

## **ДЕВЕТНАДСЕТА УЧЕНИЧЕСКА КОНФЕРЕНЦИЯ УК'19**

### **Тема на проекта**

Luncher Box  
интерактивно  
меню за  
ресторанти

### **Автори:**

Симо Георгиев Александров  
МГ „Баба Тонка“  
Русе  
Хв

Любо Ивайлов Любчев  
МГ „Баба Тонка“  
Русе  
Хв

### **Научен ръководител (консултант):**

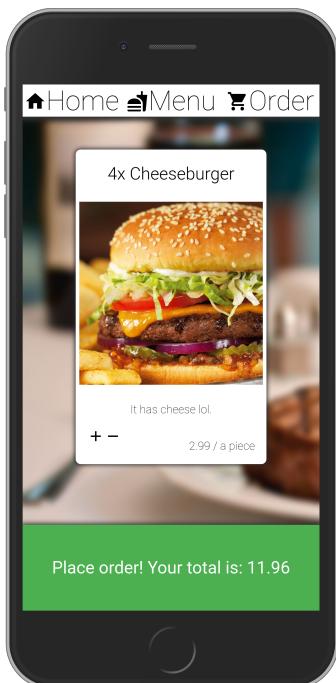
Румяна Жекова  
старши учител по Информатика  
ПМГ „Баба Тонка“ Русе

## Абстракт

**Luncher Box - Интерактивно Меню** е уеб приложение, което цели поръчването на храна от клиенти в ресторани да става по-бързо. Освен доволни клиенти, собствениците на заведението ще спестяват пари, чрез свеждане на нуждата от сервитьори до минимум.

Проектът е с приложен характер, все още е в процес на разработка и е от сферата по информатика и информационни технологии. Идеята е измислена от Любо Любчев, а е реализирана от двамата автори.

Клиентите на ресторана ще осъществяват поръчките си, чрез "Luncher Box", който ще изпрати заявката към кухнята, където тя ще бъде пристигнала и обработена отново през приложението.



## Абстракт

**Luncher Box - Interactive Menu** is a web app which aims making placing orders by clients in restaurants a much faster task.

Other than the satisfied customers, the restaurant owners will save money by lowering the required amount of waiters to a minimum.

The project has applicational nature, it is still under development and belongs to the IT field. The idea was conceived by Lyubo Lyubchev and was realised by both of the authors.

The clients of the restaurant will place orders through "Luncher Box", which will send the request to the kitchen, where it will be processed through the app.

# Съдържание

---

<b>1 Увод</b>	<b>4</b>
<b>2 Галерия</b>	<b>5</b>
<b>3 Функции</b>	<b>6</b>
<b>4 Как работи?</b>	<b>7</b>
4.1 Потребителски панел . . . . .	7
4.2 Административен панел . . . . .	8
<b>5 Технологии</b>	<b>10</b>
5.1 Backend . . . . .	10
5.1.1 node.js . . . . .	10
5.1.2 express.js . . . . .	10
5.1.3 passport.js . . . . .	10
5.1.4 nodemailer . . . . .	10
5.1.5 mongoose и mongoDB . . . . .	10
5.2 Frontend . . . . .	11
5.2.1 react.js . . . . .	11
5.2.2 node.js . . . . .	11
5.3 Архитектура . . . . .	11
<b>6 Етапи на развитие</b>	<b>12</b>
6.1 Избор на тема . . . . .	12
6.2 Проучване . . . . .	12
6.3 Избиране на технологии и архитектура . . . . .	13
6.4 Изработка . . . . .	13
<b>7 Конкуренция</b>	<b>14</b>
<b>8 Заключение</b>	<b>15</b>
8.1 Бъдеще и развитие . . . . .	16

# Увод

---

Много често клиентите на ресторантите чакат прекалено дълго само за да направят поръчка - изискват се доста сервитьори, за да обслужват всички, от това следва спад на общата ефективност на заведението.

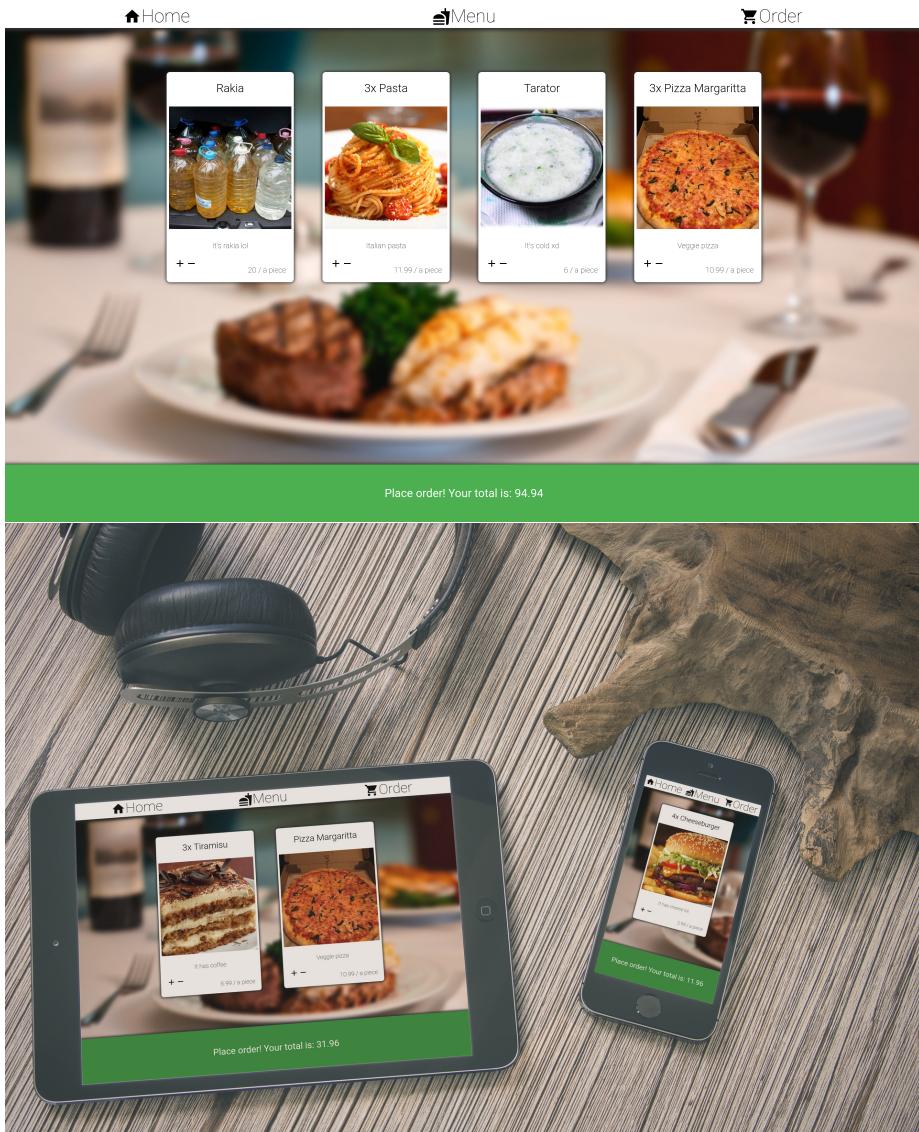
С тази разработка целим намаляването или премахването на времето, нужно за чакане преди да се приемат и изпълняват поръчки в заведения. Това ще допринесе до по-висока ефективност на ресторантите, тъй като се намалят нужния брой сервитьори, а така ще се намалят и разходите на ресторанта. Целим се в създаването на решение, което не изисква покупката на отделно устройство за всяка маса.

За да постигнем горепосочените цели, сме си поставили малко, но за нас предизвикателни задачи, а именно следните:

- Планиране на архитектура и подбор на правилните технологии;
- Разработка на backend сървър;
- Оформяне на красив и интуитивен графичен интерфейс;
- Създаване на цялостно функциониращо уеб приложение, което ще работи само в локалната мрежа на ресторанта;
- Рекламиране на продукта;
- Разпространяване на продукта.

В следващите глави ще задълбочим как приложението ще работи и как ще решим тези задачи.

# Галерия



Фигура 1: Преглед на различни устройства

# Функции

---

Приложението предоставя следните функции:

- Лесен, красив, бърз и интуитивен интерфейс за всички резолюции;
- Административен панел;
- Потребителски панел;
- Директен достъп до менюто на ресторана;
- Масово импорт-ване и експорт-ване на продукти в различни формати като - **JSON**, **YAML**, **CSV** или **XML**;<sup>\*</sup>
- Правене и отказ на поръчка към кухнята без нужда от регистрация;\*
- Статус на поръчката\*
- Плащане чрез кредитна/дебитна карта, в брой или криптовалута;\*
- Автоматично запазване на продуктите в количката.

---

\* в процес на разработка

# Как работи?

---

На всяко заведение ще му бъде предоставено устройство (например Raspberry Pi), на което приложението ще се хоства на локалната мрежа. По този начин, приложението ще може да се използва само в обсега на ресторанта. При поставянето на поръчка, клиентът ще бъде помолен да извърши плащане или чрез кредитна/дебитна карта, в брой или с криптовалута, предотвратявайки експлоатация от външни клиенти.

## Потребителски панел

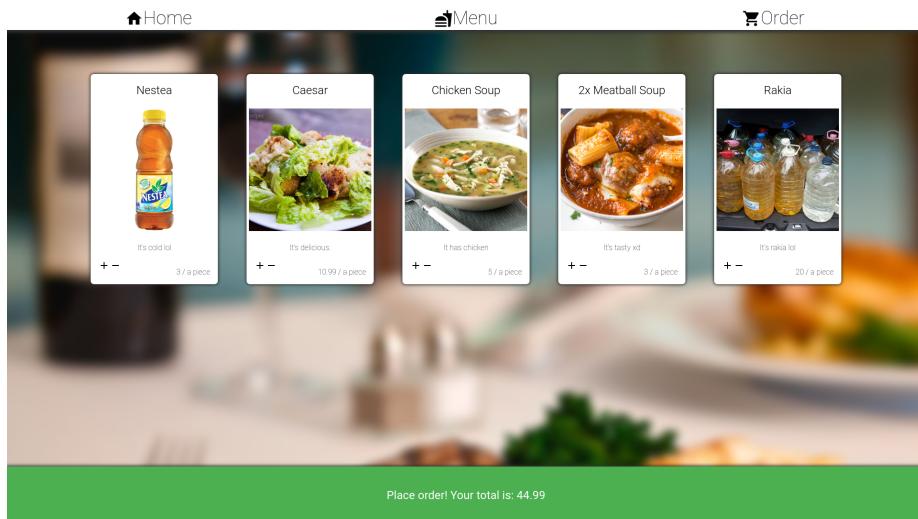
Използването на приложението ще бъде лесна задача. Клиентът ще трябва да се свърже за интернет мрежата на ресторанта, използвайки собственото си мобилно устройство. След осъществената връзка, потребителят ще достъпи менюто през browser-а си. Вследствие на това клиентът може да избере продукти, които може да добави чрез “+” бутона. (фиг. 2)



Фигура 2: Продукт

След добавянето, продуктът се добавя в количка, която държи предишно добавените продукти.

Когато клиентът счита, че е готов за поръчка, той може да я осъществи в таб-а на количката. (фиг. 3)



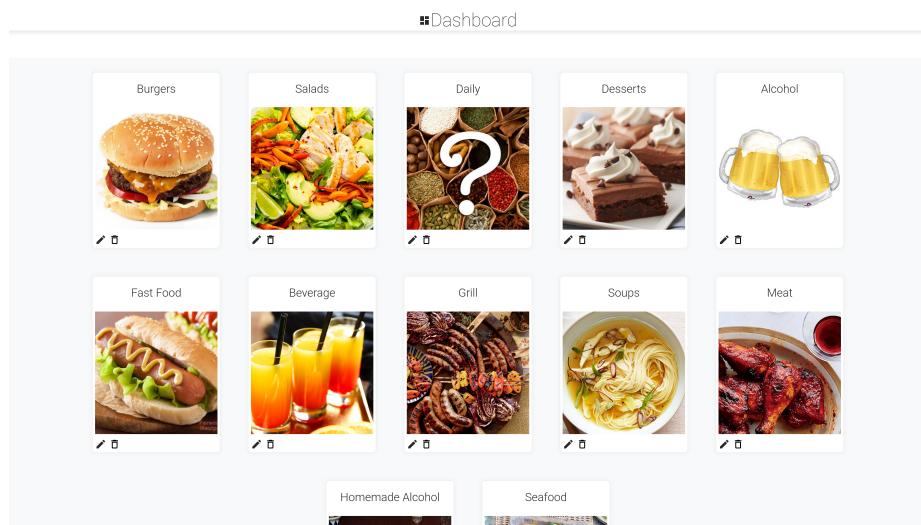
Фигура 3: Количка

Тук потребителя може да завърши неговата поръчка с натискането на зеления бутон. Вследствие на това, клиента трябва да избере метод на плащане и да заплати.

## Административен панел

При успешно изпратена поръчка от клиента, тя ще се появии в административния панел. Там готвачите мигновено ще виждат новите поръчки и ще могат да уведомят клиентите кога ще е готова директно през приложението. Всеки готвач и сервитър ще има собствени потребителски профили, чрез които ще влизат в административният панел. (фиг. 4)

Друга функция е лесното добавяне, обновяване и премахване на продукти и категории. (фиг. 5)



Фигура 4: Административен панел

Add new

Category  Product

Name  
Potato Soup

Image  
<https://i.imgur.com/3oKocgH.png>

Description  
Hot potato soup.

Category  
Soups

Price  
4.99

**Add**

Фигура 5: Добавяне на продукт

# Технологии

---

Като език на програмиране използвахме **JavaScript**, тъй като, може да се използва за frontend и за backend, е cross-platform, не изисква компилиране и синтаксиса не е сложен за разбиране.

## Backend

### **node.js**

Избрахме **node.js** защото е високоскоростен, високопроизводителен, щадящ ресурси, ефикасно комуникиращ в реално време, гъвкав и лесен за разработване environment на **JavaScript**.

### **express.js**

За HTTP сървър подходиме с **express.js**, тъй като тя ни предоставя абстракцията за създаване REST API, вместо да задълбаваме подробно в прости неща като CRUD операциите.

### **passport.js**

**Passport.js** избрахме за създаване на профили както и за управлението на автентикация.

### **nodemailer**

**Nodemailer** бе използван за изпращане на e-mail-и за потвърждаване на потребители.

### **mongoose и mongoDB**

Решихме да имплементираме **Mongoose** за ODM, а **MongoDB** за база от данни, тъй като е скалираща база

от данни и ще е устойчива дори и в най-натоварените ресторани.

## Frontend

### react.js

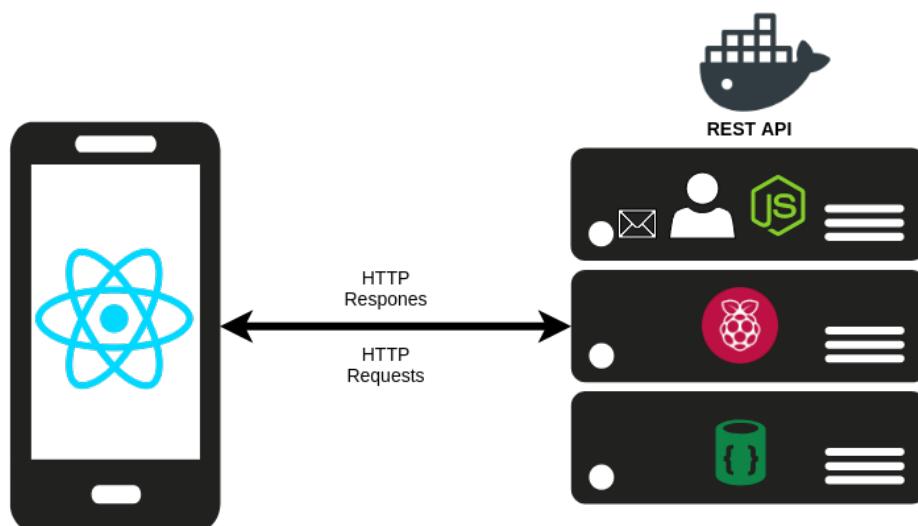
За да създадем хубав и гъвкав интерфейс, заедно с reusable компоненти, както и SPA и PWA използваме **react.js** - библиотека, създадена от Facebook.

### node.js

Тъй като библиотеката **react.js** е зависима от **node.js**, се наложи да го използваме и за frontend-а.

## Архитектура

Визуализирачки архитектурата на “Luncher Box”, тя ще изглежда по следния начин (фиг. 6):



Фигура 6: Архитектура

# Етапи на развитие

---

## Избор на тема

Двама от авторите сме забелязвали дългото чакане по заведенията само за да бъде взета поръчката. В продължение на 30 мин. размишляване по време на чакането в едно от заведенията, започнахме да се чудим как да оптимизираме целия процес със знанията, които имаме. Хрумна ни, какво можем да направим по въпроса - да създадем интерактивно меню. Чрез него клиентите ще могат директно да изпращат поръчки към кухнята или бара на заведението.

## Проучване

Бяха проучени няколко подобни решения, но се оказа, че имат следните изисквания:

- Регистрация за правене на поръчки;
- Отделно хардуерно устройство на всяка маса.

При изискването на отделно хардуерно устройство за всеки клиент или маса, се изисква висок начален капитал.

Убедихме се, че има неща, които могат да се подобрат в другите решения, спестявайки доста ресурси и време както на клиентите - липсата от нужда за регистрация, а на собствениците нуждата от купуването на устройства.

## **Избиране на технологии и архитектура**

През този етап ни минаха доста идеи относно подхода ни с технологиите, като се спряхме на вече гореспоменатите. (Виж сек. 5 - Технологии)

## **Изработване**

По време на различни хакатони, работихме върху приложението.

Създадохме прост REST API, чрез който извършвахме прости CRUD операции.

Създадохме базов прототип на дизайна в **Adobe XD**, по който си структурирахме разработката на frontend-а.

Свързахме frontend-а с backend-а чрез HTTP заявки и отговори.

# Конкуренция

---

В процеса на създаване на приложението, бяха прегледани няколко решения, които имаха недостатъци, които ние разрешихме.

Например голяма част от тях изискват покупката на отделни устройства на всяка маса - таблет, специален еcran вграден в масата или други, също така почти всички имаха ужасен интерфейс.

За разлика от конкуренцията, ние се целим да решим тези проблеми. Основния от тях е нуждата от покупката на отделни устройства за всяка маса. Ние разрешаваме този проблем като създадохме уеб приложение, което може да използва от всякакъв вид устройства, стига да могат да отварят уеб страници. Самият сървър ще бъде хостван на само едно устройство, а като алтернатива може да бъде използван компютъра на заведението, ако има такъв.

# Заключение

---

**Luncher Box - Интерактивно Меню** ще спести много време на клиентите на заведения, като им предостави онлайн интерактивно меню с лесен за използване интерфейс. Те ще могат да го отворят през browser-ите си и да направят поръчка без да чакат, поради липсата на нужда от сервитьор. А собствениците на ресторанта ще могат да спестят пари от намаляването на служители. Демо преглед може за приложението може да намерите на:

Потребителски панел: [luncherbox.now.sh](#),

Админ панел: [luncherbox-admin.now.sh](#).

Може да се впишете в админ панела със следните данни:

email: hssimi2001@gmail.com

password: 123456

Въпреки предизвикателността на поставените от нас задачи, ние успяхме да преодолеем почти всички.

Подбрахме правилната технология - **react.js**, тъй като тя предоставя лесен начин за създаване на SPA и PWA, както и reusable компоненти, чрез които си създадохме графичния интерфейс.

За backend-а използвахме съвкупността от **node.js**, **express.js**, **mongoose**, **passport.js**, **nodemailer**, поради гъвкавостта им и улесняването на целия процес на създаването на REST API.

Оформихме нашия интерфейс, базирано на най-новите тенденции през 2018. Целяхме се да е възможно най-интуитивен и максимално "User-friendly".

Приложението е все още в процес на разработка и се очаква до края на декември месец да бъде завършено.

Двамата автори сме допринесли за общото развитие на проекта. Frontend частта си разделихме на две - Административния панел бе създаден от Любо Любчев, а Потребителския - Симо Александров. За разлика от frontend-а, backend-а не е разделян на подчасти.

## Бъдеще и развитие

Както вече споменахме, проектът е все още в процес на разработка и доразвитие, съответно това означава, че има много потенциал за нови реализации. Някой от тях, които трябва да осъществим са:

- Миграране на frontend към next.js;
- Миграране на backend към Serverless технологии; \*
- Масово импорт-ване и експорт-ване на продукти в различни формати като - **JSON**, **YAML**, **CSV** или **XML**;
- Статус на поръчката;
- Плащане чрез кредитна/дебитна карта, в брой или криптовалута;
- Достигане до потенциални клиенти.

С две думи можем да кажем, че според нас проектът има огромен потенциал да се развие.

---

\*не е сигурно