

## 1. Korisnik

### 1.1 Prijava i odjava

Samo menadžeri imaju prijavu i odjavu na sistem unosom korisničkog imena i lozinke. Ostali korisnici unose verifikacioni kod od 4 broja, prilikom svake akcije, koja menja stanje sistema.

### 1.2 Menadžer

#### 1.2.1 CRUD Jelo, Piće i Meni

Svaki menadžer selekcijom na tab jela/pića dobija opcije menjanja menija i kreiranja novih jela ili pića.

- Izmenu već kreiranih artikala moguće je odraditi u okviru pregleda svih artikala.
- Kreiranje i izmenu menija moguće je odraditi na levom delu stranice prozora.
- Kreiranje novog artikla moguće je odraditi na desnom delu stranice prozora.
- Prilikom kreiranja menija menadžer ima opciju da odabere period važenja cena artikala u meniju.

#### 1.2.2 CRUD Zaposlenih

Menadžer u okviru taba People može videti pregled svih radnika u restoranu u okviru tabele na vrhu stranice. U okviru te tabele, menadžer može menjati i brisati selektovane radnike. Klikom na dugme Add iskoči modal, sa kojim je moguće dodavati novog radnika.

#### 1.2.3 CRUD Zone

Ulogovani menadžer ima opciju pregleda postojećih i kreiranja novih zona u okviru Zones prozora. U okviru svake zone moguće je kreiranje novih i brisanje postojećih stolova, i u okviru svakog stola moguće je menjati broj ljudi koji sedi za tim stolom. Prilikom brisanja svih stolova iz zone, briše se i sama zona.

#### 1.2.4 Uvid u izveštaje

Svaki menadžer ima mogućnost uvida u neki od izveštaja o prihodima ili rashodima (mesečni, godišnji i kvartalni nivo) i pregled prodatih artikala (najpopularniji, namanje prodavani...). Postoji mogućnost da na dugme "download" skine pdf fajl sa tim izveštajima.

### 1.3 Konobar

#### 1.3.1 Unošenje porudžbine

Svaki konobar ima mogućnost da izabere jedan od stolova sa stanjem "free" na mapi stolova. Prilikom klika treba da odabere da kreira novu porudžbinu jer u suprotnom se kreira rezervacija za odbarani sto. Prilikom odabira stola može da odabere sa koje zone gleda stolove na mapi.

Prilikom kreiranja porudžbine konobar bira artikle sa spiska jela/pića. Artikle može da pretražuje korišćenjem search polja ili može da ih filtrira prema kategoriji u kojoj su.

Klikom na artikal on se dodaje u spisak za porudžbinu, tu se može izabrati količina naručenog artikla. Postoji opcija da se dodati artikal izbaciti iz liste klikom na dugme "remove".

Ispod tabele sa pregledom porudžbine konobar može da pogleda ukupnu cenu porudžbine. Porudžbina se završava klikom na "Order" i upisom svoje šifre. Nakon toga porudžbina odlazi na spisak nepreuzetih porudžbina kuvara/šankera.

### 1.3.2 Menjanje porudžbine

Konobar može da menja porudžbinu tako što odabere jedan od svojih stolova. Konobar može da menja artikle iz porudžbine samo ako neko od kuvara/šankera nije krenuo sa pripremom istog.

### 1.3.3 Preuzimanje porudžbine

Konobar može na mapi stolova da vidi da li je neki sto u stanju "to deliver", tada on odredjeno jelo donosi gostu restorana. Posle ovog koraka, može da klikne na dugme "Deliver" kako bi obavestio sistem da je artikal predat gostu restorana.

### 1.3.4 Završavanje porudžbine

Svaki konobar ima mogućnost da porudžbinu stavi u status završena i da je naplati.

### 1.3.5 Rezervacija stola

Svaki konobar prilikom odabira slobodnog stola na mapi može da rezerviše sto.

## 1.4 Kuvar i Šanker

### 1.4.1 Pregled aktivnih porudžbina

Svaki kuvar ima pregled svih aktivnih porudžbina, u okviru Cook/Bartender taba, koje još uvek nisu krenule da se prave, on se nalazi na levoj strani prozora. Klikom na neku od tih porudžbina ona se prebacuje u porudžbine koje se trenutno obrađuju.

### 1.4.2 Pregled trenutno obrađivanih porudžbina

Svaki kuvar/šanker na desnoj strani prozora, u okviru Cook/Bartender taba, ima pregled trenutno obrađivanih porudžbina. U ovom pregledu, svaka porudžbina se deli na individualna jela i pića. Zatim svako jelo i piće ima tri stanja:

- Sivo – jelo ili piće nije još krenulo da se pravi, klikom na dugme Start, prelazi u sledeće stanje.
- Plavo – jelo ili piće koje se trenutno pravi u kuhinji. Kada je jelo u ovom stanju, imamo prikaz kuvara/šankera koji ga pravi. Zatim postoji dugme Done koje ga vodi u sledeće stanje.
- Zeleno – jelo ili piće čije spremanje se završilo. Postoji dugme Undo koje ga vraća u prethodno stanje ukoliko je došlo do neke greške.

Kada sva jela i pića pređu u završeno stanje, porudžbina se briše iz pregleda trenutnih porudžbina.

## 2. Sistemski sat

### 2.1 Sistem notifikacija

Sistem šalje notifikacije u zavisnosti od akcija korisnika aplikacije npr. kada konobar unese novu porudžbinu, ili kada se izmeni, radnici u kuhinji će biti obavješteni ili kada se jedan deo porudžbine stavi u status *Gotov* od strane radnika u kuhinji, konobar će biti obavješten o tome i može da ga iznese gostima.

## Nefunkcionalni zahtevi

- Aplikacija treba da šalje notifikacije razumljivom brzinom.
- Aplikacija treba da obavi akcije razumljivom brzinom.
- Aplikacija treba da čuva konzistentnost podataka.
- Aplikacija treba da onemogući izvršavanje akcija bez da se korisnik identifikovao (unos koda ili prijava na sistem).
- Aplikacija treba omogućiti konkurentno izvršavanje svih radnji za sve korisnike.