

Listado de funcionalidades mínimas evaluadas

Condiciones mínimas excluyentes:

- # Que los puntos de alta, baja y modificación estén a plena funcionalidad.
- # Que los puntos de gestión de pedidos estén a plena funcionalidad (1 al 13).

Para el 1er Recuperatorio:

- # Que todos los puntos de Push Notification estén a plena funcionalidad (1 al 19).
- # Login con redes sociales (Facebook, Google, etc.).

Para el 2do Recuperatorio:

- # Que todos los puntos estén a plena funcionalidad (1 al 27).
 - # Implementar una plataforma de pagos (MP, Paypal, etc.).
- Además, que se puedan descargar archivos en formato PDF, con el logo de la empresa.

Condiciones necesarias para poder ser evaluados:

Todos los integrantes del grupo deben estar presentes (cada uno con un dispositivo móvil).

Se debe tener en TODOS los dispositivos móviles la misma aplicación (misma versión) a ser evaluada.

Se debe tener la cuenta de **Github** (del grupo) actualizada.

Se deberá utilizar una herramienta de gestión de proyectos como [Jira](#) o [Trello](#) para mostrar el trabajo realizado por cada integrante.

Acciones mínimas a realizar:

Alta, baja y modificación de todas las entidades solicitadas con imágenes.

Para aprobación por promoción (elementos requeridos):

A - Push notification.

B- El correo electrónico debe ser automático y no se debe enviar con la cuenta personal de ninguno de los alumnos.

Utilizar un correo electrónico propio de la empresa.

- ❑ 1- Crear un cliente nuevo (*celular 1*).
 - ❑ Cargando todos sus datos personales y una foto.
- ❑ 2- Validar todos los campos. TODOS. Formatos, campos vacíos, tipos de datos, etc.
 - ❑ Verificar la lectura del código **QR** del D.N.I. (varios formatos).
 - ❑ Verificar que el pre-registro se visualice en el listado de clientes pendientes de aprobación del **dueño o supervisor**. (**push notification *A**)
 - ❑ Verificar que no se pueda ingresar a la aplicación sin ser aprobado. Informar lo acontecido con un mensaje alusivo.
- ❑ 3- El dueño o supervisor (*celular 3*) acepta o rechaza al cliente.
 - ❑ El cliente recibe un **correo electrónico** informado de la situación de su registro (uno por la aceptación y otro en el caso de rechazo).
 - ❑ El correo electrónico debe ser **automático** y no se debe enviar con la cuenta personal de ninguno de los alumnos. (***B**)
 - ❑ Verificar que el cliente NO pueda ingresar a la aplicación, si NO es aceptado (con estado 'pendiente de aprobación' o 'rechazado'). Informar lo acontecido con un mensaje alusivo para cada caso.
 - ❑ Verificar que el cliente pueda ingresar a la aplicación, si es aceptado.
- ❑ 4- Ingresa un cliente al local como **anónimo** (*celular 2*) y escanea el código **QR** para solicitar mesa (lista de espera).
 - ❑ Verificar que aparezca en la lista de espera del **maître** (*celular 1*). (**push notification *A**)
 - ❑ Verificar que no puede tomar una mesa sin estar previamente en la lista de espera.
 - ❑ Verificar que solo puede acceder a los resultados de las encuestas previas.
- ❑ 5- El maître procede a la asignación de una mesa.
 - ❑ Verificar que el cliente no pueda vincularse con otra mesa (indicar que mesa debe ser).
 - ❑ El cliente escanea el código **QR** de la mesa asignada (*celular 2*).
 - ❑ Al tener la mesa asignada, se verifica que el cliente no se pueda vincular a otra mesa (indicar cuál es su mesa asignada).
 - ❑ Al tener la mesa asignada, se verifica que NO se le pueda asignar dicha mesa a otro cliente.

- 6- Al cargar el código **QR** de la mesa (en el celular del cliente), se permite ver el listado de los productos (comidas, bebidas, postres) **con tres imágenes por cada producto**, precio, descripción y tiempo estimado de elaboración.
 - Al tener la mesa asignada, se muestra el botón de “**consulta al mozo**”, que permite hacer una consulta rápida al mozo (con número de mesa, fecha con hora y minutos y la consulta a ser realizada).
 - Verificar que le llegue a todos los **mozos** la consulta realizada. (**push notification *A**)
 - Un mozo responde la consulta con nombre, fecha con hora y minutos (*celular 3*). Se verifica en el cliente.
- 7- El cliente procede a realizar el pedido para **todos** los comensales de la mesa.
 - Verificar que **en todo momento** esté visible (y con buen tamaño) el **importe acumulado**.
 - Mostrar el tiempo estimado de realización del pedido (completo).
 - Verificar que el pedido no sea derivado a sus respectivos sectores hasta que el mozo no confirme el pedido.
 - El cliente vuelve a escanear el código **QR** de la mesa y podrá acceder al estado de su pedido.
- 8- El mozo confirma el pedido (*celular 3*), este es derivado a los sectores correspondientes.
 - Verificar que las distintas partes del pedido se visualicen en dichos sectores. (**push notification *A**)
 - El cliente vuelve a escanear el código **QR** de la mesa y podrá acceder a los **juegos***, a la encuesta y al estado de su pedido.
- 9- Cada sector (cocina y bar) realiza las tareas correspondientes (*celular 1*) y avisan que los productos están listos para que el mozo los entregue.
 - Verificar que cada parte del pedido se visualice en el listado de pedidos pendientes del **mozo**. (**push notification *A**)
 - El cliente verifica el cambio de estado en su pedido (escaneando el **QR** de su mesa).
- 10- El mozo entrega el pedido completo (las comidas, bebidas y postres).
 - El cliente confirma la recepción de su pedido.
 - El cliente verifica el cambio de estado en su pedido (escaneando el **QR** de su mesa).
 - El cliente vuelve a escanear el código **QR** de la mesa y podrá acceder a los **juegos***, a la encuesta y a la opción de ‘**pedir la cuenta**’.
- 11- El cliente accede a la encuesta, en dónde ingresará su opinión sobre diversos temas.
 - Verificar que sólo se pueda acceder una vez para poder agregar una encuesta nueva (una por estadía).
 - El cliente, escaneando el **QR** de su mesa, podrá visualizar los resultados de las encuestas en distintos tipos de gráficos (torta, barra, lineal, etc.).

-
- 12- El cliente solicita la cuenta al mozo. (**push notification *A**)
 - Se habilita, mediante la lectura del código **QR** correspondiente, el ingreso de la propina.
 - El detalle de la cuenta tendrá:
 - Los pedidos realizados (con precios unitarios) con su respectivo importe.
 - Los descuentos correspondientes a los **juegos*** (sólo si gana en el primer intento).
 - El grado de satisfacción del cliente (propina).
 - El **TOTAL** a abonar (grande y claro).
 - El cliente tendrá la posibilidad de realizar el pago (simulado) mediante una **plataforma de pagos***
 - 13- El mozo confirma el pago y se libera la mesa.
 - Verificar que la mesa esté libre nuevamente (haciendo que el cliente vuelva a escanear el **QR** de la mesa).
 - El cliente, escaneando el **QR** de la lista de espera, podrá visualizar los resultados de las encuestas en distintos tipos de gráficos (torta, barra, lineal, etc.).
 - 14- Alta de un nuevo plato, (con tres fotos) lo ingresa el Chef (*celular 2*).
 - Se verifica la existencia en la carta por parte de un cliente (*celular 1*).
 - 15- Alta de nueva bebida, (con tres fotos) la ingresa el Bar Tender (*celular 3*).
 - Se verifica la existencia en la carta por parte de un cliente (*celular 1*).
 - 16- Alta de nueva mesa, (con foto) lo ingresa el supervisor o dueño (*celular 2*).
 - Se verifica la existencia de la nueva mesa.
 - 17- Hacer una **reserva agendada** por parte de un cliente (*celular 1*).
 - Verificar que sólo la puede realizar un **cliente registrado**.
 - Verificar que la reserva sea en un tiempo futuro. (el *DeLorean* está sin nafta.)
 - 18- El dueño o supervisor confirmará la reserva. (*celular 2*).
 - Verificar que el pedido de reserva se visualice en el listado correspondiente. (**push notification A**)
 - Al tener la reserva confirmada, verificar que no se le pueda asignar a otro cliente (*celular 3*) y que pasado el tiempo de espera máximo se libere dicha mesa.
 - Verificar que el cliente, siempre y cuando esté en el lapso válido, podrá escanear el código **QR** de la mesa sin necesidad de escanear el de la lista de espera previamente.
 - 19- Ingreso a través de redes sociales (Facebook, Google, etc.).
 - Verificar que tanto los clientes registrados, empleados, supervisor y dueño puedan ingresar a la aplicación a través de distintas redes sociales. Elegir al menos una.

- 20- Realizar un pedido por **Delivery**.
 - Verificar que sólo la puede realizar un cliente registrado. (*celular 3*).
 - El cliente tiene la posibilidad de ingresar una dirección o marcarla en un mapa.
 - El cliente realiza un pedido (paso 7).
- 21- El dueño o supervisor (*celular 1*) confirmará el pedido.
 - Verificar que el pedido se visualice en el listado correspondiente. (**push notification A**)
 - Al confirmar (o no) el pedido, se le informará al cliente informando el tiempo de espera aproximado.
 - Si es confirmado, se repetirán los pasos 8 y 9.
- 22- El Delivery (*celular 2*) confirma la recepción del pedido.
 - Verificar que el pedido se visualice en el listado del Delivery. (**push notification A**)
 - Verificar la visualización del mapa (con la ruta) hacia el cliente.
- 23- Se habilita la '**sala de conversación**' entre el Delivery y el cliente.
- 24- El Delivery entrega el pedido.
 - Se repiten los pasos 10, 12 y 13 (adaptado según corresponda).
- 25- Juegos. Relacionar cada uno de los juegos con posibles descuentos (sólo si gana en el primer intento). No aplica para pedidos por Delivery.
- 26- Altas de usuarios (supervisor, mozo, cocinero, etc.)
- 27- Varios (generación de reportes, estadísticas, etc.)
 - Generación de reportes (en **excel** y en **pdf** con logo de la empresa) y el empleado que lo generó.
 - Estadísticas, al menos 10 estadísticas (cargar datos de un mes de pedidos, con 10 pedidos mínimos por día)
 - mesas más usadas, el plato más pedido, el mozo que más mesas atendió, en un lapso de tiempo.
 - clientes por días de la semana (entre rango de fechas).
 - y 6 más que crea necesarias.
 - Implementar una **plataforma de pagos** (MP, Paypal, otros).