# Введение

Сеть ресторанов «Cantine pas cher» существует с 2017 года и занимает лидирующие позиции в среднеценовом ресторанном сегменте.

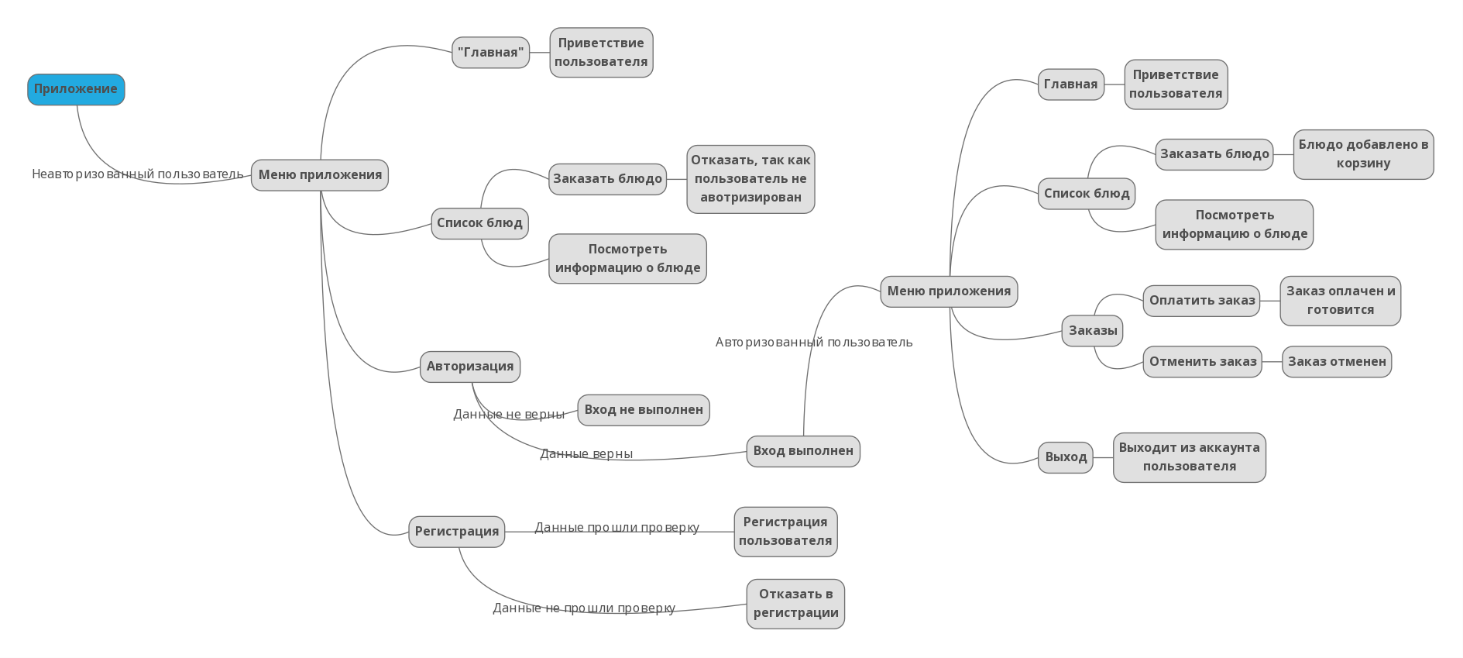
Автоматизация ресторанов (предприятий общественного питания) — процесс внедрения программно-аппаратных комплексов автоматизации бизнес-процессов на предприятиях общественного питания.

Программа, для которой пишется данная документация предназначена для автоматизации ресторанного учета, а именно – просмотра меню незарегистрированными пользователями, заказа и оплаты блюд из меню.

# Назначение разработки

Создать информационную систему для автоматизации предприятия общественного питания. Программа обязана давать пользователю смотреть и заказывать блюда, входить или регистрироваться в системе приложения.

Функциональная схема приложения вынесена в приложение 1.



Блок-схема программы

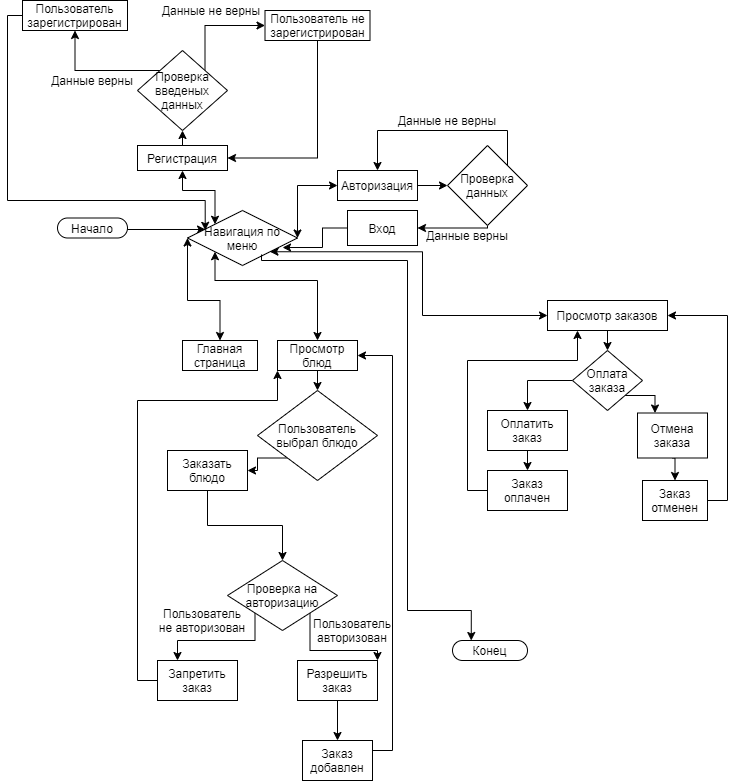


Рисунок 1 «Блок-схема программы»

1. Требования к программному модулю
   1. Требования к функциональным характеристикам

Постановка задачи на разработку программы, требования к составу выполняемых функций, организации входных и выходных данных, описание применяемых математических методов, описание алгоритма функционирования программы, возможные взаимодействия с другими программами

* 1. Требования к составу и параметрам технических средств

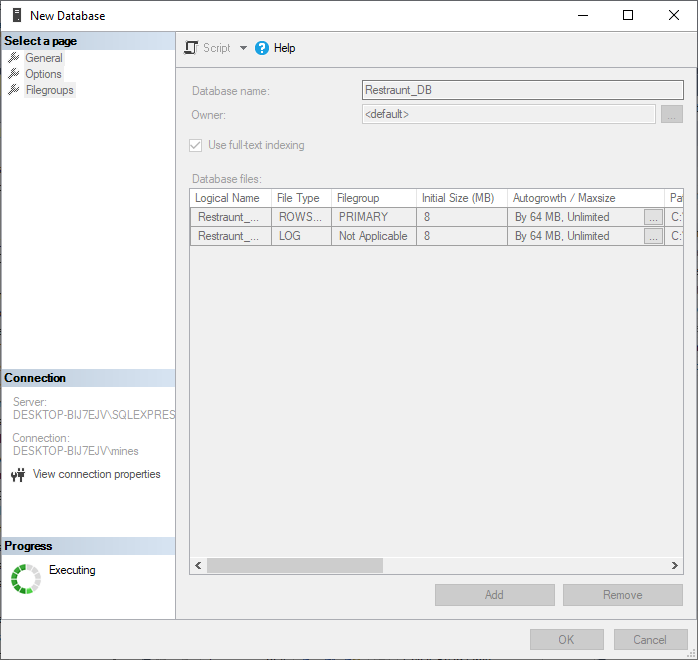
Компьютер, со следующими системными характеристиками:

|  |  |
| --- | --- |
| Процессор | Intel Core 2 Quad q6600 |
| ОЗУ | 512 мб |
| Видеоадаптер | Любой адаптер |
| Доступ к сети | Стабильное подключение к сети |
| Разрешение экрана | От 1280х720 |
| Дисковое пространство | Не менее 200 мб |
| Устройства ввода | Мышь, клавиатура |

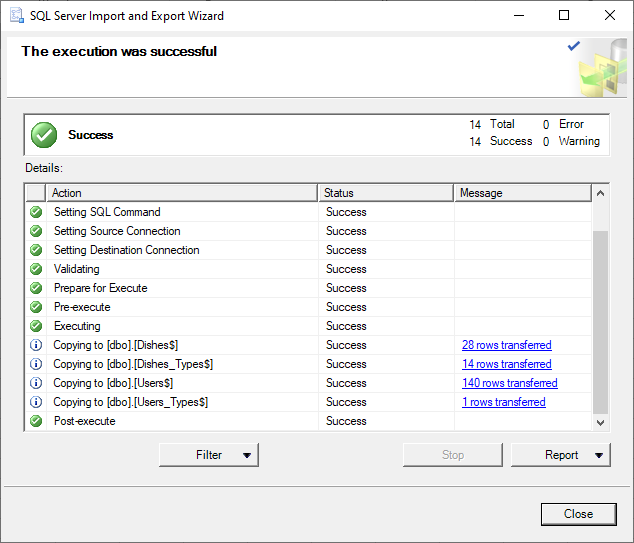
* 1. Требования к информационной и программной совместимости
* Microsoft SQL Server Management Studio
* SQLExpress
* Visual Studio
* .NET Framework 4.5
* Entity Framework
* Xceed WPF Toolkit
* Язык программирования C#
* Microsoft Office, а именно:
  + Word
  + Excel
  + PowerPoint
* GitHub Desktop
* Sublime Text
* Visual Studio Code
* Microsoft Windows 10

1. Руководство программиста
   1. Разработка базы данных

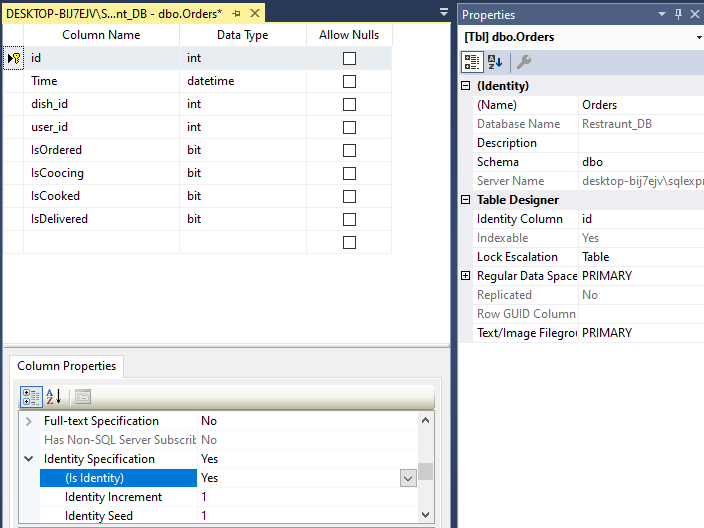
Создание БД:



Заполнение таблиц:



Создание таблиц:



* 1. Разработка программного модуля
  2. Текст программы

# 4. Руководство пользователя

## 4.1 Выполнение программного модуля

Для начала, пользователь должен запустить саму программу.

Затем, перед ним появится окно приложения, в котором он увидит меню навигации по приложению слева, а справа основное окно, в котором, в зависимости от выбранного пункта меню, будет отображаться та или иная страница (по умолчанию – главная).

Если пользователь нажимает на кнопку «Сделать заказ», то открывается страница с блюдами, доступными к заказу.

Если неавторизованный пользователь попытается сделать заказ, то у него это не получится, так как только авторизованные пользователи могут заказать блюдо в программе.

На странице входа пользователю нужно будет ввести телефон и пароль, если у него есть аккаунт.

На странице регистрации пользователю будет необходимо ввести его личные данные, а также выбрать, будет ли он получать рассылку по почте.

Войдя, пользователь увидит главное окно.

На странице выбора блюд пользователь может заказать себе блюдо на выбор.

Зайдя на страницу заказов, пользователь увидит свои заказы.

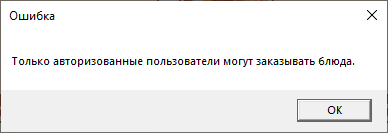
Заказ можно отменить.

Также, заказ можно оплатить и отправить в готовку.

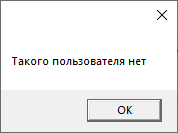
Выход из аккаунта осуществляется при помощи кнопки в главном меню.

4.2 Сообщения пользователю

Попытка заказать блюдо, не войдя в аккаунт:



Попытка войти, введя неверные пользовательские данные:

****

5. Тестирование и отладка программного модуля

В ходе тестирования были выявлены следующие ошибки:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Заголовок** | **Шаги воспроизведения** | **Ожидаемый результат** | **Фактический результат** |
| 1 | Отсутствие информации о блюде | Меню – Сделать заказ/Любое блюдо/ Подробнее | Появится окно, содержащее информацию о блюде (состав, рецепт) | Отсутствие результата |
| 2 | Появление несуществующих записей | (Авт.) Меню – Заказы/ Отменить заказ/ Обновить | После отмены заказ уберется из списка заказов и не появляются после обновления | После обновления отмененный заказ снова появляется |
| 3 | Обнуление заказа после оплаты | (Авт.) Меню – Заказы/  Оплатить один/ Обновить | После оплаты заказа все кнопки виджета блюда блокируется, а сам заказ переходит в состояние оплаченного. После обновления все должно остаться как есть | После обновления блюдо снова становится неоплаченным |
| 4 | Баг в меню навигации | (Авт.) Меню | Неактивные кнопки должны быть окрашены в ярко-коричневый цвет, а активные в белый | Неактивные кнопки серого цвета, плюс кнопка «Главная» белого |
| 5 | Полная оплата заказа | (Авт.) Меню – заказы/ Оплатить все | Все заказы будут оплачены как описано в п.3 | Отсутствие резултата |
| 6 | Регистрация пустого пользователя | Меню – Регистрация/  Оставить поля пустыми/  Регистрация | Должно появиться окно, предупреждающее, что нельзя оставлять поле пустым | Регистрируется пустой пользователь |

Заключение