

1. Introducción

ServeMe es una aplicación web diseñada para digitalizar el proceso de pedidos en restaurantes y bares, eliminando la necesidad de mozos como intermediarios tradicionales. El objetivo principal es mejorar la eficiencia del servicio, reducir los tiempos de espera y ofrecer una experiencia moderna al cliente.

2. Objetivos

- **General:** Agilizar el sistema de atención al cliente en locales gastronómicos.
 - **Específicos:**
 - Permitir al cliente hacer pedidos desde su mesa.
 - Ofrecer pagos por Mercado Pago o efectivo.
 - Facilitar la gestión interna del local mediante un panel administrativo.
-

3. Tecnologías utilizadas

- **Frontend:** HTML, CSS, JavaScript puro (sin frameworks).
 - **Backend (previsto o implementado):** Rutas que responden a `fetch` en endpoints como `/api/productos`, `/llamar-mozo`, etc.
 - **Librerías externas:**
 - `SweetAlert2`: para notificaciones visuales.
 - `Boxicons`: íconos en la interfaz administrativa.
 - `EventSource`: conexión tipo SSE para alertas en tiempo real (llamado al mozo).
-

4. Estructura del proyecto

a) Interfaces principales

- `Ingreso-Registro.html`: formulario de login y registro de usuarios.
- `carrito.html`: vista del carrito de productos agregados por el cliente.
- `Panel.html`: panel administrativo para carga, modificación y eliminación de productos.

b) Archivos JS

- `Ingreso.js`: lógica para alternar entre formularios de login y registro.
 - `index1.js`: maneja el carrito, productos, categorías, animaciones, avisos y lógica de confirmación de pedidos.
 - `panel.js`: CRUD de productos y notificaciones de llamados al mozo (desde el panel administrativo).
-

5. Funcionalidades clave

a) Cliente

- Visualización del menú por categorías.
- Agregado de productos al carrito.
- Confirmación de pedido con selección de medio de pago.
- Llamado al mozo desde la aplicación.

b) Administrador

- Carga de nuevos productos con nombre, precio, imagen, descripción y categoría.
- Modificación de productos existentes.
- Eliminación de productos.
- Recepción de alertas en tiempo real (llamado de mozo).

6. Flujo de usuario

1. El cliente accede a la app desde su mesa (posiblemente con QR).
2. Se loguea o se registra.
3. Visualiza el menú, agrega productos al carrito.
4. Confirma el pedido y elige método de pago.
5. Puede llamar al mozo desde la interfaz si desea asistencia.
6. El administrador recibe notificaciones y administra productos desde el panel.

7. Mejoras futuras

- Implementar autenticación real con backend.
- Conexión a base de datos para persistencia.
- Panel de órdenes en vivo para la cocina.
- Módulo de métricas y estadísticas.

8. Conclusión

ServeMe es una solución pensada para facilitar el servicio en locales gastronómicos, brindando autonomía al cliente y orden a la empresa. El sistema apunta a modernizar la experiencia, mejorar tiempos de respuesta y disminuir errores en la toma de pedidos.