodus:

Funktion	Ok	Nok
Artikel hinzufügen, Datenbank	$\sqrt{}$	
Artikel update, Datenbank		
Artikel löschen, Datenbank		
Supplement hinzufügen, Datenbank		
Supplement update, Datenbank		
Supplement löschen, Datenbank		
Liste drucken		
Zufallscode Artikel-Supplementnummer	$\sqrt{}$	
Bild hochladen, Anzeige	$\sqrt{}$	
Layout integrieren		
Felder leeren	$\sqrt{}$	
Tabelle sortieren	$\sqrt{}$	
Umsatzstatistikwerte	$\sqrt{}$	