



UPPSALA UNIVERSITET

Wermlandskällarn

Projekt i Systemdesign med ett användarperspektiv
Våren 2017

Joel Westerlund | August Edström | Johan Isaksson |
Jonas Trondh

Thursday 2nd March, 2017

1 Handledning

Programmet har två vyer.

Den ena vyn finns i baren. Därifrån beställs mat, tillbehör och dryck. Detta sker genom ett knapptryck på respektive knapp märkt med en etikett. Ett knapptryck motsvarar att ett sådant objekt läggs till i beställningsmenyn till höger. Om man vill ha något extra till sin mat eller tillbehör görs detta genom att klicka i tillvalsknappen nedanför föremålet. Detta skall klickas i innan man klickar på föremålet. Om man önskar göra en ändring i sin beställning kan detta göras genom att klicka på (+) eller (-) knapparna bredvid respektive föremål i den nuvarande beställningen. Det är också möjligt att välja vilket bord beställningen görs ifrån. Detta görs då med knapparna för bredvid kartan. Om inget bord önskas, behöver inget val göras här. Man kan också ändra på vilken karta som visas. Då bord och stolar kan flyttas runt kan det vara bra att kunna variera mellan olika kartor. När ordern är färdig skickas den till köket genom att klicka på "Lägg beställning".

Den andra vyn finns i köket. Hit skickas beställningarna. Dessa visas i listan till vänster. Här finns ordernummer, bordsnummer och beställningens innehåll. Orderna listas i ordning så att den senaste ordern läggs längst ned. Kockarna ser vad som behöver göras och ordnar maten för beställningarna. De ställer i ordning maten. Servitörerna klickar på den beställning som de tänker servera.