

**MANUAL DE
USUARIO
UANDES EATS
2018**

ÍNDICE:

1)INTRODUCCIÓN

2)USO DE LA APLICACIÓN

a. LOGIN

b.ADMINISTRADOR

i. CREAR LOCAL

ii. CREAR PLATO

c. CLIENTE

i. REALIZAR PEDIDO

ii. PAGAR PEDIDO

3)CONSIDERACIONES FINALES

a. 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 verán 3 botones en un menú sencillo con 3 opciones: Iniciar Sesión, Registro y Salir.

Al oprimir Registrarse, se le pide una serie de datos al usuario, los cuales son serializados y guardados en la base de datos del programa. Luego, se le pide al usuario si desea registrarse como cliente o repartidor mediante un combobox. Finalmente, se debe oprimir en el botón registrar y desprende un mensaje de registro exitoso.

Para iniciar sesión se debe volver al menú de inicio oprimiendo el botón volver. Luego, se debe oprimir el botón iniciar sesión. 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, el programa automáticamente le mostrará un error de rut o contraseña inválida para que el usuario intente de ingresar nuevamente con dato válidos.

Finalmente, existe la opción de salir del programa con el botón salir.

2) **ADMINISTRADOR**

Los administradores no pueden ser creados por los usuarios. Es decir, tienen que ser pre-creados para poder ingresar al sistema. 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 de cerrar sesión para volver al menú inicial.

La primera opción es la de crear local. Al hacer click en este botón, el programa le pedirá mediante otra ventana los datos pertinentes al administrador para poder guardar el nuevo local en la base de datos existente. El admin debe ingresar los datos solicitados para luego poder proceder a agregar platos al menú del local recién creado.

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, al hacer click en el botón “crear plato”, el programa le pide al admin los datos necesarios para que un plato sea creado de manera exitosa. 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 hacer click en el botón “agregar plato”. De esta manera, se le muestra al administrador un combobox con todos los locales de la base de datos. El administrador debe seleccionar un local y luego agregar los datos del plato tal como se hace después 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 uno o más pedidos exitosamente, junto con todos los pasos que esto implica (desde el pedido por horario 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. Todas las acciones para realizar el pedido están dentro de la misma ventana. Primero, desde el combobox en la parte superior de la ventana, el cliente debe seleccionar el local del cual desea agregar un plato. Automáticamente, en el cuadro grande del medio, el cliente podrá ver el menú del local seleccionado.

Luego, el cliente puede hacer click en el plato deseado para poder ver tanto el precio como el detalle del plato. El detalle del plato se puede ver en el recuadro inferior. Para agregar el plato al carrito, el cliente debe simplemente oprimir el botón “agregar a carrito” encontrado en la esquina inferior derecha. Automáticamente se verá como el plato es agregado a la sección carrito encontrada en la sección centro izquierda de la ventana; junto con el precio total del pedido.

Debajo del recuadro de carrito se puede encontrar el botón para eliminar platos del carrito. Simplemente se debe oprimir en el plato a eliminar y una vez seleccionado, se debe hacer click en el botón “eliminar plato” para que el plato sea eliminado. Mientras se van agregando o quitando platos del carrito, el precio del pedido va cambiando para acomodarse al carrito actualizado.

Una vez agregados los platos, existen 2 combobox debajo del total del pedido que le permiten al cliente seleccionar la hora de entrega del pedido. Una vez hecho esto, se puede realizar el pedido. Está el botón “hacer pedido” en la esquina inferior izquierda, el cual, al ser oprimido, agrega automáticamente el pedido al recuadro “tus pedidos”. En este recuadro se puede ver los platos del pedido y la hora solicitada para la entrega.

Pagar Pedido:

Finalmente, una vez hecho un pedido, el cliente debe pagar su pedido. Esta instancia ocurre en el momento que un pedido es realizado de manera exitosa. Al presionar en el botón “hacer pedido”, el programa redirige al cliente a una nueva ventana de pago. En esta ventana, el cliente puede ver el total a pagar de su pedido y debe ingresar sus datos de tarjeta de crédito. Una vez ingresados los datos de pago, se debe oprimir en el botón aceptar y el pago es realizado exitosamente.

REPARTIDOR

El repartidor cuenta con solo una, pero importante funcionalidad. Esta es la de ver los pedidos activos y seleccionar los que realizarán. Esta funcionalidad simplemente le muestra una lista con todos los pedidos asignados hasta el momento en el recuadro izquierdo del menú de repartidor. Los pedidos se ven de la misma manera como los ve el cliente en su menú: platos pedidos y hora de despacho.

Si un repartidor está interesado en despachar un pedido, este debe simplemente seleccionarlo y oprimir en el botón agregar pedido. Esto agrega el pedido seleccionado al recuadro derecho. Este recuadro contiene todos los pedidos a ser realizados y despachados por el repartidor.

Una vez que el pedido es finalizado, este es eliminado (tanto de la lista de pedidos del cliente como del repartidor) al salir del programa.

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 las funcionalidades que no requieren de internet. 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. Existe una instancia en la cual esto puede suceder y esto es el chat entre el repartidor y el cliente.

A continuación, se presenta como debería ser dicha interacción en próximas entregas.

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.