

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).