



DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO 2020-2021

EJERCICIO DISEÑO CONCEPTUAL

Índice

1. Resumen
2. Funcionalidad por tipo de usuario
3. Funcionalidad por tipo de objeto
4. Casos de Uso y descomposición Jerárquica de Tareas
5. Ejercicio a realizar: Diseño Conceptual para el caso de *Uso Crear Menú del Día*
 - 5.1 Obtener tablas de objetos de tareas
 - 5.2 Definir contenedores
 - 5.3 Conectar contenedores

1. RESUMEN

Se trata de desarrollar una pequeña aplicación que permita gestionar recetas de cocina (alta/baja/edición), así como la creación y gestión de menús diarios. También se desea añadir la funcionalidad necesaria para que los clientes del restaurante puedan hacer sus comandas desde la propia mesa mediante un dispositivo propio del restaurante o mediante una aplicación móvil.

Definiciones:

Menú: está formado por varios *entrantes*, varios *platos principales* y varios *postres*.

Comanda: Pedido que realiza el cliente en un restaurante.

Receta: Descripción y datos necesarios para la elaboración de un plato.

Usuarios:

Cocinero/cocinera: persona que puede consultar las recetas, crear menús y elaborar (cocinar) los platos.

Jefe/jefa de cocina (Cocinero/cocinera jefe): persona que además de realizar las tareas de cocinero/a puede crear recetas.

Cliente: puede consultar el menú y seleccionar los platos que quiere comer.

2. FUNCIONALIDAD (BÁSICA) POR TIPO DE USUARIO

- Jefe de cocina:
 - Puede crear, borrar, ver y modificar recetas
 - Crear, borrar, ver y modificar menú
 - Imprimir menú
- Cocinero:
 - Consultar recetas
 - Consultar y crear menús
 - Imprimir menú
 - Ver comandas
- Cliente:
 - Consultar menú
 - Elegir platos
 - Consultar comanda

3. FUNCIONALIDAD (BÁSICA) POR TIPO DE OBJETO

- Receta: Crear, borrar, ver, modificar e imprimir
- Menú: Crear, borrar, ver, modificar e imprimir
- Comanda: Crear, consultar, imprimir
- Ingredientes: Añadir, editar, borrar, consultar características

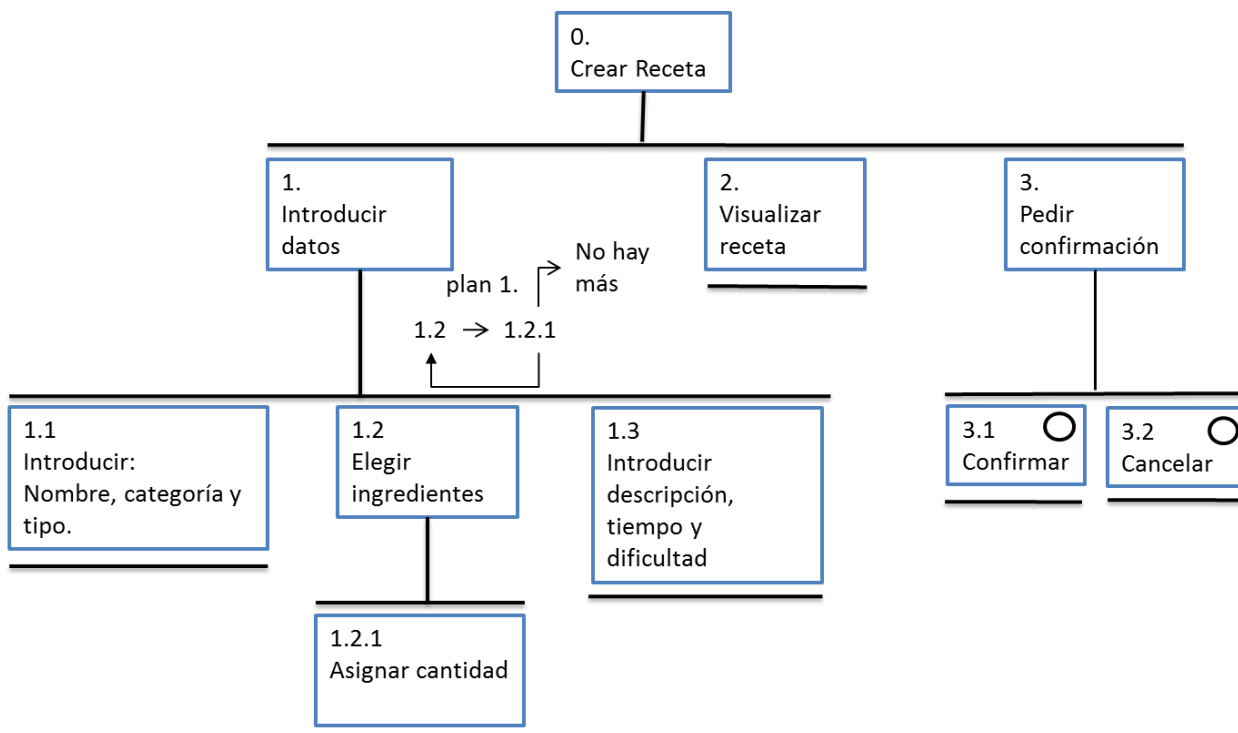
4. CASOS DE USO Y DESCOMPOSICIÓN JERÁRQUICA DE TAREAS

4.1 Tarea: CREAR UNA NUEVA RECETA

Caso de Uso

Acciones del usuario	Respuestas del sistema
1. El usuario indica que quiere introducir una receta	El sistema pide los datos de la receta: nombre, categoría (entrante, principal, postre...) , tipo (verduras, carnes, pescados, arroces ...)
2. Usuario introduce los datos	El sistema pide al usuario que introduzca los ingredientes con sus cantidades.
3. El usuario introduce los ingredientes con sus cantidades	El sistema le pide al usuario que introduzca la descripción de la receta, el tiempo de preparación, el tiempo de cocción y la dificultad.
4. El usuario introduce los tiempos y la dificultad	El sistema muestra la receta completa
	El sistema pregunta al usuario si quiere guardar o cancelar la receta.
5. El usuario elige la opción deseada	El sistema pide confirmación.

Descomposición Jerárquica de tarea

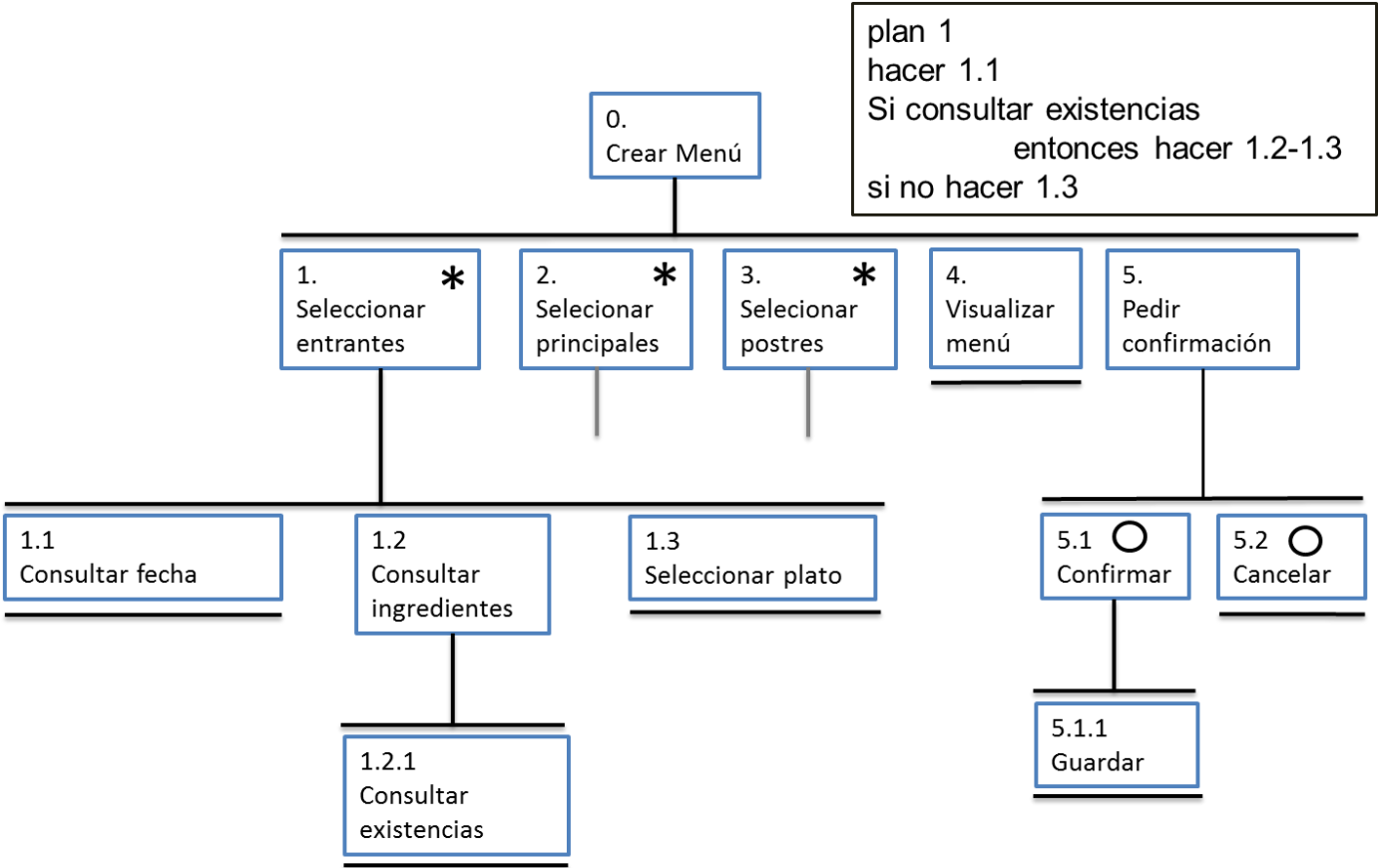


4.2 Tarea: CREAR UN NUEVO MENÚ DEL DÍA

Caso de Uso

Acciones del usuario	Respuestas del sistema
1. El cocinero indica que quiere crear un nuevo menú	El sistema muestra los platos de categoría 'Entradas', mostrando para cada uno de ellos, el nombre, el tipo y la última fecha en la que se incluyó en el menú.
	El sistema ofrece la opción de consultar las recetas.
2. El cocinero, opcionalmente, consulta las recetas de las entradas	El sistema muestra las recetas, indicando para cada uno de los ingredientes las existencias disponibles.
3. El usuario selecciona los platos	
	El sistema muestra los platos de categoría 'Principal', mostrando para cada uno de ellos, el nombre, el tipo y la última fecha en la que se incluyó en el menú.
4. El cocinero, opcionalmente, consulta las recetas de los platos principales	El sistema muestra las recetas, indicando para cada uno de los ingredientes las existencias disponibles.
5. El usuario selecciona los platos principales	
	El sistema muestra los postres, mostrando para cada uno de ellos, el nombre y la última fecha en la que se incluyó en el menú.
6. El cocinero, opcionalmente, consulta las recetas de los postres	El sistema muestra las recetas de los postres, indicando para cada uno de los ingredientes las existencias disponibles
7. El usuario selecciona los postres	El sistema muestra el menú completo.
	El sistema pregunta al usuario si quiere guardar o cancelar el menú.
8. El usuario elige la opción deseada	El sistema guarda el menú si esa ha sido la opción elegida.

Descomposición Jerárquica de tarea

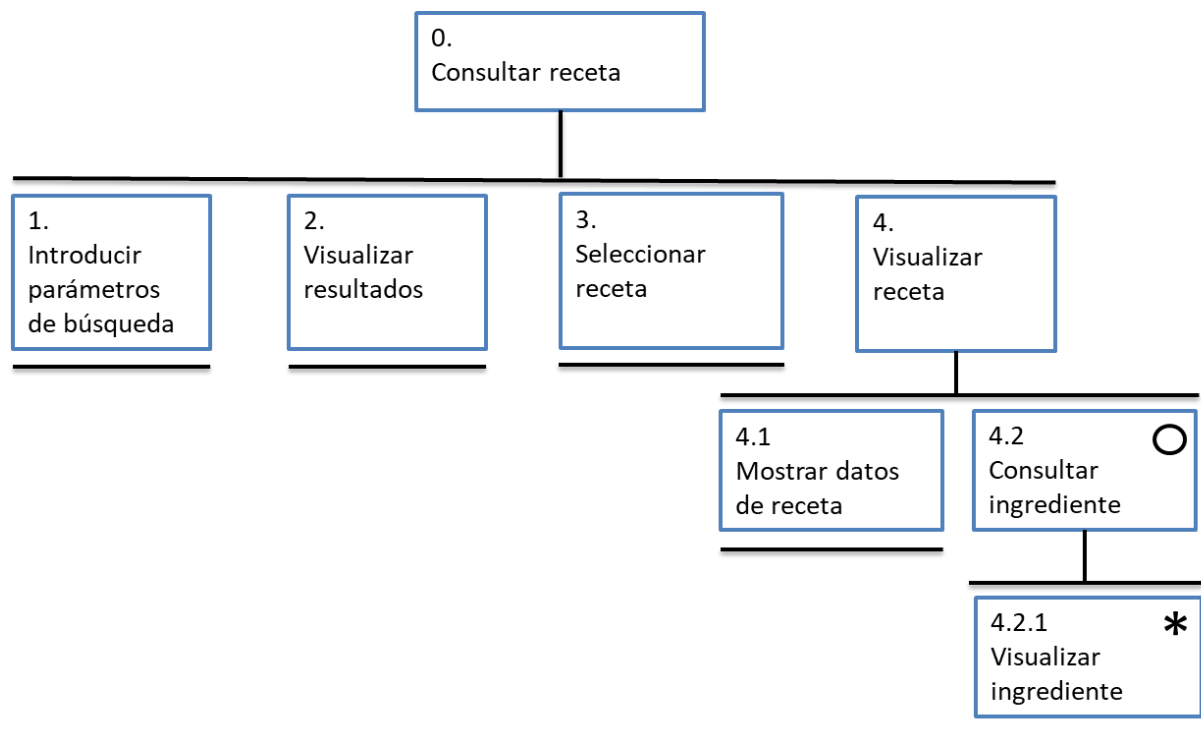


4.3 Tarea: CONSULTAR RECETA

Caso de Uso

Acciones del usuario	Respuestas del sistema
1. El usuario indica que quiere consultar una receta	El sistema solicita los datos para la consulta (nombre, o tipo, o categoría)
2. El usuario introduce los datos para realizar la consulta	El sistema muestra el nombre de todas las recetas que se ajustan a la petición.
3. El usuario, selecciona la receta	El sistema muestra los detalles de la receta solicitada (descripción, ingredientes, dificultad y tiempo de preparación)
3. El usuario selecciona los ingredientes a consultar	El sistema muestra información sobre los ingredientes seleccionados (alérgenos, existencias, descripción)

Descomposición Jerárquica de Tarea



5. EJERCICIO A REALIZA: Diseño Conceptual para el Caso de Uso **Crear Menú del Día**

Partiendo de los casos de uso del apartado 4 se obtendrá el diagrama de contenido correspondiente a la tarea **Crear Menú del Día** resultante de aplicar la metodología vista en clase.

5.1 Tablas de objetos de tarea

Objeto tarea	Atributos	Acciones
NOMBRE_DE_OBJETO	Nombre_Atributos	Nombre_Acciones

- Identificar los objetos de tarea primarios, los atributos y las acciones.
- Obtener una tabla por cada objeto principal de tarea, en la que se muestren sus atributos y acciones. Para ello partir de los casos de uso y de las descomposiciones de tarea jerárquicas dadas en el apartado 4.
- Utilizar la metodología vista en clase de subrayado de los casos de uso para extraer los objetos primarios y sus atributos.

5.2 Contenedores

Identificar y definir los contenedores y los objetos de tarea que van en cada uno de ellos según la plantilla adjunta.

Nombre
Propósito
Funciones
● {realizadas por el usuario}
■ {realizadas por el sistema}
Enlaces
▶ {enlace sencillo}
▶▶ {enlace doble}
Objetos
Restricciones

5.3 Diagrama de contenidos

Conectar los contenedores para mostrar el flujo de la navegación.

El diagrama debe mostrar el contenedor principal y los enlaces con algunas de las tareas soportadas por la aplicación. Solo debe mostrar completo el diagrama correspondiente a la tarea **Crear Menú del Día**.

