|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre del Caso de Uso:**  Cargar Layout | | | |  | | --- | | ID única:  002 | | | |
| **Area:** | | | Control de Mesas | | |
| **Actor(es):** | | | Jefe Salon, Gerente, Camarero | | |
| **Descripcion:** | | | Permite cargar el layout mostrando el estado de las mesas según su color | | |
| **Evento activador:** | | | -Al iniciar sesión como Gerente , Jefe de Salon o Camarero .  -También refresca el layout al unir, al liberar o al terminar mesas | | |
| **Tipo de Señal:** | | | Interna | | |
| **Pasos Desempeñados:** | | | **Informacion para los Pasos:** | | |
| 1) completar caso de Uso N°1.. iniciando sesión como Gerente, Jefe de Salon o Camarero.  - si es Jefe de Salon tiene acceso a los siguientes pasos. | | |  | | |
| 2) unir: Realizar caso de uso “Unir Mesas” id-003 | | |  | | |
| 3)terminar: Realizar caso de Uso “Terminar Mesa” id-004 | | |  | | |
| 4)Liberar: Realizar caso de uso “Liberar Mesa” id-005 | | |  | | |
| **Prototipo:** | | | | | |
|  | | | | | |
| **# de elemento** | **Tipo** | **Descripcion** | | **Reglas y Validacion** | **Modelo de datos** |
| 1 | Label | Titulo del Layout.. | |  | - |
| 2 | Label | Muestra el numero de la mesa | |  | Class <Mesa>  Mesa.nro; |
| 3 | Imagen | Muestra el dibujo de la mesa con un color indicando su estado | | -verde = libre  -Rojo = ocupada  - azul = terminada | Class <Mesa>  Mesa.estado; |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre del Caso de Uso:**  Unir Mesas | | | |  | | --- | | **ID única:**  **003** | | | |
| **Area:** | | | Control de Mesas en la vista del Jefe de Salon | | |
| **Actor(es):** | | | Jefe de Salon | | |
| **Descripcion:** | | | Permite unir 2 mesas cambiando su estado a “Libre” | | |
| **Evento activador:** | | | Click del botón “Unir” | | |
| **Tipo de Señal:** | | | externo | | |
| **Pasos Desempeñados:** | | | **Informacion para los Pasos:** | | |
| 1- Selecciona 2 mesas que desea unir. | | | Numero de las mesas disponibles para unir | | |
| 3- Hacer Click al botón “Unir” | | |  | | |
| 4- Se actualiza automáticamente el layout con los cambios. | | |  | | |
| 5- se refersca una tabla mostrando las mesas compuestas | | |  | | |
| **Prototipo:** | | | | | |
|  | | | | | |
| **# de elemento** | **Tipo** | **Descripcion** | | **Reglas y Validacion** | **Modelo de datos** |
| 1 | Label | Muestra el titulo de la seccion | |  |  |
| 2 | label | Etiqueta informa de que trata del desplegable | |  |  |
| 3 | desplegable | Da a elegir alguna mesa disponible | | \*en verde se ven las mesas libres(N-4)  \*en rojo las ocupadas  \* el segundo desplegable solo muestra las libres | - Class <Mesa>  Mesa.estado;  Mesa.numero; |
| 4 | boton | Las mesas elegidas se unirán para formar una. | | \*las mesas elegidas no deben ser null  \* unir una mesa consigo misma implica crear una mesa compuesta solo de una. |  |
| 5 | Label | Muestra el titulo de la sección | | \*debe existir mesasFinales activas para mostrar |  |
| 6 | Label | Indica el numero actual de mesas compuestas | | \*debe existir mesasFinales activas para mostrar | MesasFinales |
| 7 | Tabla | Muestra los números de las mesas que componen una mesa Final (compuesta) | | \*debe existir mesasFinales activas para mostrar | MesasFinales. |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre del Caso de Uso:**  **Terminar Mesa** | | | |  | | --- | | **ID única:**  **004** | | | |
| **Area:** | | | Control de Mesas en la vista de control Jefe de Salon | | |
| **Actor(es):** | | | Jefe de Salon | | |
| **Descripcion:** | | | Permite cambiar el estado de las mesas en “Terminada” | | |
| **Evento activador:** | | | Click al botón “Terminar” | | |
| **Tipo de Señal:** | | | Externa | | |
| **Pasos Desempeñados:** | | | **Informacion para los Pasos** | | |
| 1- El Jefe de Salón se loguea al sistema-. caso de Uso id-001 | | |  | | |
| 2- Elige el número de mesa que desea terminar | | | Numero de Mesa ocupada | | |
| 3- Oprime el botón “Terminar” | | |  | | |
| 4- Se actualiza automáticamente el layout con los cambios. | | |  | | |
| **Prototipo:** | | | | | |
|  | | | | | |
| **# de elemento** | **Tipo** | **Descripcion** | | **Reglas y Validacion** | **Modelo de datos** |
| 1 | label | Etiqueta informa que información contiene el desplegable | |  |  |
| 2 | desplegable | Muestra las mesas ocupadas para pasar a estado terminado | | \*Deben existir mesas en estado “ocupada” activas  \*deben estar en color rojo para indicar que están ocupadas | Mesa  Mesa.nro  Mesa.estado; |
| 2 | Botón | Inicia la operación de terminar con alguna mesa | | \*debe estar seleccionado alguna mesa en el desplegable .  \*debe ser de color verde |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre del Caso de Uso:**  **Liberar Mesa** | | | |  | | --- | | **ID única:**  **005** | | |
| **Area:** | | | Control de Mesas en la vista de control Jefe de Salon | |
| **Actor(es):** | | | Jefe de Salon | |
| **Descripcion:** | | | Permite cambiar el estado de las mesas en “Libre” | |
| **Evento activador:** | | | Click al botón “Terminar” | |
| **Tipo de Señal:** | | | Externa | |
| **Pasos Desempeñados:** | | | **Informacion para los Pasos** | |
| 1- El Jefe de Salón se loguea al sistema-. caso de Uso id-001 | | |  | |
| 2- Elige el número de mesa que desea liberar | | | Numero de las mesas en estado “terminada” | |
| 3- Oprime el botón “Liberar” | | |  | |
| Se actualiza automáticamente el layout con los cambios y la tabla de mesas Compuestas. | | |  | |
| **Prototipo:** | | | | |
|  | | | | |
| **# de elemento** | **Tipo** | **Descripcion** | **Reglas y Validacion** | **Modelo de datos** |
| 1 | label | Etiqueta informa que información contiene el desplegable |  |  |
| 2 | desplegable | Muestra las mesas en estado “terminada” disponibles para cambiar al estado “Libre” | \*debe haber mesas Finales activas en estado “terminada” en la base de datos. | Class Mesa.  Mesa.estado |
| 3 | Botón | “Terminar” | \*debe estar seleccionado alguna mesa en el desplegable .  \*debe ser de color verde |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre del Caso de Uso:**  **Generar Reporte de Rotacion de Mesas** | | | | |  | | --- | | **ID única:**  **006** | | |
| **Area:** | | | | Control de Mesas en la vista de control Jefe de Salon | |
| **Actor(es):** | | | | Jefe de Salon | |
| **Descripcion:** | | | | Permite generar un reporte de rotación de mesas entre estados libres con la información de sus platos solicitados. | |
| **Evento activador:** | | | | Click al botón “Generar Reporte” | |
| **Tipo de Señal:** | | | | Externa | |
| **Pasos Desempeñados:** | | | | **Informacion para los Pasos** | |
| 1- El Jefe de Salón se loguea al sistema-. caso de Uso id-001 | | | |  | |
| 2- Oprime el botón “Generar Reporte” | | | |  | |
| 3- Se carga una lista de tablas con la información solicitada. | | | |  | |
| **Prototipo:** | | | | | |
|  | | | | | |
| **# de elemento** | **Tipo** | **Descripcion** | **Reglas y Validacion** | | **Modelo de datos** |
| 1 | Botón | “Generar Reporte” | \*debe ser de color celeste  \* al apoyar el mouse debe dar una breve descripción de lo que hace. | |  |
| 2 | Texto  “Mesas: ” | Muestra el numero de mesas que componían la MesaFinal |  | | Class <MesaFinal>  Mesa.numero; |
| 3 | Texto  “Tiempo Inicio: ” | Muestra el tiempo (fecha y hora) en el que se cupo la mesa. |  | | Class <MesaFinal>  MesaFinal.tiempoInicial; |
| 4 | Texto  “Tiempo Fin: ” | Muestra el tiempo (fecha y hora) en el que se dejo libre la mesa |  | | Class <MesaFinal>  MesaFinal.tiempoFin; |
| 5 | tabla | Primera fila muestra la descripción de cada columna que se va a generar al cargar los platos solicitados de cada mesa |  | |  |
| 6 | tabla | El resto de las filas muestra la Información de los productos solicitados |  | | Class <ComandaItem>  ComandaItem.precio;  ComandaItem.Producto.nombre;  ComandaItem.cantidad; |