

# Especificaciones del programa

Evelyn Tabares Valencia

**Temática:** Una aplicación para realizar pedidos a un restaurante.

**Librerías implementadas:** Tkinter.

## Interfaz gráfica



Figura1. Inicio del programa.

1. Menú
2. Carrito de compra
3. Cupón de descuento

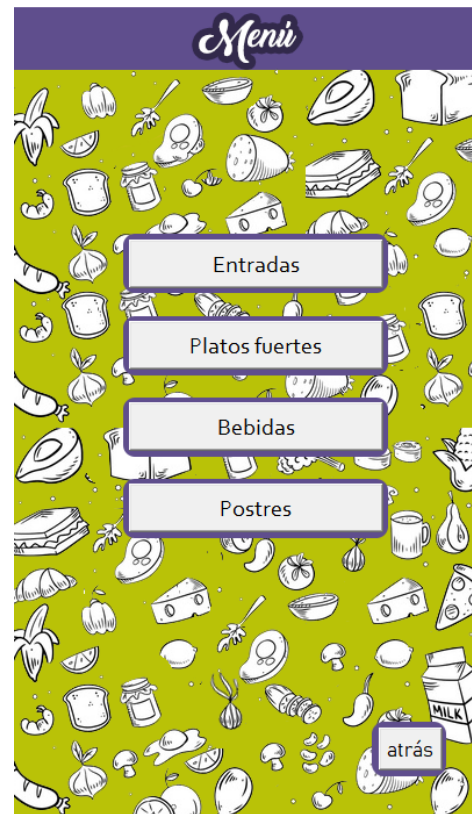


Figura2. "Menú" del tipo de platos que se ofrecen en el restaurante.

1. Menú



Figura3. Primera opción del menú: "Entradas", muestra los platos disponibles para la venta.

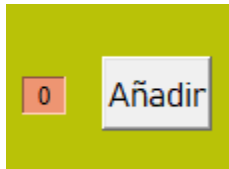
2. Carrito de Compra



Figura4. Segunda opción del menú: "Platos fuertes", muestra los platos disponibles para la venta.

3. Código de descuento

## Aclaraciones:

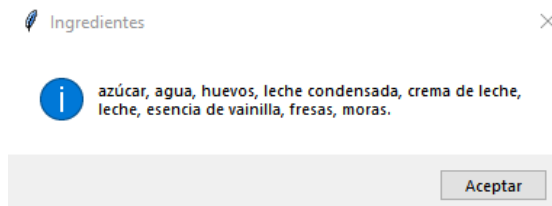


Permite ingresar por teclado la cantidad del producto que desea comprar.

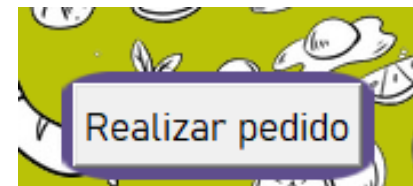
Con el botón “añadir” agregamos los productos a **figura7. “Carrito de compra”**



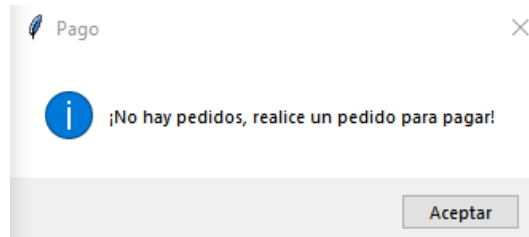
El botón “i” al lado izquierdo de la imagen permite ver los ingredientes.



Ventana emergente con los ingredientes del platillo.



En la **figura7. “Carrito de compra”** se encuentra este botón, solo funciona si el usuario ha añadido algo al carrito.



Si el usuario da clic en “Realizar pedido” y no añadió productos al carrito.



**Figura9. “Pagar pedido”**

Si el usuario añadió productos a **figura7. “Carrito de compra”**, pide sus datos para realizar el pago.