

1. (大型)可以增加點餐系統，有些桌遊店有點餐服務，但有時候玩到一半想吃東西又要起來點餐很麻煩，如果 app 多了這個功能，店家可以上傳自己的餐點，客人可以透過手機叫餐的話方便許多

❖ 3/4 → 先做小規模的，只針對一家店，點餐 line bot 控制在 10 個以內#

2. a.選幾個大型的每間店幾乎有的桌遊，對其桌遊道具以外的功能進行 e 化，移植到手機 app 上。ex:狼人殺、說書人、阿瓦隆。

❖ 3/4 → 保留#

b.店家資訊(地圖，基本資料，營業時間)：顯示距離使用者最近的桌遊店，點選該桌遊店可以顯示基本資訊（可否帶外食、營業時間、電話）有無位置，即在那個桌遊店有無其他人邀的局，點選可以跳到申請的畫面。

❖ 3/4 → 需注意此功能若要擴充一點的話可以公告，使用者可閱讀到店家傳送的公告，此功能與資料庫有關聯#

3. (希望能各家桌遊店都適用)

•選擇桌遊店

點選開始計算時間（畫面給店家看 or 店家掃玩家手機畫面 QR CODE or 玩家掃店家的 QR CODE)目前不知道那個方式最方便也最安全

•開始進行遊戲

結束遊戲後結帳前點選結束遊戲(畫面給店家看 or 店家掃玩家手機畫面 QR CODE or 玩家掃店家的 QR CODE)

畫面顯示遊戲時間與費用

可刷卡網路支付或現金支付

進入桌遊店點選開始計時(給店員看)

離開桌遊店點選結束計時(10 分鐘內付錢並給店員看)

❖ 3/4 → 新增功能儲值，使用者可於店家內儲值，時間計算到達與結束時間(滿？分鐘收費、不滿？分鐘則以...計算)，可設定先儲值再扣款，若金額不足需先儲值，新增退款功能處理儲值在店家內的金額，新增推播功能(無按鈕 or 做兩個 app 一個適用店家一個適用消費者)，如果能製作網頁讓店家編輯資訊(如餐點與推播)會更方便#

優點在於：

- 1.方便計時（有時候一桌人會有幾個人遲到早退 每個人玩的時間不一定）
- 2.結帳不用侷限於現金
- 3.結帳可以不用排隊（通常會一次一桌人一起離開因此會有一群人一起排隊等結帳）

*店家跟玩家 app 要分開

*店家要跟 app 配合

*是 app 的話 玩家必須下載 用 line 機器人可能不錯

*希望可以改良成更自助的方式 還沒想到方法

4. 可以針對幾家比較有名的桌遊店, 相對每家店一定有他麼的特色, 可以針對他們那家店的特色去設計屬於每家店的功能介面。

5. 可以和店家合作, 例如到店遊戲或消費可積點, 滿? 點可以兌換食物或飲料之類的增加顧客來店消費率, 積點方式可以新增在 app 功能內, 像麥當勞那種只能兌換一次的按鈕, 集滿點數的客人可以用手機到店兌換

6. - 推播功能,各店家有推出優惠可以放在公告上

大廳 or 動態(多人的圖)

- 各種遊戲找人的小房間(小群組)

個人資料(人頭圖)

-個人資料, 系統設定等等

遊戲

- 可以選擇要揪團的遊戲