**Use Case für ein Essensbestellungs-App für ein Restaurant**

**Use Case Name: Essensbestellung aufgeben**

**Akteure:**

* **Kunde**: Der Benutzer, der die Bestellung aufgibt.
* **Küchenpersonal**: Die Personen, die die Bestellung in der Küche vorbereiten.
* **Lieferdienst** (optional): Das System oder die Person, die die Bestellung ausliefert.
* **Bestellsystem**: Die technische Plattform (App oder Website), die die Bestellung verarbeitet.

**Ziel:**

Der Kunde gibt eine Essensbestellung in der App auf und erhält entweder eine Bestätigung oder eine Lieferung des Essens.

**Vorbedingungen:**

* Der Kunde ist in der App eingeloggt (optional, je nach Systemdesign).
* Die App ist mit einer aktuellen Menükarte und den verfügbaren Gerichten verbunden.
* Der Kunde hat ein gültiges Zahlungsmittel hinterlegt (z.B. Kreditkarte oder PayPal).
* Der Kunde befindet sich in einem Lieferbereich (falls Lieferung gewählt wird).

**Nachbedingungen:**

* Der Kunde erhält eine Bestätigung der Bestellung mit den Details (z.B. Gericht, Preis, Lieferzeit).
* Die Bestellung wird an die Küche weitergeleitet, damit das Essen zubereitet werden kann.
* Der Betrag wird vom Kundenkonto abgebucht (bei einer erfolgreichen Zahlung).
* Der Status der Bestellung wird aktualisiert, und der Kunde kann die Lieferung verfolgen (falls eine Lieferung vorgesehen ist).

**Hauptablauf:**

1. **Der Kunde öffnet die App** und navigiert zur Bestellseite.
2. **Der Kunde wählt die gewünschten Gerichte** aus dem Menü aus.
3. **Der Kunde überprüft den Warenkorb**, ändert ggf. Mengen oder wählt zusätzliche Optionen (z.B. Beilagen, Sonderwünsche).
4. **Der Kunde gibt die Lieferadresse** ein (falls notwendig).
5. **Der Kunde wählt eine Zahlungsmethode** (z.B. Kreditkarte, PayPal, Nachnahme).
6. **Der Kunde bestätigt die Bestellung** und tätigt die Zahlung.
7. **Das Bestellsystem bestätigt die Bestellung** und zeigt eine Zusammenfassung an.
8. **Das Bestellsystem leitet die Bestellung an das Küchenpersonal** weiter.
9. **Das Küchenpersonal bereitet das Essen zu** und informiert das System über den Fertigstellungsstatus.
10. **Der Kunde wird über die Lieferung informiert** (z.B. voraussichtliche Ankunftszeit).
11. **Der Kunde erhält die Lieferung** (bei Lieferung) oder holt das Essen ab (bei Abholung).
12. **Der Kunde bestätigt den Erhalt der Bestellung**, und die App zeigt den Bestellstatus als "Abgeschlossen" an.

**Alternativabläufe:**

* **A1: Kunde ändert Bestellung vor der Zahlung**:
  + Der Kunde kann die Bestellung jederzeit ändern, bevor er die Zahlung bestätigt. Der Warenkorb wird entsprechend aktualisiert.
* **A2: Kunde storniert Bestellung nach Bestätigung der Zahlung**:
  + Der Kunde kann die Bestellung stornieren, bevor sie an die Küche weitergeleitet wird. Die Zahlung wird rückerstattet, und der Status wird als "Storniert" angezeigt.
* **A3: Kunde gibt ungültige Zahlungsmethode an**:
  + Das System zeigt eine Fehlermeldung an und fordert den Kunden auf, eine gültige Zahlungsmethode einzugeben.

**Ausnahmen:**

* **E1: Zahlung schlägt fehl**:
  + Das Bestellsystem informiert den Kunden, dass die Zahlung fehlgeschlagen ist (z.B. durch ungültige Kartendaten oder fehlendes Guthaben). Der Kunde kann eine neue Zahlungsmethode eingeben.
* **E2: Das gewählte Gericht ist nicht mehr verfügbar**:
  + Das System zeigt eine Warnung an und bietet dem Kunden alternative Optionen aus der Speisekarte an.
* **E3: Systemfehler**:
  + Das System ist aufgrund eines Fehlers oder Wartungsarbeiten nicht verfügbar. Der Kunde wird darüber informiert und aufgefordert, es später noch einmal zu versuchen.
* **E4: Die Lieferadresse liegt außerhalb des Liefergebiets**:
  + Das System zeigt eine Fehlermeldung und verweigert die Bestellung. Der Kunde wird gebeten, eine gültige Lieferadresse einzugeben.
* **E5: Lieferdienst verzögert sich**:
  + Das System informiert den Kunden über die verzögerte Lieferung und passt den voraussichtlichen Lieferzeitpunkt an.

**Zusammenfassung:**

Dieses Use Case beschreibt den Ablauf der Essensbestellung über eine App, vom Auswählen der Gerichte bis hin zur Lieferung oder Abholung. Es berücksichtigt typische Szenarien wie Änderungen der Bestellung, Zahlungsprobleme oder Lieferverzögerungen.