

Casos de Uso - Sistema de Restaurante

- Caso de uso Simples

Alto nível

Caso de uso: Criar Pedido
Atores: Salão
Tipo: Primário
Descrição: Todo pedido deve possuir um número, uma mesa e atrelado a uma conta.
Referência: R1.1

Caso de uso: Compor Pedido
Atores: Salão
Tipo: Primário
Descrição: O usuário precisa informar a mesa, sua conta e colocar um número para o pedido, além de pôr o prato, a bebida.
Referência: R1.2

Caso de uso: Listar pedidos
Atores: Salão
Tipo: Primário
Descrição: O usuário após ter feito o pedido o sistema deve organizar os pedidos em uma lista.
Referência: R1.3

Caso de uso: Pagamento
Atores: Salão
Tipo: Primário
Descrição: O usuário precisa por o método de pagamento, verificar se foi paga ou não e mostrar o total da conta.
Referência: R1.4

Caso de uso: Cadastrar Item
Atores: Estoquista
Tipo: Primário
Descrição: O usuário precisa inserir o item .
Referência: R2.1

Caso de uso: Subtrair do estoque
Atores: Salão
Tipo: Primário
Descrição: Cada pedido feito deve subtrair os ingredientes e itens especiais do estoque assim que um prato ou bebida foram colocados no pedido.
Referência: R2.2

Caso de uso: Cancelar do estoque
Atores: Estoquista
Tipo: Secundário
Descrição: O usuário precisa colocar o item a ser cancelado.
Referência: R2.3

Caso de uso: Relatório do estoque
Atores: Estoquista
Tipo: Secundário
Descrição: O usuário pode fazer a solicitação de um relatório do estoque.
Referência: R2.4

Caso de uso: Relatório faltantes do estoque
Atores: Estoquista
Tipo: Secundário
Descrição: O usuário pode fazer a solicitação de um relatório do estoque envolvendo os que não estão em estoque.
Referência: R2.5

Caso de uso: Listar pratos
Atores: Cozinha
Tipo: Secundário
Descrição: Os pratos criados precisam estar listados na cozinha.
Referência: R3.1

Caso de uso: Listar bebida
Atores: Bar
Tipo: Secundário
Descrição: As bebidas criadas precisam estar na lista do bar.
Referência: R3.2

Caso de uso: Cadastro Prato e Bebida
Atores: Gerente
Tipo: Primário
Descrição: O usuário precisa identificar se o que ele deseja criar é uma bebida ou comida, dessa maneira colocando nome, preço, descrição e lista de itens.
Referência: R4.1

Caso de uso: Senha
Atores: Gerente
Tipo: Primário
Descrição: O usuário digita a senha para criar ou deletar pratos e bebidas.
Referência: R4.2

- Caso de uso expandido

Caso de uso: Criar Pedido
Atores: Salão
Finalidade: Organização
Tipo: Primário

Descrição: Todo pedido deve possuir um número, uma mesa e atrelado a uma conta
Referência: R1.1

Sequência de eventos:

Ação do ator	Responsabilidade do sistema
1. Criar um pedido, compor com número, mesa, conta e colocar pratos e bebidas.	2. Criar pedido.

Sequência atípica:

1. Nenhuma.

Caso de uso: Compor Pedido
Atores: Salão
Finalidade: Compor Pedido
Tipo: Primário e Essencial
Descrição: O usuário precisa informar a mesa, sua conta e colocar um número para o pedido, além de pôr o prato, a bebida.
Referência: R1.2

Sequência de eventos:

Ação do ator	Responsabilidade do sistema
1. Selecionar mesa, adicionar o(s) prato(s), bebida(s).	2. Mensagem criada a cada prato ou bebida pedida com sucesso.

Sequência atípica:

1. O sistema retorna uma mensagem de erro caso não haja ingredientes ou itens especiais suficientes.

Caso de uso: Listar pedidos
Atores: Salão
Finalidade: Listagem
Tipo: Primário e Essencial
Descrição: O usuário após ter feito o pedido o sistema deve organizar os pedidos em uma lista.
Referência: R1.3

Sequência de eventos:

Ação do ator	Responsabilidade do sistema
1. Pedir listagem de pedidos.	2. Os pedidos feitos são listados.

Sequência atípica:

1. Caso nenhum pedido cria uma mensagem de nenhum pedido feito.

Caso de uso: Pagamento
Atores: Salão
Finalidade: Término de pedidos da mesa
Tipo: Primário e Essencial
Descrição: O usuário precisa por o método de pagamento, verificar se foi paga ou não e mostrar o total da conta.
Referência: R1.4

Sequência de eventos:

Ação do ator	Responsabilidade do sistema
1. Pede o valor da conta e digita o método de pagamento; 2. Colocar como pago	<ul style="list-style-type: none">• Mostra a conta;• Mensagem de mesa paga e liberada;

Sequência atípica:

1. Pode acontecer da mesa não estar paga.

Caso de uso: Cadastrar Item
Atores: Estoquista
Finalidade: Alimentar o banco de dados sobre o estoque do restaurante
Tipo: Primário
Descrição: O usuário precisa inserir o item a ser colocado no estoque, colocando nome, descrição e quantidade.
Referência: R2.1

Sequência de eventos:

Ação do ator	Responsabilidade do sistema
1. O usuário abrirá um formulário para cadastrar o item.	2. Se nenhum erro ocorrer exibirá a mensagem de cadastrado com sucesso.

Sequência atípica:

1. A quantidade de cadastro não pode ser negativa ou nula, exibindo uma mensagem de erro.

Caso de uso: Subtrair do sistema
Atores: Salão
Finalidade: Alimentar o banco de dados sobre o estoque do restaurante
Tipo: Primário e Essencial
Descrição: Cada pedido feito deve subtrair os ingredientes e itens especiais do estoque assim que um prato ou bebida foram colocados no pedido.
Referência: R2.2

Sequência de eventos:

Ação do ator	Responsabilidade do sistema
1. Pedido feito	<ul style="list-style-type: none"> Subtrai os itens compostos do pedido do estoque.

Sequência atípica:

- Exibe mensagem de erro caso não tenha estoque.

Caso de uso: Cancelar do estoque
Atores: Estoquista
Finalidade: Cancelar do estoque ingredientes ou itens especiais (bebida)
Tipo: Secundário e Essencial
Descrição: O usuário precisa digitar o item a ser cancelado.
Referência: R2.3

Sequência de eventos:

Ação do ator	Responsabilidade do sistema
1. Digita o item a ser cancelado.	2. Mensagem de que foi cancelada com sucesso.

Sequência atípica:

1. Não pode cancelar um valor maior do que o estoque ou nulo.

Caso de uso: Relatório do estoque
Atores: Estoquista
Finalidade: Fazer relatório do estoque
Tipo: Primário e Essencial
Descrição: O usuário pode fazer o relatório atual do estoque
Referência: R2.4

Sequência de eventos:

Ação do ator	Responsabilidade do sistema
1. O usuário irá acionar a chamada de relatório dos produtos em estoque.	<ul style="list-style-type: none">• Retorna a ação exibindo o relatório.

Sequência atípica:

1. Pode acontecer que não tenha nenhum produto no estoque, nesse caso o relatório irá exibir uma mensagem informando o estoque vazio.

Caso de uso: Relatório faltantes do estoque
Atores: Estoquista
Finalidade: Fazer relatório do estoque do que falta
Tipo: Primário e Essencial
Descrição: O usuário pode fazer o relatório dos produtos faltantes no banco.
Referência: R2.5

Sequência de eventos:

Ação do ator	Responsabilidade do sistema
1. O usuário irá acionar o botão de	2. Exibir relatório

relatório do que não tem no estoque.	
--------------------------------------	--

Sequência atípica:

1. Nenhuma.

Caso de uso: Listagem de pratos
Atores: Cozinha
Finalidade: Listar pratos criados
Tipo: Primário e Essencial
Descrição: O prato deve ser listado numa área
Referência: R3.1

Sequência de eventos:

Ação do ator	Responsabilidade do sistema
1. Prato criado	2. Pratos listados.

Sequência atípica:

Pode acontecer que não tenha criado nada, exibindo mensagem de vazio.

Caso de uso: Listar bebida
Atores: Bar
Finalidade: Listar bebidas criadas
Tipo: Primário e Essencial
Descrição: As bebidas criadas precisam estar na lista do bar.

Referência: R3.1

Sequência de eventos:

Ação do ator	Responsabilidade do sistema
3. Bebida criada	4. Bebidas listadas listados.

Sequência atípica:

Pode acontecer que não tenha pedido, exibindo mensagem de vazio

Caso de uso: Cadastro Prato e Bebida
Atores: Gerente
Finalidade: Cadastrar bebida ou pratos
Tipo: Primário
Descrição: O gerente irá criar pratos e bebidas do menu.
Referência: R4.1

Sequência de eventos:

Ação do ator	Responsabilidade do sistema
1. Seleciona o tipo, coloca o nome, preço, descrição e os ingredientes ou itens especiais.	2. Se nenhum erro retornará uma mensagem de confirmação.

Sequência atípica:

1. Nenhuma

Caso de uso: Senha

Atores: Gerente
Finalidade: Entrar no subsistema
Tipo: Primário e Essencial
Descrição: O gerente digita a senha para alterar o menu.
Referência: R4.2

Sequência de eventos:

Ação do ator	Responsabilidade do sistema
1. O usuário seleciona a área de menu digite a senha .	2. Se nenhum erro retorna à área requerida.

Sequência atípica:

1. A senha pode estar errada, retornando uma mensagem de erro de senha.