ΣΕΝΑΡΙΑ ΓΕΥΜΑΤΟΣ

Ορίζονται τα σενάριο που λαμβάνουν χώρα βάση των οποίων ξεκινά εξελίσσεται και ολοκληρώνεται ένα γεύμα.

# Περιγραφή σεναρίων ξεκινήματος ενός γεύματος

## Τρεις πελάτες κάθονται στο τραπέζι

Η πελάτες κάθονται στο τραπέζι. Ο πρώτος σκαν άρει την ταυτότητα του τραπεζιού (service point ID) και ορίζει μια ενότητα διαλόγου με το εστιατόριο. Ο δεύτερος πελάτης γίνεται μέρος του γεύματος με δύο τρόπος. Μπορεί να σκαν άρει και αυτός το service point ID οπότε το σύστημα θα του προτείνει να γίνει μέρος του γεύματος που άνοιξε ο πρώτος πελάτης με αίτημα προς ένα από τους συμμετέχοντες του γεύματος. Μπορεί να σκαν άρει την ταυτότητα γεύματος από το κινητό ενός από του συμμετέχοντες ή να πλησιάσει το κινητό του σε ένα από τα κινητά των συμμετεχόντων μέσο NFC αναγνώρισης εφόσον και τα δύο κινητά διαθέτουν τεχνολογία NFC.

## Ο σερβιτόρος παίρνει παραγγελία

Ο σερβιτόρος παίρνει παραγγελία από όλους τους πελάτες οι από αυτούς που δεν έχουν την δυνατότητα να παραγγείλουν από το κινητό τους. Όταν πάρει παραγγελία από όλους το γεύμα ξεκινά με την αποστολή της παραγγελίας. Όταν πάρει παραγγελία από κάποιους από το τραπέζι που δεν έχουν την δυνατότητα να παραγγείλουν μόνη τους τότε το σύστημα του προτείνει συνεχίσει την παραγγελία σε γεύμα που ήδη έχει ξεκινήσει.

## Τρεις πελάτες κάθονται στο τραπέζι με ξεχασμένο γεύμα σε εξέλιξη.

Η πελάτες κάθονται στο τραπέζι. Ο πρώτος σκαν άρει την ταυτότητα του τραπεζιού (service point ID) και ορίζει μια ενότητα διαλόγου με το εστιατόριο. Το σύστημα ξέρει ότι υπάρχει σε εξέλιξη γεύμα και του προτείνει να γίνει μέρος του γεύματος. Ο πελάτης ορίζει τους συνδαιτημόνες του εν εξελίξει γεύματος ως άγνωστους και ξεκινά νέο γεύμα. Οι υπεύθυνη του εστιατορίου ειδοποιούνται για συμβάν επικάλυψης τραπεζιού. Αν ο δεύτερος πελάτης προσπαθήσει να γίνει μέρος του γεύματος σκανάροντας την ταυτότητα τραπεζιού το σύστημα προτείνει δύο γεύματα για να γίνει συνδαιτημόνας και αυτός επιλέγει με αίτημα προς ένα από τους συνδαιτημόνες της γνωστής παρέας.

\* Το γεύμα ξεκινά την στιγμή που ο τελευταίως πελάτης δεσμευτεί για τα είδη που έχει παραγγείλει. Στην περίπτωση που η τρείς πελάτες ξεκινήσουν τρία διαφορετικά γεύματα έχουν την δυνατότητα να τα ενοποιήσουν εκ τον υστέρων.

## Αυτόματη συμμετοχή συνδαιτημόνων (δεν υπάρχει ανοικτή ενότητα γεύματος)

Τρεις πελάτες κάθονται σε ένα τραπέζι. Και οι τρεις σκαν άρουν την ταυτότητα του τραπεζιού και ανοίγουν τρεις ενότητες πελατών. Όταν προσθέσουν είδη στις ενότητες τότε το υποσύστημα ελεγκτής γευμάτων αναλαμβάνει σιωπηρά να δημιουργήσει μια ενότητα γεύματος και ενσωματώνει όλες τις ενεργές ενότητες πελατών.

* Μη ενεργή ενότητα πελάτη είναι αυτή που έχει ξεκινήσει προκαθορισμένο χρόνο πριν , η τελευταία μεταβολή έχει γίνει επίσης σε προκαθορισμένο χρόνο πριν και η εφαρμογή είναι σε μη χρήση για προκαθορισμένο χρόνο.

## Αυτόματη συμμετοχή συνδαιτημόνων (υπάρχει ανοικτή ενότητα γεύματος)

Δύο πελάτες κάθονται σε ένα τραπέζι που ήδη κάθονται άλλα πέντε άτομα. Οι δύο σκαν άρουν την ταυτότητα του τραπεζιού και ανοίγουν δύο ενότητες πελατών. Όταν προσθέσουν είδη στις ενότητες τότε το υποσύστημα ελεγκτής γευμάτων τους εκχωρεί σε ήδη υπάρχουσα ενότητα γεύματος εφόσον η ενότητα γεύματος βρίσκεται κάτω από το 50% του προβλεπόμενου χρόνου ολοκλήρωσης.

# Περιγραφή σεναρίων συζήτησης γεύματος

## Ο πελάτης επισημαίνει ένα είδος του μενού

Ο πελάτης επισημαίνει σε ένα ή και σε όλους τους συνδαιτημόνες ένα είδος του μενού που αξίζει να προσέξουν κάνοντας το είδος drag από το μενού και drop στο όνομα του συνδαιτημόνα. Ο άλλος συνδαιτημόνας δέχεται ένα notification όταν η εφαρμογή του έχει πέσει σε κατάσταση sand by ή εμφανίζεται στην οθόνη το μήνυμα επισήμανσης του είδους που πατώντας το οδηγείται στην σελίδα που βρίσκεται το είδος επισήμανσης.

# Περιγραφή σεναρίων ολοκλήρωσης της παραγγελίας από τους συνδαιτημόνες

## Ένας από τους συνδαιτημόνες δεσμεύει την παραγγελία του

Όταν κάποιος από του συνδαιτημόνες αποφασίσει με τα είδη που θέλει να παραγγείλει κάνει TAP στο εικονίδιο αποστολής παραγγελίας τότε όλα τα είδη του θα περάσουν σε κατάσταση commit.

## Υπενθύμιση προς τους συνδαιτημόνες ότι πρέπει να δεσμεύσουν την παραγγελία τους

Όταν κάποιο από τους συνδαιτημόνες δεσμεύσουν την παραγγελίας τότε η meal session μπαίνει στην κατάσταση υπενθύμισης - προτροπής να αποφασίσουν. Όλοι οι συνδαιτημόνες που έχουν είδη σε αναμονή, βρίσκονται σε κατάσταση διαλόγου και το κινητό τους είναι σε κατάσταση αναμονής standby δέχονται μήνυμα υπενθύμισης μετά από προκαθορισμένο χρόνο και η υπενθύμιση επαναλαμβάνεται αν προκαθορισμένο χρόνο. Μήνυμα υπενθύμισης παίρνει και ο σερβιτόρος υπεύθυνος για το τραπέζι για την επίσπευση της παραγγελίας o οποίος δηλώνει στο σύστημα ότι αναλαμβάνει την ευθύνη. Το μήνυμα αποστέλλεται στον σερβιτόρο εφόσον η ενότητα γεύματος βρίσκεται σε κατάσταση υπενθύμισης έχει περάσει προκαθορισμένος χρόνος από την έναρξη της. Εάν ο σερβιτόρος δεν έχει λύση το πρόβλημα σε προκαθορισμένο χρονικό διάστημα το σύστημα ξαναστέλνει μήνυμα προς τους σερβιτόρους.

## Ο τελευταίως συνδαιτημόνας δεσμεύει την παραγγελία του

# Μεταφορά σε άλλο τραπέζι

## Μεταφορά Όλων σε άλλο τραπέζι.

## Μεταφορά συνδαιτημόνα σε άλλο τραπέζι.

## Μεταφορά είδους σε άλλο τραπέζι.

# Πληρωμή Γεύματος

## Ο Συνδαιτημόνας πληρώνει τον δικό του λογαριασμό

## Ο Συνδαιτημόνας πληρώνει τον δικό του λογαριασμό στον σερβιτόρο κάνοντας πληρωμή σε POS.

## Ο Συνδαιτημόνας πληρώνει τον δικό του λογαριασμό στον σερβιτόρο μετρητά.

## Ο σερβιτόρος μοιράζει ισόποσα τον λογαριασμό και εισπράττει από ένα συνδαιτημόνα το δια μερισμένο ποσό μετρητά.

## Ο σερβιτόρος μοιράζει ισόποσα τον λογαριασμό και εισπράττει από ένα συνδαιτημόνα το δια μερισμένο ποσό με χρήση pos.

## 