

¿En que consiste el Sistema?

- Es una aplicación que, a través de una pantalla situada en cada una de las mesas, permite solicitar los pedidos sin la necesidad de un camarero, los cuales solo se dedicarían a llevar las comandas a la mesa indicada.
- El sistema también permite guardar información como un registro de clientes, lo que tardan en comer o los pedidos más frecuentes con el fin de obtener estadísticas que sirvan para adaptar el restaurante al entorno y mejorar la calidad.
- También proporciona interfaces de usuario para los empleados, lo que facilita sus tareas al tener disponible en todo momento el estado de las mesas o alteraciones realizadas en los platos por los clientes.

Requisitos No Funcionales

- Cumplir con la ley de información alimentaria.
- La aplicación debe tener la opción de elegir entre varios idiomas.
- La implementación del sistema ha de realizarse en Java.

 Cada restaurante tendrá servidores conectados con el sistema de administración.

Requisitos Funcionales - Cliente

- Elección de pagar en cualquier momento.
- Diferentes alternativas prefijadas en cada plato.
- Pago en efectivo o en tarjeta de crédito.
- Llamar a metre.
- Ver el estado de los platos (en espera, preparándose, entregado).
- Puede eliminar pedidos siempre y cuando estén en espera.
- Se podrá imprimir factura.

Requisitos Funcionales - Personal

• Información completa de cada plato.

• Comandas agrupadas por mesa.

• Debe ordenarse cada plato según cuando se pidió.

Los platos de una misma mesa deben llegar a la vez.

Los metres pueden modificar o eliminar comandas.

Requisitos Funcionales - Gestión

Registro de clientes

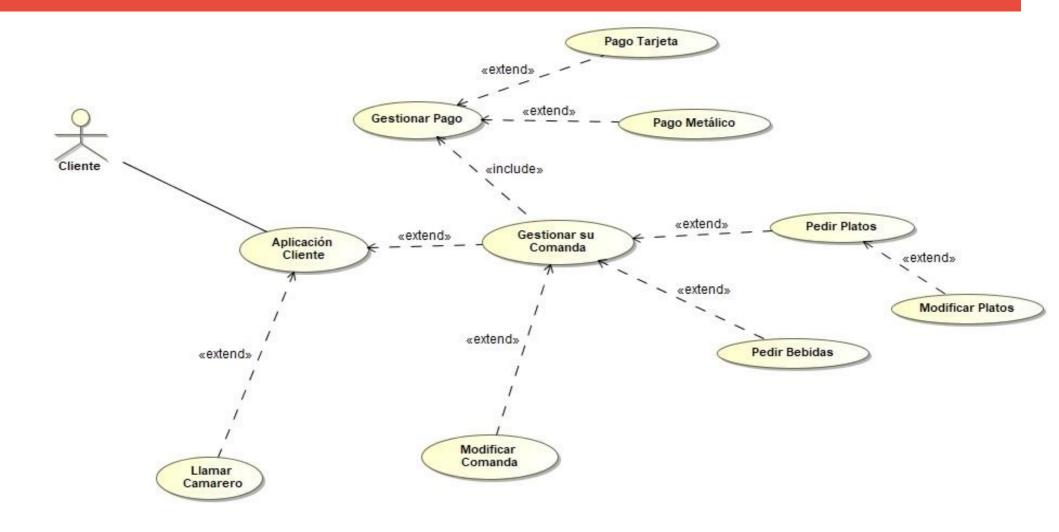
• Ofrecer estadísticas a raíz de ese registro

• En sala: Camareros y metres

• Tres estados de mesa: disponible, ocupada y por limpiar

• Superusuario encargado de administrar cuentas

Caso de Uso - Cliente



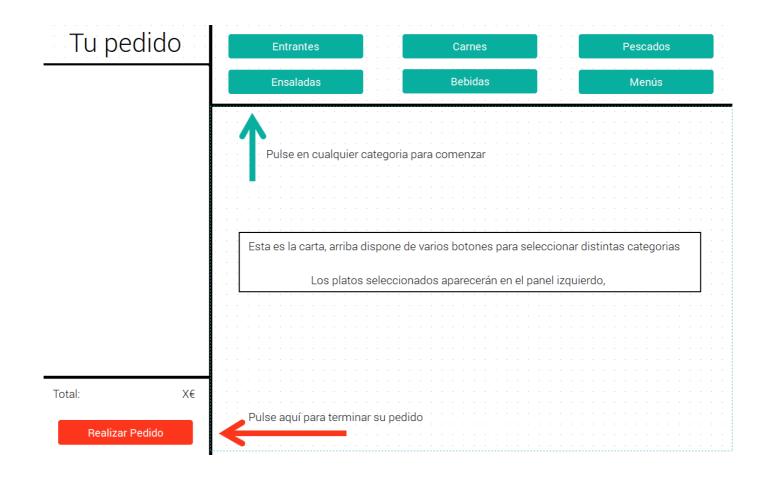
Prototipo Interfaz - Cliente

Inicial:



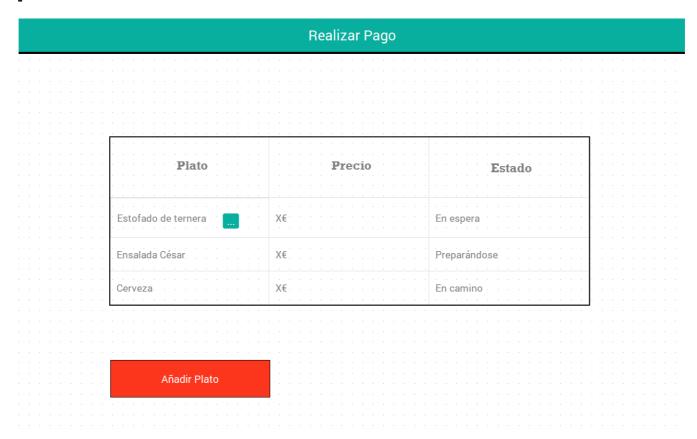
Prototipo Interfaz - Cliente

Carta:

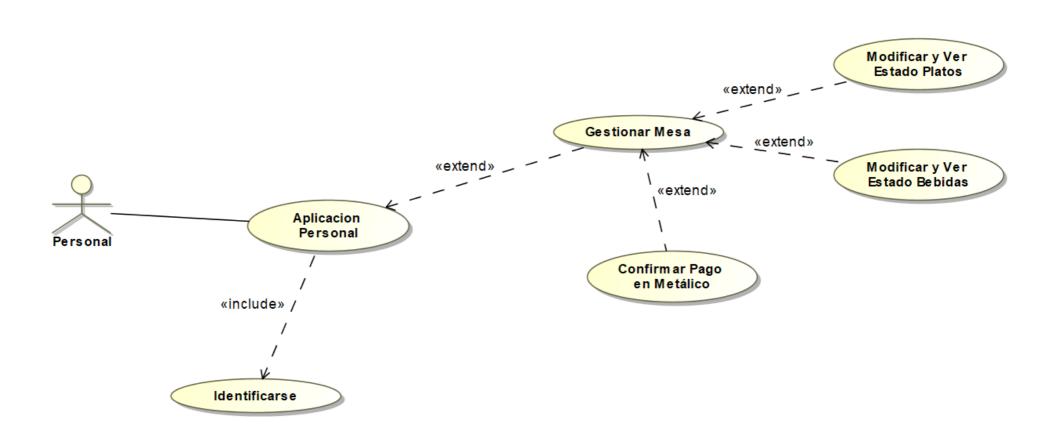


Prototipo Interfaz - Cliente

Estado del pedido:



Caso de Uso - Personal

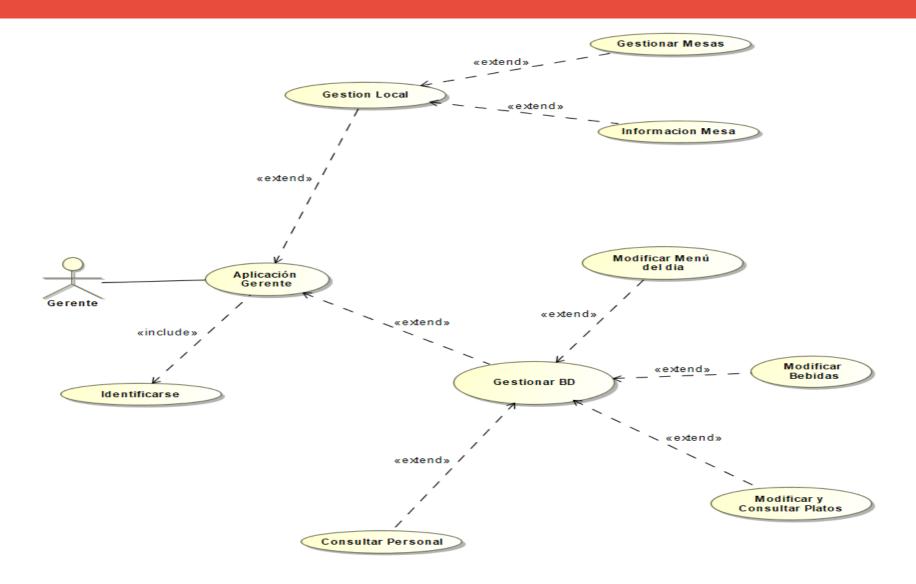


Prototipo Interfaz - Personal

Interfaz del personal:



Caso de Uso - Gerente



Prototipo Interfaz - Gestión

		•		•	0:		
	n	П				•	
		п	L	п	U	•	
-		_	_	_	_	•	

Insertar logo foto o restaur	anta da fond	0	
inscrtal logo roto o restaur	arite de rorio	O .	
ina kalendra di kacamatan kalendra di kacamatan kalendra di kacamatan kacamatan kacamatan kacamatan kacamatan k	<u> </u>		
USUARIO:			
OSOANIO.			
inana kalendra katang kalendra kalendra katang kalendra katang kalendra kalendra kalendra katang kalendra kat			
in a company a compa	<u> </u>		
CONTRASEÑA:			
CONTRASENA.			
in a company and a company			
Recuperar contraseña	ENTRAR		
necuperal contrasena	ENTRAR		
ing pertabahan beragai pertabahan beragai pertabahan beragai pertabahan beragai pertabahan beragai beragai ber			
i de la certa d			
an a			
i de la compania de l			
i anticolori di anticolori			

Prototipo Interfaz - Gestión

Principal:

Este espacio ha sido reservado para mostrar una serie de datos de interes como numero de mesas ocupados y/o libres

Insertar logo

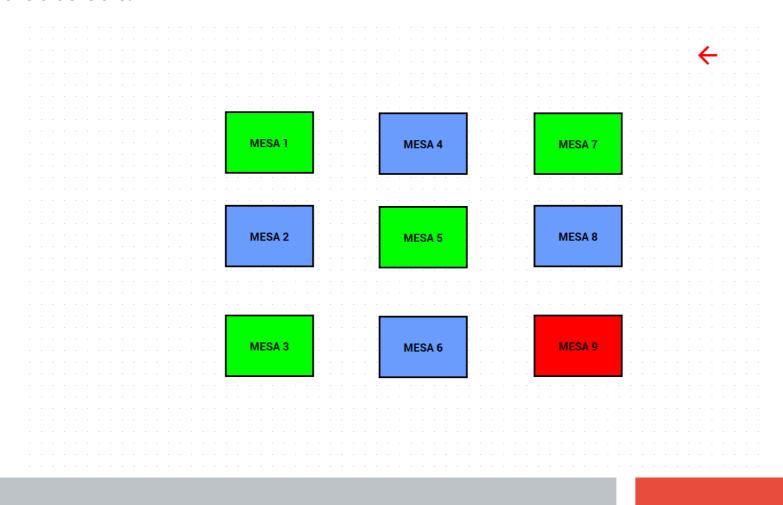
GESTION DEL LOCAL

GESTIONAR BASE DE DATOS

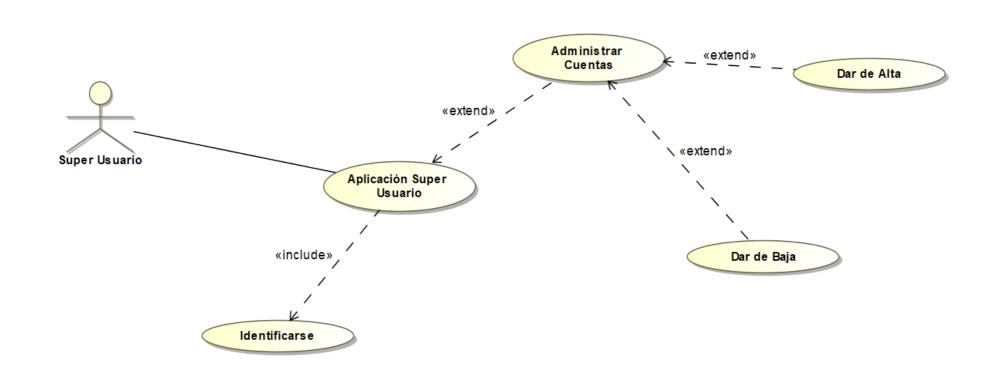
SALIR

Prototipo Interfaz - Gestión

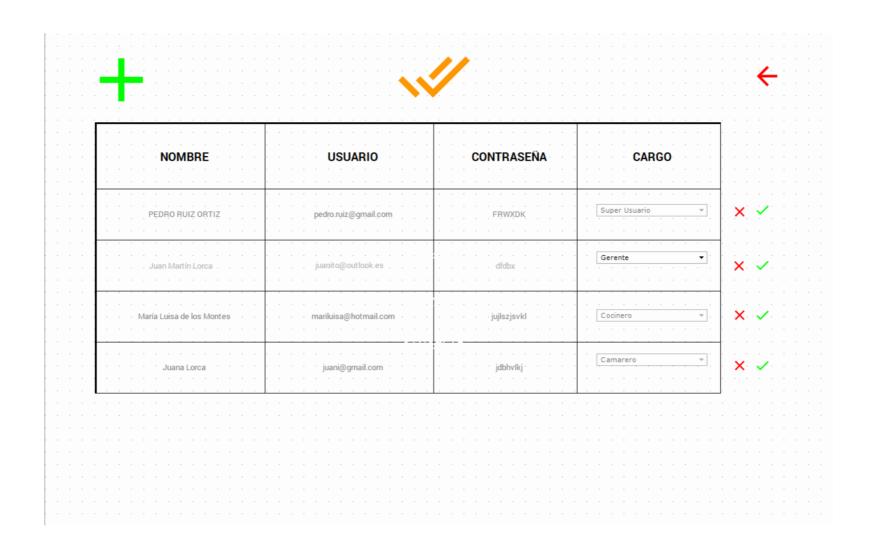
Gestión del local:



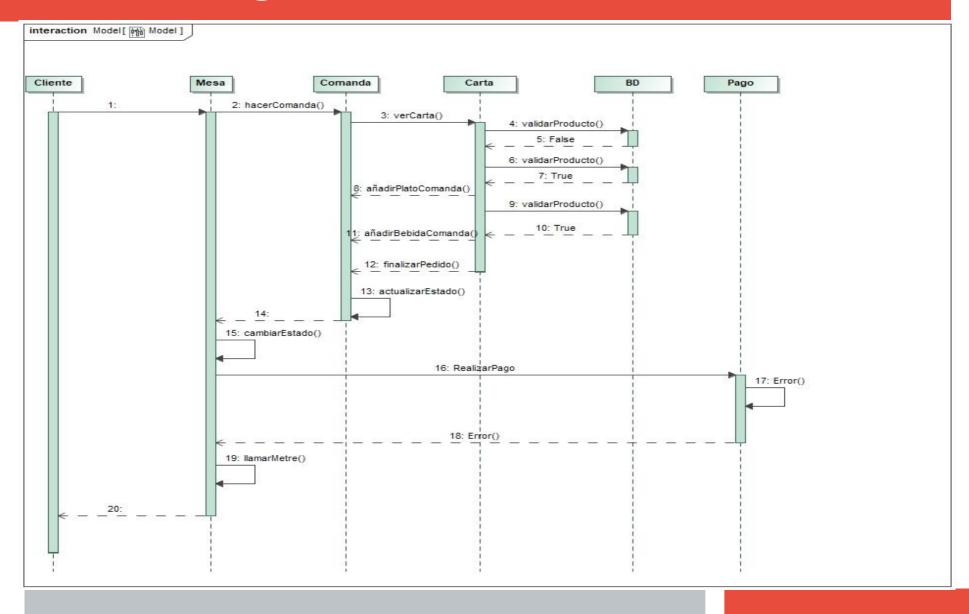
Caso de Uso - Superusuario



Interfaz Superusuario



Ejemplo de Diagrama de Secuencia



GRUPO DE DESARROLLO ADD

Gracias por asistir a nuestra presentación.