

In café het keteltje op de Ossenmarkt in Antwerpen, is men opzoek naar een systeem om de verkochte drank te beheren. In het café werken 2 obers. Elk zijn ze verantwoordelijk voor 3 tafels. De verkochte dranken in het café zijn als volgt:

- Cola (1€)
- Fanta (1€)
- Sprite (1€)
- Bier (2€)
- Cocktail bloody marry (6€)

Eerst zullen de obers en de barman zich aanmelden met hun badge (dewelke voorgesteld word in mijn systeem als een code). Hierdoor zullen we onderscheid kunnen maken tussen de 2 obers en de barman. De obers noteren daarna een tafelnummer van 1 tot en met 6 en vermelden hierbij de hoeveelheid drank die besteld is. De obers nemen de bestellingen op aan de tafel op een kladpapier, deze wordt dan later ingegeven in de computer. Zodra de bestelling klaar staat wordt dit aangeduid op de computer door de barman. Uiteindelijk kan er ook een rekening per tafel afgedrukt worden. We zullen de drankjes voorstellen met een code in het systeem. Deze zullen we dan opslaan per tafel.

Functies van het systeem

- Alle dranken moeten aanwezig zijn op het systeem
- Het systeem moet kunnen bevestigen als alle dranken klaarstaan van een bepaalde bestelling.
- het systeem moet aanpasbaar zijn, dus er moeten drankjes gewisseld kunnen worden indien men dit vraagt
- de GUI moet overzichtelijk zijn zodat iedereen hiermee kan werken.
- het systeem moet beveiligd zijn zodat niemand hier ongewenst in kan geraken.
- Er moet eerst ingelogd worden met een badge die verschillend zal zijn voor elke ober.
- Het systeem moet beschikken over de actuele drankprijzen zodat er een totaalsom gemaakt kan worden bij het brengen van de drank.

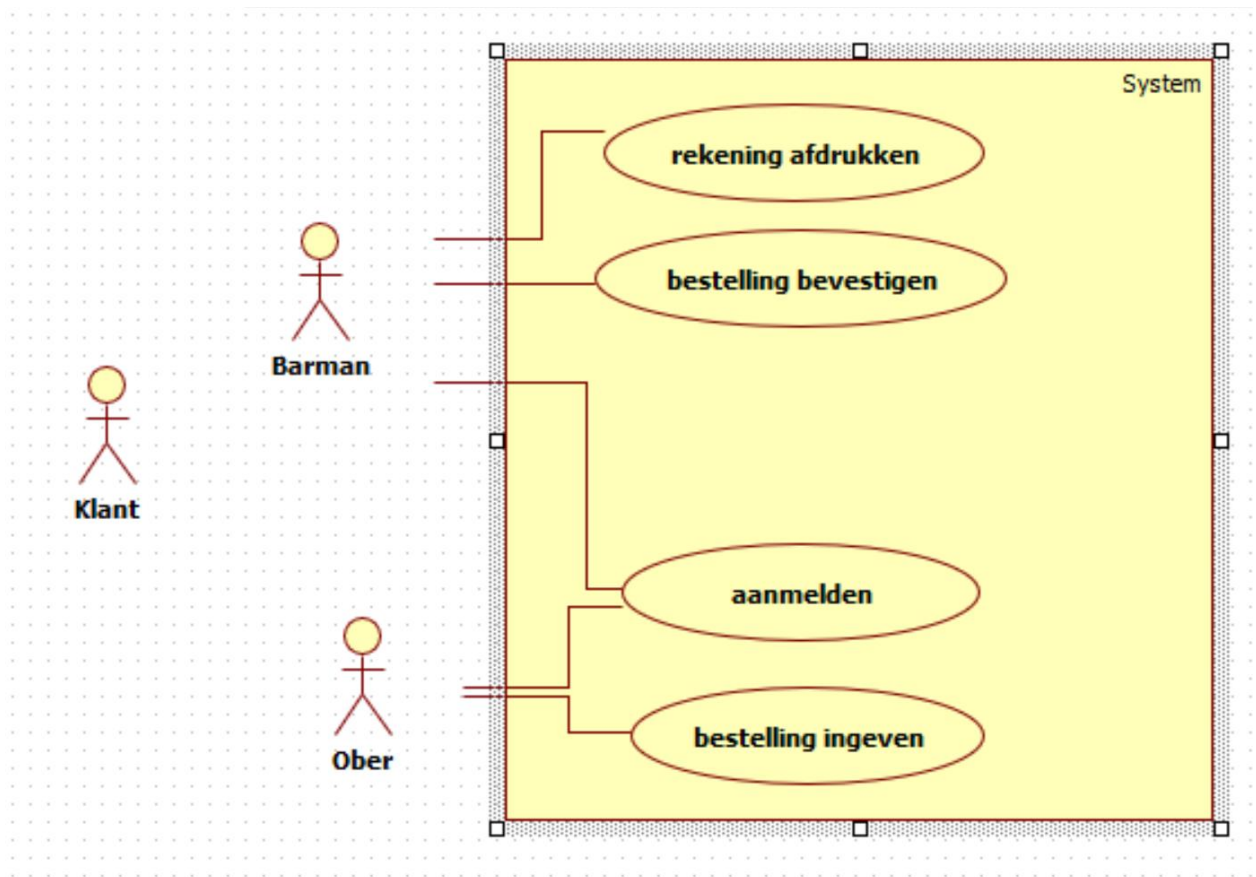
Naam	aanmelden
Samenvatting	De ober of de barman moet zich identificeren
actoren	Ober & barman
Aannamen	Het systeem moet online zijn.
Beschrijving	<p>De ober zal bij elke bestelling zijn badge laten scannen. Hierdoor weet het systeem precies welke ober wat verkocht heeft. Ik zal de badge voorstellen door een code in te geven in het systeem. Deze code is persoonsgebonden. Zodra de badge gescand is zal er keuze zijn uit de 3 tafels waarvoor de ober verantwoordelijk is.</p> <p>Indien de barman zich aanmeld, zal hij de bestelling die op dat moment open staat kunnen bevestigen en indien gewenst de rekening afdrukken.</p>
Uitzonderingen	Badge werkt niet. -> algemene badge die toegang geeft tot alle tafels
Resultaat	Zodra er is aangemeld kunnen er dranken geselecteerd worden.

Naam	Bestelling ingeven
Samenvatting	de dranken selecteren die de gasten besteld hebben.
actoren	Ober
Aannamen	Aangemeld zijn met de badge + tafel geselecteerd
Beschrijving	Zodra er aangemeld is met de badge kan de ober of de barman selecteren welke dranken hij wilt bestellen.
Uitzonderingen	Er moeten dranken geannuleerd kunnen worden. Mogelijkheid tot gratis drank geven
Resultaat	De bestelling kan bevestigd worden

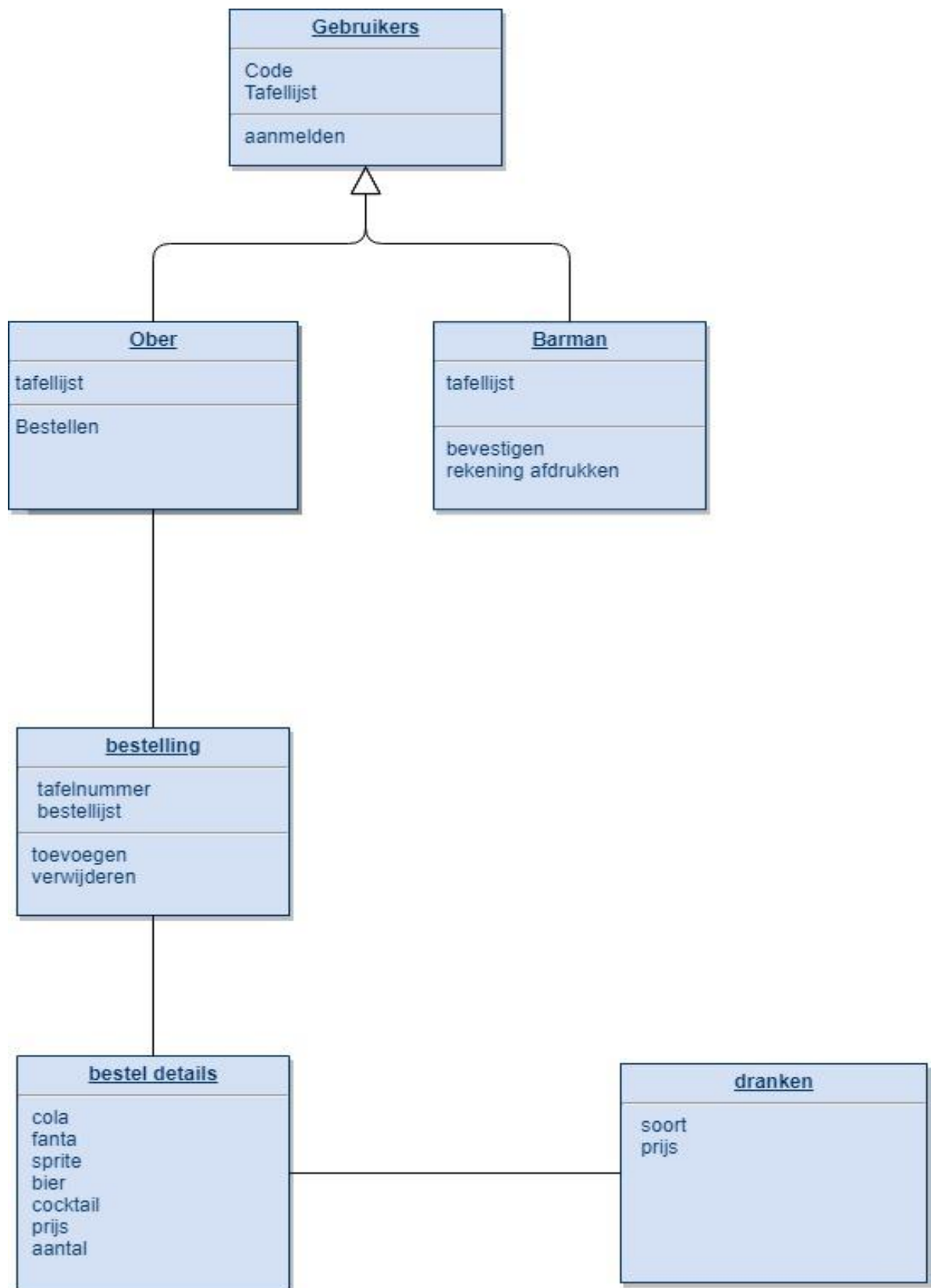
Naam	Bestelling bevestigen
Samenvatting	Bevestigen als de drank klaar staat zodat de ober deze kan gaan leveren.
actoren	barman.
Aannamen	Drank ingeven
Beschrijving	Zodra de bestelling is ingegeven in het systeem en deze klaar staat. Zal de barman de bestelling bevestigen zodat de ober weet dat hij die kan gaan leveren. De ober zal op de hoogte gebracht worden door een lamp die aangaat boven de bar.
Uitzonderingen	De bestelling moet geannuleerd worden omdat er een drankje bij besteld is.
Resultaat	Dranken staan per tafel in het systeem. Hierdoor staat er een openstaand saldo per tafel.

Naam	Rekening afdrukken
Samenvatting	Rekening per tafel afdrukken
actoren	barman.
Aannamen	Alle drank moet ingegeven en bevestigd zijn
Beschrijving	De barman kan het totaalbedrag per tafel opzoeken en afdrukken.
Uitzonderingen	
Resultaat	Na het afdrukken van de rekening wordt de totaalsom van die tafel terug op nul gezet.

Use Case Diagram

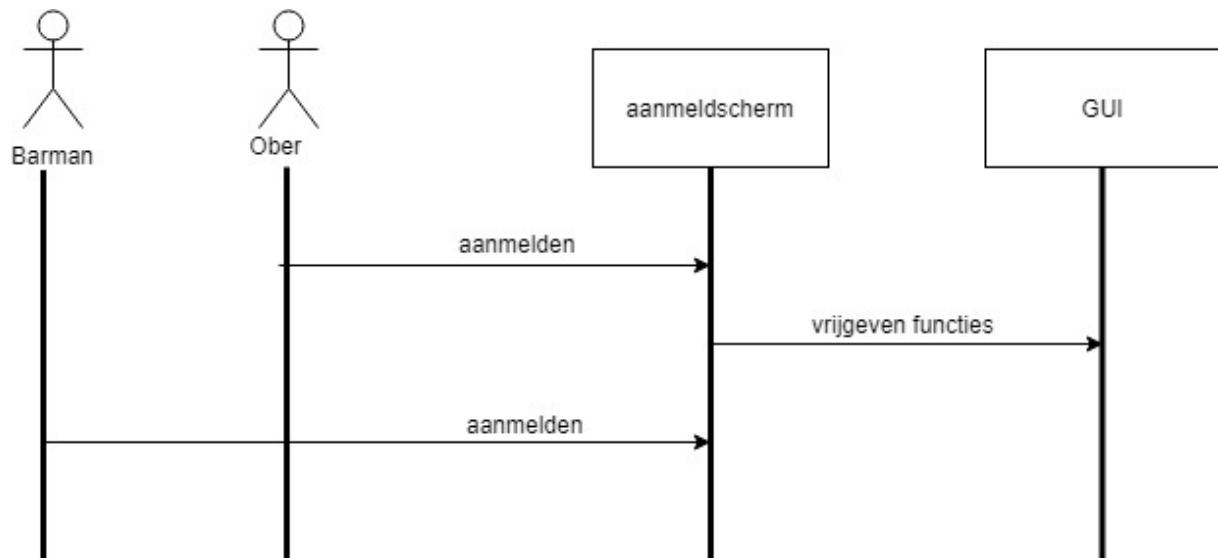


Conceptueel klasse diagram

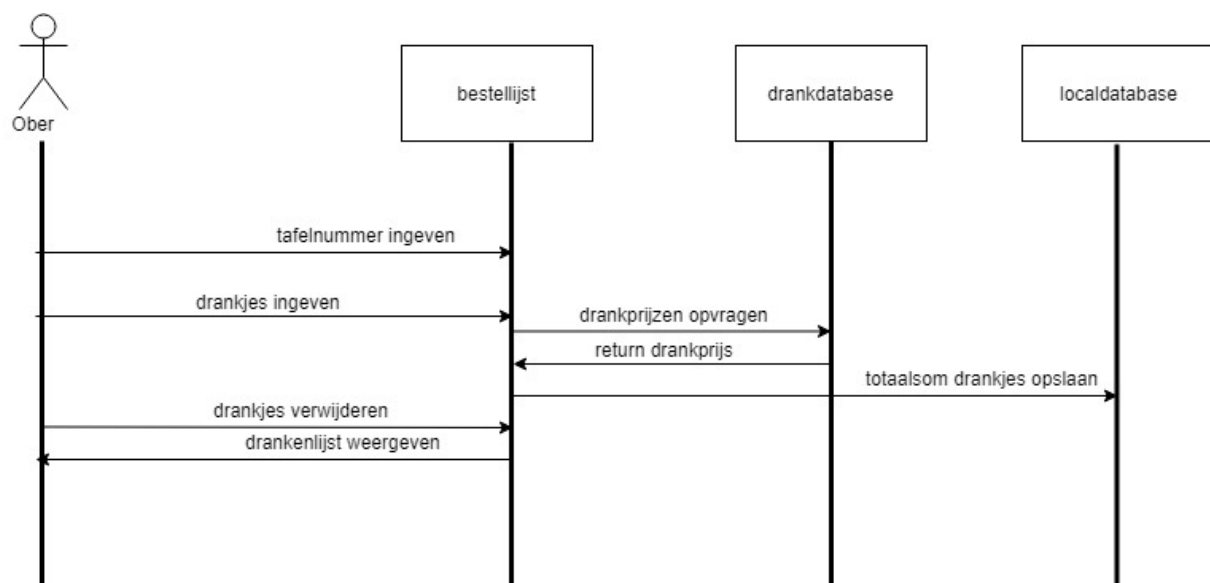


Sequence diagram

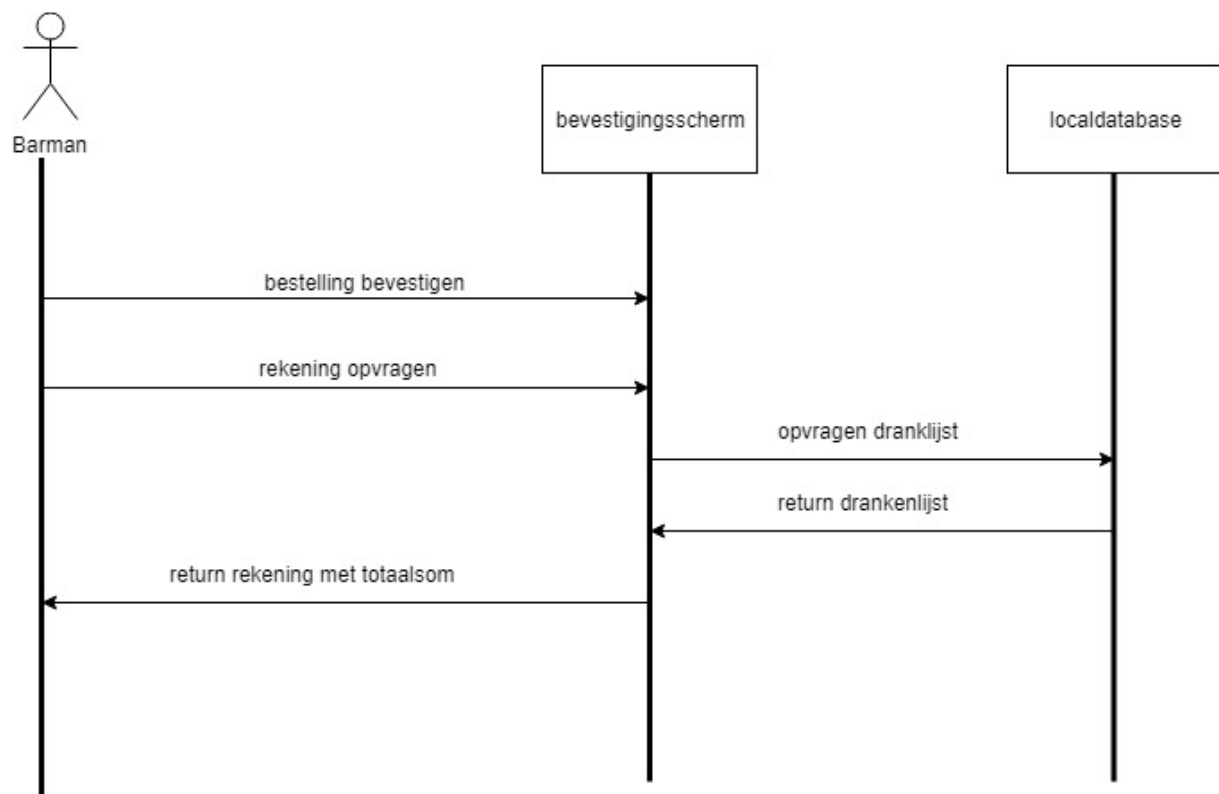
Sequence diagram1: aanmelden



Sequence diagram 2: bestelling ingeven



Sequence diagram 3: bestelling bevestigen + rekening afdrukken



Grafische User Interface

<p>AANMELDEN</p> <div></div> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</p> <p>ENTER</p>	<p>DRANK</p> <div>- COLA</div> <div>- FANTA</div> <div>- SPRITE</div> <div>- BIER</div> <div>- COCKTAIL</div>	<p>BEVESTIG</p> <p>REKENING</p> <div>BEVESTIGING INDICATOR</div>										
<p>TAFEL</p> <div></div> <p>1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</p> <p>ENTER</p>	<p>TOTAAL</p> <table><tr><td>- COLA</td><td>X</td></tr><tr><td>- FANTA</td><td>X</td></tr><tr><td>- SPRITE</td><td>X</td></tr><tr><td>- BIER</td><td>X</td></tr><tr><td>- COCKTAIL</td><td>X</td></tr></table> <div>DELETE</div>	- COLA	X	- FANTA	X	- SPRITE	X	- BIER	X	- COCKTAIL	X	<p>TOTAAL SOM = €</p>
- COLA	X											
- FANTA	X											
- SPRITE	X											
- BIER	X											
- COCKTAIL	X											