ACTORES

1. Cajero: Se encarga de usar la aplicación como gestor de pagos para realizar los pedidos y la cuenta de cada cliente.

Menú

1. Nombre del menú: Ejemplo, Desayuno1, Amuerzo2, Cena1, etc.
2. Nombre del plato: Ejemplo, hamburguesa, papas, huevos, etc.
3. Alternativas menú: para cada ítem que pertenezca al grupo **Nombre del plato**, se podrá elegir sin cobro adicional, cambiar el platillo del menú predefinido sin cobro adicional

DESAYUNO/CENA

- Huevos estrellados, revueltos, omelette

- Frijoles parados, volteados

- Plátanos fritos, cocidos

- Pan blanco, integral

- Café, Té, Jugo

1. Extras: por cada ítem de esta sección se cobrará de manera adicional, ejemplo: Huevo (Q1.00), Frijoles (Q4.00), Tortillas (Q5.00), etc.
2. Orden menú: Se indicará el número de orden, junto a un listado de lo que pidió el cliente.

Requerimientos Funcionales

* Debe tener opciones para agregar extras a los menús, cobrando el respectivo precio, según el ítem.
* Debe permitir cambiar por otras opciones en los menús sin costo adicional
* Debe generar archivos de salida en formato TXT, CSV, JSON, XML

Requerimientos No Funcionales

* Debe ser una aplicación web
* Debe usar el Modelo Vista Controlador
* Debe ser un Proyecto Sprint Boot
* Debe usar la versión de Java 8
* El proyecto Sprint Boot debe usar las dependencias Thymeleaf, Sprint Dev Tool y Sprint Web.
* Se debe usar Git para el control de archivos.
* Se usarán plantillas Thymeleaf para la elaboración de páginas en el sistema