# 3SOURSE PROYECTO: DinerSystem

Esteban Abraham Madrazo Parra

Kristian Antonio Pantoja Cruz

Francisco Jesus Mac cetzal

# Definición inicial de requerimientos

## Requerimientos funcionales

1-. DinerSystem es un sistema para la automatización de establecimientos como cafeterías, siendo más específico para la cafetería de la facultad de matemáticas, dicho programa tendrá una interfaz donde se le presentara un menú al usuario de los platillos disponibles en la cafetería junto con su precio y si estos están disponibles o no.

2.- DinerSystem manejará tres tipos de usuario:

1. Encargado: este usuario será el administrador del programa. este podrá administrar los platillos, los precios, la disponibilidad de los platillos y podrá acceder a los pedidos. Este tipo de usuario tendrá una contraseña para poder acceder.
2. Cliente: este usuario únicamente podrá hacer pedidos donde tendrá acceso al menú del establecimiento con el que podrá escoger entre uno o más platillos que estén disponibles por el encargado y podrá escoger si su comida será para comer ahí o para llevar.
3. Técnico: este usuario tendrá acceso al código del sistema y podrá darle mantenimiento al mismo. Este usuario también contará con una contraseña.

3.- El sistema le arrojará un número y la fecha al cliente cuando este haya hecho su pedido. Dicho número será el numero de la orden con el cual se le llamará al usuario para pagar y recibir su comida.

4.- una vez hecho el pedido, el programa le preguntará al usuario (cliente) si está seguro de su pedido ya que podría equivocarse al ordenar.

5-. Al momento de realizarse un pedido, el encargado podrá visualizar los datos del pedido: el número de la orden, el platillo, el precio, fecha y si este pedido es para comer ahí o para llevar.

6-. El sistema tendrá acceso a la fecha del usuario (encargado).

7.- El número de orden se reiniciará al acabar el día.

8.- El cliente no podrá hacer el pedido de algún platillo cuando este ya no esté disponible.

## Requerimientos no funcionales

1-. DinerSystem tendrá una interfaz intuitiva y fácil de usar.

2-. El programa no tomara en cuenta en el menú las bebidas y alimentos procesados y/o que no requieran ser cocinados.

3-. Una vez confirmado el pedido, este no se podrá cancelar.

4-. El sistema podrá recibir clientes hasta que no haya platillos disponibles.

Estándares de programación

Se manejará una pequeña descripción al inicio del código donde se explique brevemente la funcionalidad de este.

Antes de una función se deberá realizar un bloque de comentarios en el que se determine la utilidad de la función, que parámetros recibirá la función con el “@param” y en caso de que se deba devolver un valor, se indicará que valor será regresado al main o a la función según sea el caso con el “@return”.

Todos los bloques deberán de estar debidamente indentados al principio y al final del bloque con el uso de “{}”.

Dentro del bloque “main” se deberá de identificar “las lecturas, procedimiento y las salidas” a través de comentarios en el código.

Todas las variables son inicializadas en el bloque “main” con únicas excepciones las variables que sean requeridas de forma local en una función, en dicho caso deberán de ser inicializadas dentro del bloque de la función.

Todas las variables deben de ser nombradas empezando con una letra minúscula y en caso de ser más de una palabra todas las demás palabras deberán de ser escritas con la primera letra escrita en mayúsculas, a su vez deberán de ser nombradas dándole un contexto a la variable y deberán de ser sustantivos.

En el caso de ser necesaria una biblioteca se le añadirá un bloque de comentarios donde se indique las funciones que se están utilizando de dicha biblioteca y la razón de su uso.

## Monitoreo

Se utilizarán métricas individuales donde se medirá el desempeño en el proyecto de cada miembro en el proyecto. estas métricas incluirán: El tiempo de horas trabajado en el proyecto, el tiempo en horas en la fase del proyecto, actividades realizadas en el proyecto, si el miembro siguió los parámetros establecido y si fue puntual con su entrega de avances al equipo (en el caso de no seguir estos acuerdos, se le restara un 5% por cada falta en su porcentaje de trabajo realizado en la fase del proyecto), y también se medirá el porcentaje de trabajo realizado en la fase y en todo el proyecto hasta el momento (este último se promediará cada sesión). A su vez habrá una métrica para el avance grupal donde se medirá el porcentaje aproximado de avance al proyecto, los requerimientos cumplidos hasta el momento y los cambios realizados.





