

MANUAL DE USUARIO UANDES EATS 2018

ÍNDICE:

1)INTRODUCCIÓN

2)USO DE LA APLICACIÓN

a. LOGIN

b.ADMINISTRADOR

i. CREAR LOCAL

ii. CREAR PLATO

iii. ASIGNAR PEDIDOS

c. CLIENTE

i. REALIZAR PEDIDO

ii. VER PEDIDO

iii. TERMINAR PEDIDO

3)CONSIDERACIONES FINALES

a. REPARTIDOR

b.CHAT

INTRODUCCIÓN:

Existe una gran problemática en la Universidad de los Andes respecto al almuerzo; tanto para alumnos como para funcionarios y profesores. En general, se dispone de poco tiempo para almorzar debido a que no existe un horario establecido. Esto se complementa con la alta y desigual demanda de muchos establecimientos entre 12:30 y 14:30, lo cual dificulta aún más poder almorzar en poco tiempo. Debido a este problema, las personas de la universidad no logran comer tranquilamente ni aprovechar su escaso tiempo libre. Para solucionar este problema se plantea un software que facilite la compra de almuerzos tanto dentro de la universidad como en los alrededores de ella para que alumnos, funcionarios y profesores puedan comer tranquilamente y aprovechar de su tiempo libre. Para lograr esto, se contará con una base de datos de establecimientos de la cual el usuario puede realizar un pedido, este es asignado a un repartidor el cual se encarga de comprar y despachar el pedido.

USO DE LA APLICACIÓN:

1) **LOGIN:**

Al iniciar Uandes Eats, se verá desplegado un menú sencillo con 3 opciones: Login, Registro y Salir.

Para proceder en esta aplicación de consola, es importante que siempre se respeten los números asociados a cada acción. Es decir, si la intención del usuario es registrarse, este debe oprimir el número 2 en su teclado y le aparecerán las instrucciones para realizar dicha acción.

Al oprimir el 2 (Registrarse) se le pide una serie de datos al usuario, el cual debe ir ingresándolos uno por uno para que el programa pueda seguir pidiéndole datos restantes. Por ejemplo, el primer dato requerido es el nombre. Una vez ingresado el nombre del usuario y presionando la tecla Enter es que el programa almacena ese dato y pide el siguiente. Una vez terminado este proceso se vuelve al menú principal para pedir la siguiente acción.

Al querer ingresar a la plataforma, es necesario ingresar el RUT y la contraseña especificados al registrarse. Como el RUT es único, esta es la mejor manera de diferenciar a los usuarios.

En el caso de que el usuario ingrese un dato de manera incorrecta o elija un número que no tenga una acción asociada, el programa automáticamente le mostrará un error y volverá al menú más reciente. Finalmente, al presionar el 0 en cualquier menú, el programa retrocede al menú anterior o, en caso de ser el menú principal, muestra un mensaje de despedida y se cierra luego de que el usuario presione Enter.

2) ADMINISTRADOR

El administrador cuenta con 3 funciones principales: crear locales, crear platos para un local determinado y asignar pedidos a los repartidores.

Crear Local: Una vez ingresado en el programa con su RUT y contraseña, el administrador podrá ver un menú con las 3 opciones mencionadas. Además, contará con la opción siempre presente de retroceder o salir del programa presionando el 0 en su teclado.

La primera opción es la de crear local. Al seleccionar esta opción, el programa le pedirá los datos pertinentes al administrador para poder guardar el nuevo local en la base de datos existente. Para esto, se le pedirá al administrador los datos uno tras uno de misma manera como se piden para registrar a un usuario en el login.

Agregar Plato: Como todo local debe tener un menú de platos para ofrecer, lo más lógico es que a continuación el administrador tenga que crear una serie de platos para incorporar al menú del local recién creado.

De esta manera, el programa siempre pide los datos de la misma manera. Es necesario que el administrador ingrese un dato y presione Enter para que el programa pueda almacenar ese dato y pedir el próximo. De esta manera se debe repetir este procedimiento hasta llegar a la cantidad de platos deseados. Una vez terminada la creación de platos para el nuevo local, simplemente se debe retroceder al menú principal del administrador para que tanto el local como su menú queden registrados en la base de datos.

También existe la opción de que el administrador pueda agregarle platos a locales ya existentes. De esta manera, se debe seleccionar dicha función al tipear el número correspondiente a "agregar plato". De esta manera, se le muestra al administrador una lista con todos los locales de la base de datos con sus números correspondientes. El administrador debe ingresar el número pertinente para que el programa le pida los datos de la misma manera como se los pediría luego de crear un local. Una vez creado el plato, el administrador puede retroceder a su menú principal y el plato es agregado al local automáticamente.

3) CLIENTE

Uandes Eats está hecha para poder facilitarle la vida a sus clientes a la hora de almorzar en la universidad. Es por esto que la mayor funcionalidad del programa la tienen los clientes. Esta gran funcionalidad es la de poder realizar un pedido exitosamente, junto con todos los pasos que esto implica (desde el pedido hasta el pago). Esto también va acompañado por la opción de poder ver el pedido en cualquier momento con la funcionalidad "ver pedido".

Realizar Pedido:

Una vez el cliente se ha registrado y ha realizado exitosamente el login, este está listo para poder realizar un pedido. Al seleccionar la opción de realizar pedido, al cliente se le muestra una lista de locales almacenados en la base de datos. De uno de estos locales, el cliente debe seleccionar uno para lograr ver los platos que este contiene. La selección del local es ingresando el número correspondiente al local deseado.

Una vez seleccionado el local, el cliente debe ingresar el número del plato deseado para que este se agregue automáticamente al carrito de su pedido. Una vez seleccionado el plato, se muestra en consola el detalle del plato (nombre, precio y descripción). Una vez agregado un plato al carrito de compras, el cliente vuelve al menú con los locales. De esta manera, el cliente puede volver a seleccionar el mismo u otro local para ver sus platos y agregar alguno al carrito.

Ver Pedido:

Una vez que el pedido ha sido realizado, el cliente tiene la opción de ver y además modificar el pedido. De esta manera, el cliente puede corregir posibles errores y puede recordar lo que compró, junto con los precios, a la hora de realizar el pago.

Al seleccionar la opción de ver el pedido, el programa muestra en consola una lista de los platos con sus respectivos números asociados. Esto va acompañado de un mensaje que explica al cliente que, para eliminar un plato del pedido, se debe ingresar el número correspondiente al plato que se desea eliminar. Una vez ingresado el número correspondiente al plato, este es eliminado automáticamente y se vuelve al menú principal de acciones para el cliente.

Terminar Pedido:

Finalmente, la última funcionalidad que puede realizar el cliente es la de finalizar un pedido. Esta instancia ocurre en el momento en la que el repartidor le entrega su comida. Cuando esta funcionalidad es seleccionada por el cliente, el programa le pregunta por consola el método de pago. Este puede ser mediante webpay o efectivo.

En el caso de ser en efectivo, el cliente debe oprimir el número correspondiente a esta opción. En este momento se termina el pedido y este ya no puede ser visto por el cliente en "ver pedido". De esta forma, se confía en que el cliente le paga al repartidor los que corresponde.

En el caso de que el pago sea mediante webpay, el programa le pide por consola el número de la tarjeta de crédito al cliente. Una vez ingresada esta información, se muestra por consola los detalles del pedido (lo que se muestra en ver pedido). Luego se debe ingresar el número para aceptar el pago y este queda realizado automáticamente. De este modo, el pedido queda finalizado y es eliminado. Por lo tanto ya no puede ser visto por el cliente en "ver pedido".

CONSIDERACIONES FINALES

Existen ciertas consideraciones que se deben tomar a la hora de analizar las funcionalidades de esta aplicación. Por el momento, para esta entrega, la aplicación (y por lo tanto el manual) son enfocados exclusivamente en el cliente y las funcionalidades que esta debe cumplir para que el cliente tenga una buena y fluida experiencia con el software. Es por esto que no se consideran por el momento funcionalidades que involucren a dos o más partes interactuando a la vez en la aplicación. Existen dos grandes instancias en las cuales esto puede suceder y ambas son entre el repartidor y el cliente.

Para estos casos, por lo tanto, asumimos que el repartidor cumple con todas sus labores sin pedirle funcionalidades por consola. De esta misma manera, es exclusivamente el cliente el encargado de finalizar el pedido y la comunicación entre repartidor y cliente tampoco se puede realizar por consola. No obstante, a continuación se presenta como deberían ser dichas interacciones en próximas entregas.

REPARTIDOR

El repartidor cuenta con solo una, pero importante funcionalidad. Esta es la de ver los pedidos que se le han asignado. Esta funcionalidad simplemente le muestra una lista con todos los pedidos asignados hasta el momento. Una vez que el repartidor quiere ver los detalles de un pedido, este debe oprimir el número correspondiente al pedido deseado. Una vez hecho esto, el repartidor podrá ver el detalle del pedido (nombre y apellido del cliente, local, tiempo de espera, etc).

Aparte del detalle del pedido, el programa le dará al repartidor la opción de finalizar el pedido. Esto lo hace a través de una simple pregunta que se responde con si o no. Es decir, si el pedido fue entregado, entonces el repartidor debe escribir si en la consola para que el pedido se registre como finalizado y desaparezca de su lista de pedidos activos. Al escribir no, este no desaparecerá del menú de pedidos activos. No obstante, sin importar la respuesta de la pregunta, esta hace que se vuelva al menú principal que muestra todos los pedidos activos del repartidor.

CHAT

Finalmente, al igual que la opción de poder salir o retroceder en cualquier momento del programa oprimiendo el 0, existe otra funcionalidad para usuarios y repartidores que también se puede acceder en cualquier momento y aparece en todos los menús. Esta funcionalidad es el chat y tiene como principal objetivo generar un medio de comunicación expedito entre cliente y repartidor para facilitar ciertos aspectos del pedido y su entrega (establecer un punto de encuentro, por ejemplo).

Esta funcionalidad se representa con el # y siempre se encuentra penúltima en el menú por sobre la opción de salir. Al seleccionar esta funcionalidad, se le pedirá al repartidor seleccionar un pedido. Una vez hecho esto, el programa crea una interface que permite al cliente y repartidor escribir libremente y enviar cada mensaje presionando Enter. Dichos mensajes se almacenan en el pedido pertinente. Es decir, como cliente solo puede chatear con el repartidor asociado a su pedido activo. De esta misma manera, una vez terminado el pedido, este chat desaparecerá.