

Restaurace+

Systém pro restaurační zařízení

Repositář projektu: <https://github.com/PinkN-RestauracePlus/RestauracePlus>

3. iterace

Tým:

Michal Stanke, Piero Šesták, Lukáš Toman, Jan Vrátník

Cvičící:

Ing. Ondřej Marek

Cvičení:

A4B33SI, pondělí 12:45, ZS 2013/14

RESTAURACE+

system pro správu a fungování restaurace

VIZE PROJEKTU

verze 1.0

Obsah

1. Cíl projektu	3
2. Zainterесované osoby a instituce	3
2.1 Uživatelé systému	3
3. Současný stav	4
3.1 Nevýhody současného systému	4
4. Základní funkční požadavky	4
4.1 Správa systému	4
4.2 Evidence jídel	4
4.3 Evidence potravin	4
4.4 Evidence tržeb	4
4.5 Objednávka jídel	5
4.6 Proces feedbacku	5
5. Obecné (nefunkční) požadavky	5
6. Časový harmonogram a finance	5
6.1 Sankce za nedodržení termínů	5
6.2 Finanční odhad	6
7. Dokumentace.....	6

1. Cíl projektu

Cílem projektu je vytvořit funkční vnitřní systém větším restauračním a pohostinským podnikům. Díky tomuto produktu se zdokonalí jejich běh a sníží náklady na údržbu.

Většina těchto zařízení používá ještě papír a tužku na správu objednávek, jejich následné předávání do kuchyně, modernější verzí je elektronická pokladna, která tiskne sama účtenky. Nevýhodou je minimální propojení s ostatními prvky restaurace – skladem, kuchyní, kanceláří.

Z těchto důvodů je potřeba vytvořit SW, který zvládne automaticky přeposílat zadané objednávky do kuchyně, následně vše synchronizovat se stavem surovin ve skladu, při nedostatku dopředu informovat. Dále je kladen velký důraz na přehlednou správu systému jejím správcem (obvykle manažer) a dalšími uživateli, vytváření směn a na podpůrné funkce. Tou je automatické posílání soupisu nedostatkových surovin dodavateli a zpětná vazba od zákazníků skrze mobilní aplikaci.

2. Zainterесované osoby a instituce

Zákazníkem a zároveň zadavatelem je Restaurace Homér. Veškerá komunikace mezi zákazníkem a dodavatelem bude probíhat prostřednictvím těchto zaměstnanců:

Prostředníci zákazníka

- Juro Maďar **manažer**
- Věra Pohlová **technik**
- Masako Namiru **vedoucí číšník**

Dodavatelé

- Michal Stanke
- Piero Šesták
- Lukáš Toman
- Jan Vrátník

2.1 Uživatelé systému

Interní systém Restaurace+ (dále jen R+) bude používán výhradně zaměstnanci restaurace. Uživatele tohoto systému dělíme do několika základních skupin.

- **Číšník** vkládá přijaté objednávky od zákazníků do systému a vstupuje do pokladny při provádění platby.
- **Kuchař** připraví přijaté objednávky. Obě tyto skupiny mají přístup k přehledu směn.
- **Skladník** na základě stavu skladu objednává nové zásoby.
- **Manažer** má k dispozici přehled nad stavem skladu, pokladnou, objednávkami nového zboží. Dále může editovat směny zaměstnanců.

V případě zájmu o anketní systém bude R+ okrajově používán i návštěvníkem restaurace.

- **Návštěvník** při placení bude mít možnost ohodnotit svůj dojem z restaurace (jídlo, atmosféra, ceny, obsluha apod.) pomocí anonymní ankety zpracované do podoby jednoduché mobilní aplikace.

3. Současný stav

Přijaté objednávky zadané na pokladně číšníkem se přepošlou do kuchyně, ale chybí z velké části synchronizace se skladem. Inventura se dělá jednou za týden.

Manažer každý týden vyjíždí na pokladně tržby z pokladny načež pak každý měsíc na základě těchto informací rozděluje rovnoměrně bonusy mezi zaměstnance.

3.1 Nevýhody současného systému

- Jelikož se inventura musí dělat každý týden, ztrácí se ve výsledku mnoho času (každý týden minimálně práce na 3 hodiny pro 2 osoby). V průměru se každý týden musí vyškrtnou čtyři pokrmy z jídelního lístku, protože se na nedostatek zásob došlo pozdě a čeká se na dodavatele.
- Zaměstnanci nemají momentálně možnost zjistit si čas a datum směn z domova, musí kontaktovat pověřenou osobu restaurace.
- Manažer nemá žádnou zpětnou vazbu od zákazníků restaurace, která by mu mohla umožnit spravedlivější rozdělování měsíčních bonusů.

4. Základní funkční požadavky

Tento software je určen pro správu velkého množství větších restauračních zařízení, proto je zde uvedena základní funkčnost, ke které se přidávají další funkce podle přání budoucích zákazníků.

4.1 Správa systému

Systém bude umožňovat uživatelům „Manažer“ spravovat zaměstnance, vytvářet rozpis služeb, procházet měsíční výkazy a vytvářet nákupní plány na další měsíce.

4.2 Evidence jídel

Systém bude mít databázi jídel, která se v restauraci připravují, s gramáží. Uživatel „Manažer“ tuto databázi bude moci upravovat, přidávat nebo odebírat jídla.

4.3 Evidence potravin

Systém bude evidovat množství potravin potřebné k výrobě jídla a zároveň stav potravin na skladu. Bude tedy odečítat zásoby podle připravovaných jídel a oznámí včas uživatelům „Skladník“ a „Manažer“ seznam potravin, které chybí nebo jim končí doba spotřeby.

4.4 Evidence tržeb

Systém bude evidovat jednotlivé tržby a zobrazí je uživateli „Manažer“.

4.5 Objednávka jídel

Systém bude komunikovat mezi počítači/terminály „Pokladna“, kam uživatel „Číšník“ zadá objednávku, a „Kuchyň“, kde uživatel „Kuchař“ objednávku přečte, připraví a poté systém pošle zpět na „Pokladnu“ upozornění o hotovém jídle.

4.6 Proces feedbacku

Při placení bude předán zákazníkovi tablet, do kterého zákazník vyplní hodnocení jídla, atmosféry, ceny apod., poté se odešlou informace do systému, ve kterém uživatel „Manažer“ bude moci toto hodnocení zobrazit.

5. Obecné (nefunkční) požadavky

Jelikož bude systém Restaurace+ používán v restauračním provozu, je velký důraz kladen na jeho ergonomii pro rychlé použití a snadné ovládání personálem.

Nároky na infrastrukturu:

- zavedení LAN sítě v místě provozu pro propojení jednotlivých PC stanic/terminálů
- veškeré ovládání systému bude formou samostatného programu pro OS Windows případně jako webové rozhraní
- systém musí být schopný konzistentního provozu na běžném HW (tedy max. dual-core CPU a 2GB RAM, případně výkonově odpovídající terminál)
- centrální server je třeba dimenzovat dle odhadu zadavatele o počtu zákazníků jeho provozu a za tímto účelem předá dodavateli potřebná data případně po dohodě provede analýzu sám

6. Časový harmonogram a finance

K uzavření smlouvy o smlouvě budoucí a smlouvy o vypracování podrobné analýzy systému Restaurace+ dojde nejpozději 7. října 2013. Za zadavatele Juro Maďar, za dodavatele Michal Stanke.

Nejpozději k tomuto datu dojde též ke schůzce obou stran (výše uvedených osob, pokud nebude sjednáno jinak) za účelem předání podkladů pro analýzu. Obě strany se rovněž zavazují po dohodě k minimálně dvěma informačním schůzkám. Termín pro předání první verze analýzy zadavateli je stanoven na 29. října 2013, její výsledná verze pak nejpozději do konce listopadu 2013.

Po každé schůzce a předání materiálů zadavatel provede bezodkladně jejich kontrolu a informuje dodavatele o termínu další schůzky za účelem projednání úprav/změn.

Po předání finální verze analýzy má zadavatel lhůtu 5 pracovních dnů na poslední připomínkování - po uplynutí této lhůty bude analýza a s ní spojené materiály považovány za dokončené.

6.1 Sankce za nedodržení termínů

Pokud zadavatel nedodrží termíny, případně se nedostaví k předem sjednané schůzce, má dodavatel nárok na posunutí všech následujících termínů o odpovídající počet pracovních dnů a uhrazení nákladů s tímto prodloužením prokazatelně přímo spojených.

V případě nedodržení termínů ze strany dodavatele, je zadavatel oprávněn požadovat slevu do výše 10% za každý kalendářní měsíc (maximálně však 35%).

6.2 Finanční odhad

Finanční odhad slouží výhradně pro orientační představu nákladů a je vytvořen na základě tarifů dodavatele a po prvním odevzdání analýzy musí být jakékoliv jeho jakékoliv změny zadavateli oznámeny předem a oboustranně schváleny.

- Dokumentace 15
- Analýza 70
- Implementace 20
- Testování 40
- Nasazení 5
- Celkem 150 mm

Cena jednoho mm je v řádu 20 - 30 tis. Kč. Dodavatel počítá s dalším použitím tohoto systému a jeho veřejnou nabídkou a poskytování dalším zákazníkům. Prodejní cena pro zadavatele je tak odhadována na 20 - 30% tohoto odhadu a bude upřesněna ve smlouvě. Součástí nejsou náklady na zřízení infrastruktury.

7. Dokumentace

Součástí projektu bude tištěná i elektronická verze dokumentace, která bude obsahovat:

- analýzu projektu
- implementaci a způsob nasazení aplikace
- instalační příručku aplikace
- uživatelskou příručku aplikace

Dále budou v aplikaci již zabudovány informativní „bublíny“ (týká se pouze takových částí programů, jež jsou přístupné uživateli skrze GUI), které pomohou v ovládání a pochopení všech funkcí programu i nezkušeným uživatelům.

Dodavatel SW kompletně zajistí instalaci, prvotní funkčnost a zaškolení předem určeného personálu. Dále bude poskytovat bezplatnou telefonickou a emailovou podporu. Náhlé výjezdy a opravy jsou placeny odběratelem.

Restaurace+

tým: Michal Stanke, Piero Šesták, Lukáš Toman, Jan Vrátník
datum: 26.11.13

Table of Contents

Restaurace+	1
BPM	6
ObjednaniZasob : ObjednaniZasob	6
Objednávka od zákazníka : Objednávka od zákazníka	7
Objednávka od zákazníka : Zrušení položky na objednávce	7
PrijetiZasob : PrijetiZasob	7
Proces feedbacku : Proces feedbacku	7
Proces směn : Proces směn	7
Zaplacení : Zaplacení	7
ObjednaniZasob	7
Objednávka od zákazníka	9
kuchyně	10
Potvrdit jako OK a připravované	10
Potvrdit v odpovídající objednávce jako hotové	10
Přidat příznak odepsání zásob	10
Je dostatek surovin?	10
Je rušené jídlo i na jiné objednávce?	10
zákazník	11
Objednat si	11
Objednat účet	11
Chce zákazník doplnit objednávku?	11
číšník	11
Jídelní lístek zákazníkovi	11
Zadat do terminálu	11
Zapsat do odepsaných zásob	11
Je dostatek pití?	11
PrijetiZasob	11
Proces směn	13
Zaplacení	13
Proces feedbacku	15
Analytický Domain Model	15
Adresa	16
Dodavatel	16
Faktura	16
Kuchař	17
Manažer	17
Objednávka jídla	17
Objednávka zboží	17
Skladník	17
Stůl	17
Zázemí	17
Číšník	17
Use Case	17

Objednávka od zákazníka : Objednávka od zákazníka	18
Objednávka od zákazníka : Zpracování objednávky v kuchyni	18
Proces feedbacku : Use Case	18
Proces směn : Směny	19
Seznam položek skladu : Seznam položek	19
Správa dodavatelů : Správa dodavatelů	19
Správa jídelního lístku : Seznam položek jídelního lístku	19
Správa objednávek zásob : Objednávky	19
Zaplacení : Zaplacení	19
Objednávka od zákazníka	20
Evidovat předpokládané zásoby potravin	22
Potvrdit přijetí objednávky	22
Potvrdit uvaření objednávky	22
Procházet seznam zadaných objednávek	22
Provést platbu	22
Přidat informaci pro číšníka	22
Přidat objednávku	22
Přidat položky na objednávku	23
Rozdělit objednávku na více dílčích	23
Smazat objednávku	23
Stornovat položku	23
Vytisknout účtenky	24
Vytvořit rezervaci	24
Změnit množství položky na objednávce	24
Změnit rezervaci stolu	25
Zobrazit detaily objednávky	25
Zobrazit objednávky na stole	25
Zobrazit stoly	25
Zrušit rezervaci stolu	26
Proces feedbacku	26
Proces směn	27
Seznam položek skladu	28
Správa dodavatelů	29
Přidat dodavatele	30
Smazat dodavatele	30
Upravit údaje o dodavateli	30
Vytisknout údaje o dodavateli	31
Správa jídelního lístku	31
Vytvořit podsekcí	32
Správa objednávek zásob	33
Zaplacení	34
Provést platbu(uzavřít otevřený stůl)	34
actors	35
Packages	36
collections	37
Booking	37

BookingList.....	37
Item	37
ItemList.....	37
Order	37
OrderList.....	37
Table	38
TableList.....	38
comm	38
ServerComm	38
SyncHandler.....	38
gui	38
buttons.....	39
Button.....	39
custom.....	39
CustomScrollbar	39
dialogs.....	40
AddContractorDialog.....	40
AddFoodDialog.....	40
AddOrderDialog	40
Dialog.....	40
ErrorDialog	40
SplitOrderDialog.....	40
panels	40
HouseMapPanel	41
MainMenuPanel.....	41
OrderPanel	41
Panel.....	41
TablePanel.....	41
calendar	41
source	42
GlobalValues.....	42
Path	42
users.....	43
Admin	43
Chef.....	43
StorageGuy	43
User.....	43
Waiter.....	43
Components.....	44
Dodavatelé	44
GUI.....	44
Inventář.....	44
Jídelní lístek.....	45
Objednávky	45
Rezervace.....	45
Server Comm.....	45

java.sql	45
javax.swing	45
Sekvenční diagramy	46
Přidat Rezervaci	46
Přidat dodavatele	47
Přidat jídlo do objednávky	48
Smazat objednávku	49
Vytisknout info dodavatele	50

BPM

Created on 27.10.2013, Last Modified: 27.10.2013

BPM - Package

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

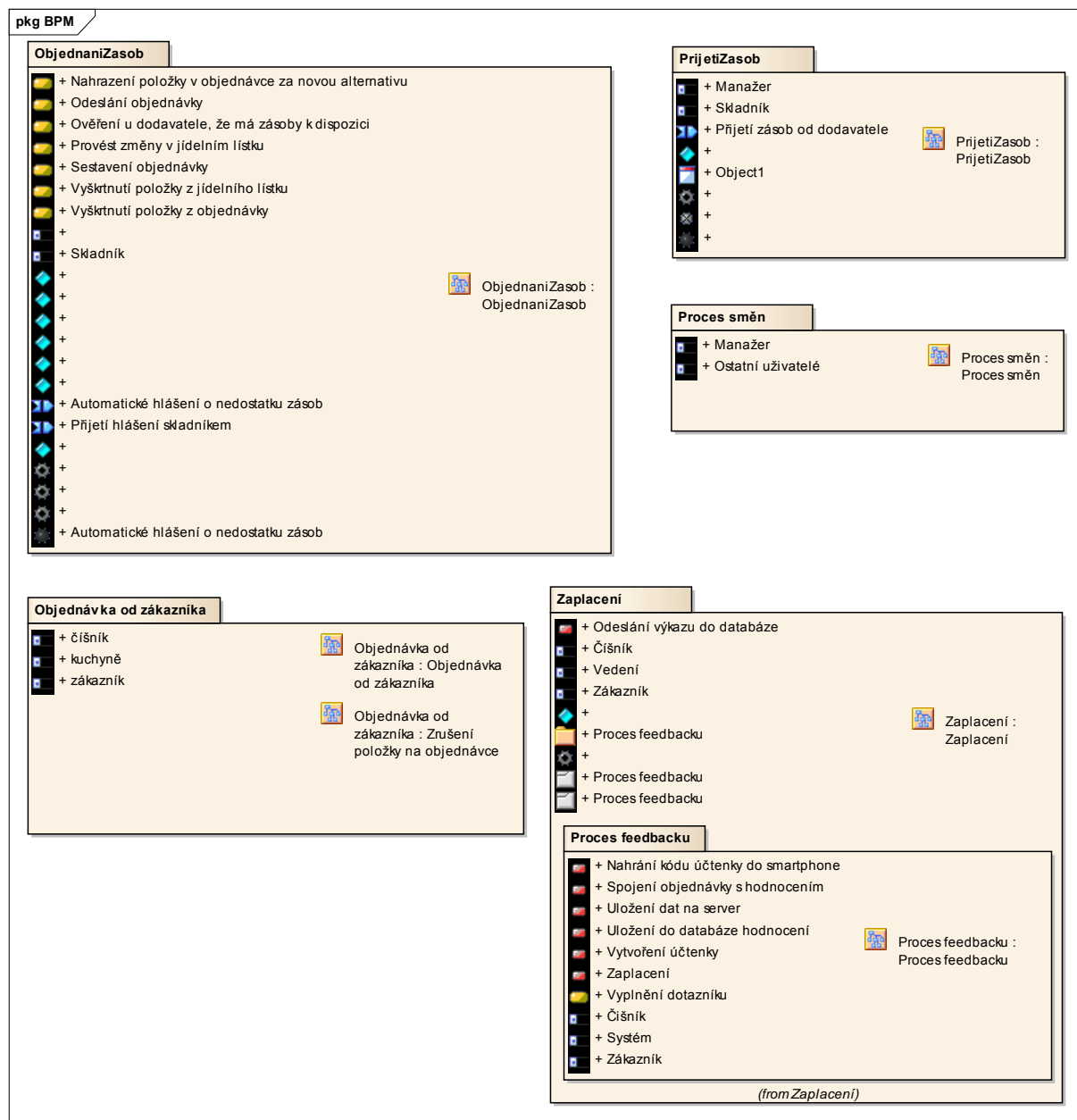


Figure: 1

ObjednaniZasob : ObjednaniZasob

ObjednaniZasob : ObjednaniZasob

Objednávka od zákazníka : Objednávka od zákazníka

Objednávka od zákazníka : Objednávka od zákazník a

Objednávka od zákazníka : Zrušení položky na objednávce

Objednávka od zákazníka : Zrušení položky na objednávce

PrijetiZasob : PrijetiZasob

PrijetiZasob : PrijetiZasob

Proces feedbacku : Proces feedbacku

Proces feedbacku : Proces feedback u

Proces směn : Proces směn

Proces směn : Proces smě n

Zaplacení : Zaplacení

Zaplacení : Zaplacen í

ObjednaniZasob

Created on 13.11.2013, Last Modified: 13.11.2013

ObjednaniZasob - Activity

Created on 9.10.2013, Last Modified: 21.11.2013

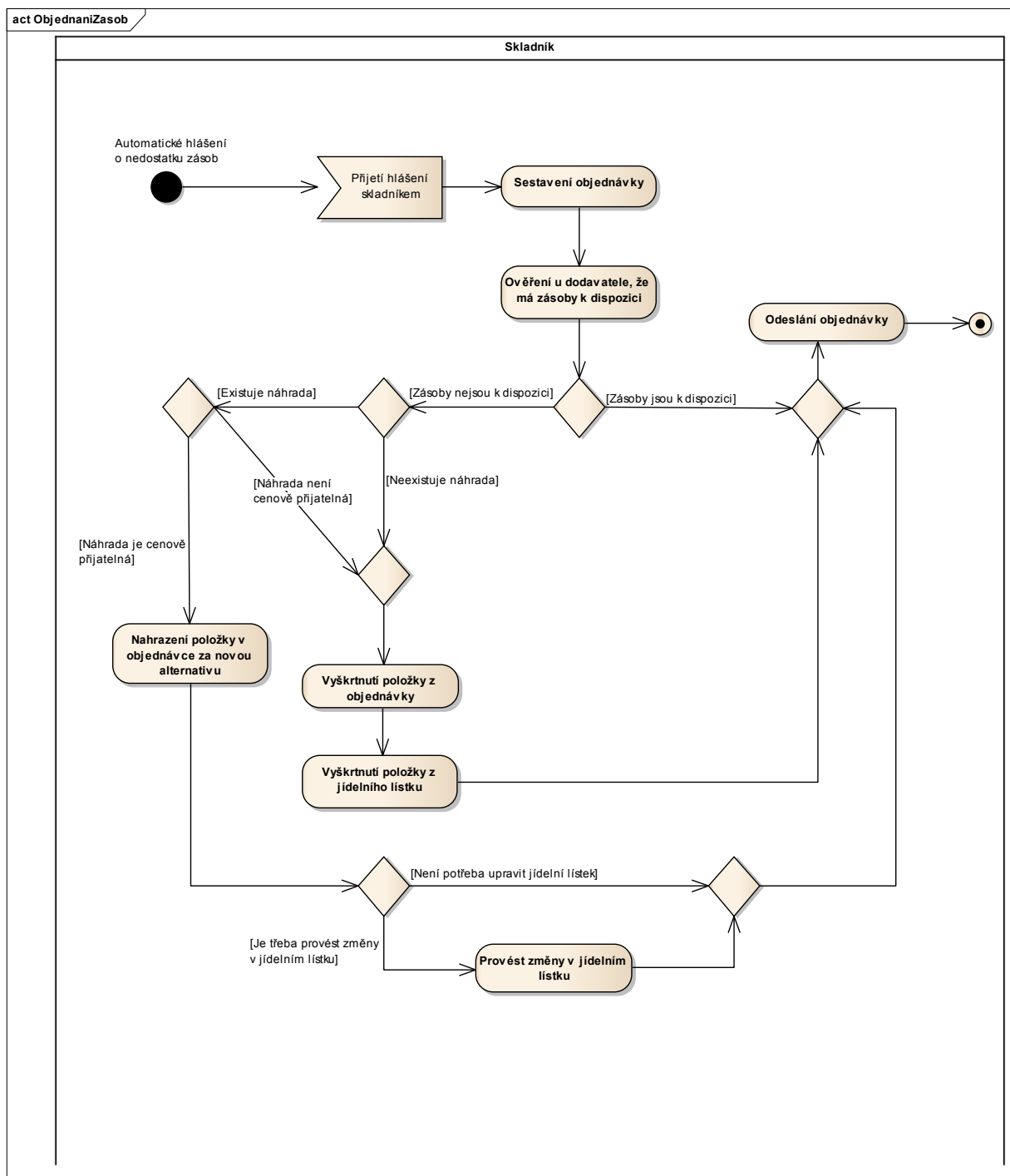


Figure: 2

Objednávka od zákazníka

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

Objednávka od zákazníka - Activity

Created on 10.10.2013, Last Modified: 24.11.2013

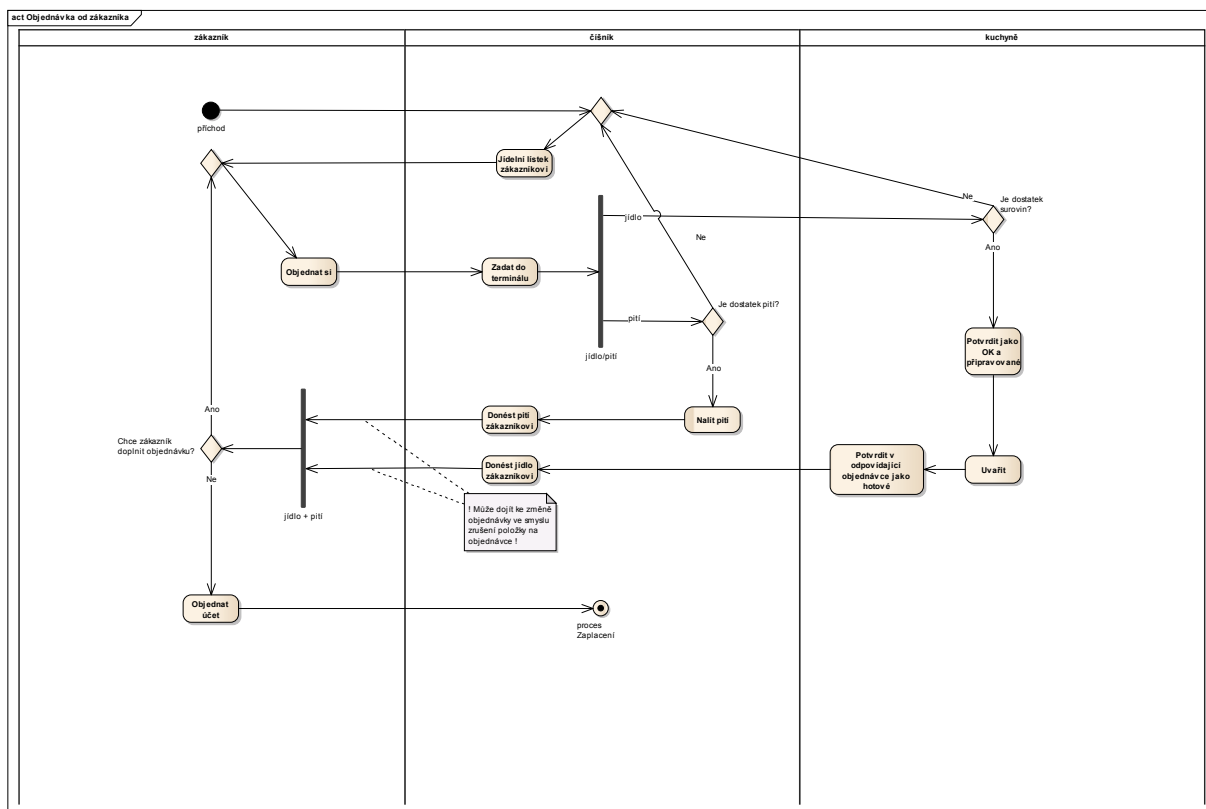


Figure: 3

Zrušení položky na objednávce - Activity

Created on 14.10.2013, Last Modified: 22.11.2013

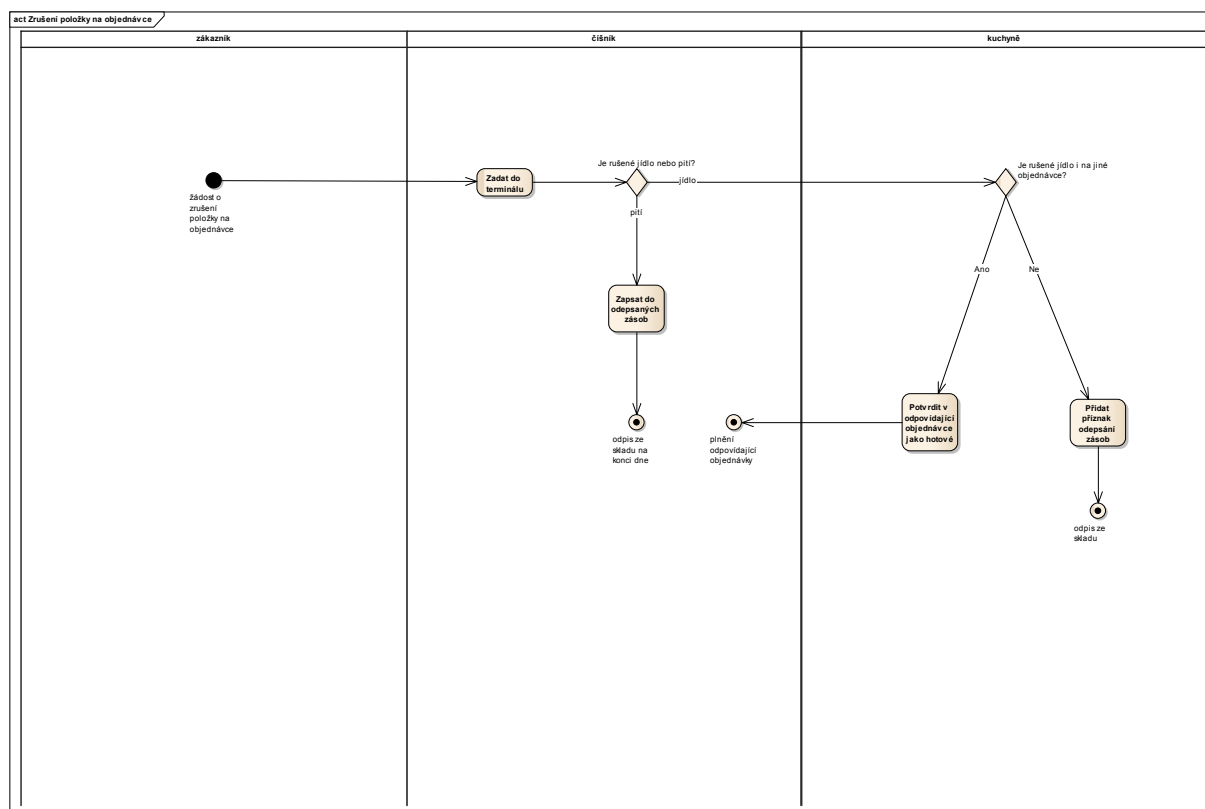


Figure: 4

kuchyně

Potvrdit jako OK a připravované

Potvrdit v odpovídající objednávce jako hotové

Pokud je jídlo již uvařené a je i na objednávce z jiného stolu, lze jej použít pro splnění této další objednávky .

Přidat příznak odepsání zásob

Pokud je jídlo již uvařené a není na objednávce z jiného stolu, je nutné suroviny odepsat .

Je dostatek surovin?

V případě nedostatku surovin je nutné o tom zákazníka informovat a nabídnout mu jiné jídlo .

Je rušené jídlo i na jiné objednávce?

Pokud je uvařené jídlo i na jiné objednávce, lze jej použít pro její plnění .

zákazník

Objednat si

Zákazník si objedná .

Objednat účet

Následuje proces Zaplacení .

Chce zákazník doplnit objednávku?

V případě, že chce zákazník objednat další položku, může tak učinit, případně požádat a jídelní lístek. V opačném případě následuje (nikoliv okamžitě) platba .

číšník

Jídelní lístek zákazníkovi

Číšník donese zákazníkovi jídelní lístek, případně jej informuje o nedostupnosti některých položek .

Zadat do terminálu

Číšník do terminálu zadá objednávku, případně její změny (např. po zrušení některé položky z důvodu nedostupnosti surovin) .

Zapsat do odepsaných zásob

Nalité pití je nutno odepsat ze zásob, z důvodu jednoduchosti stačí zapsat stranou do poznámky a ze skladu odepsat po skončení dne nebo na konci směny .

Je dostatek pití?

V případě nedostatku surovin je nutné o tom zákazníka informovat a nabídnout mu jiné pití .

PrijetiZasob

Created on 27.10.2013, Last Modified: 27.10.2013

PrijetiZasob - Activity

Created on 12.10.2013, Last Modified: 21.11.2013

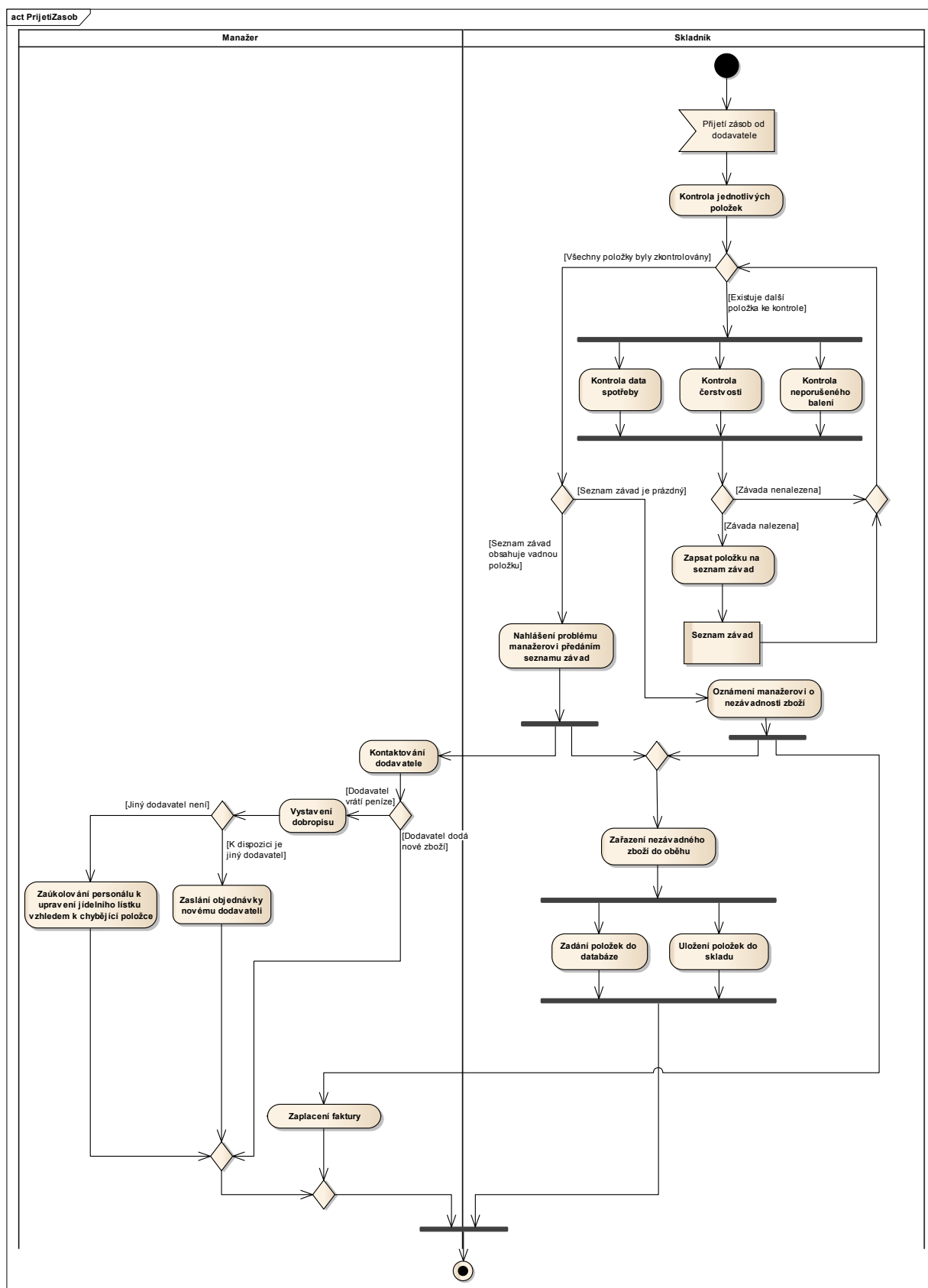


Figure: 5

Proces směn

Created on 27.10.2013, Last Modified: 27.10.2013

Proces směn - Activity

Created on 7.10.2013, Last Modified: 21.11.2013

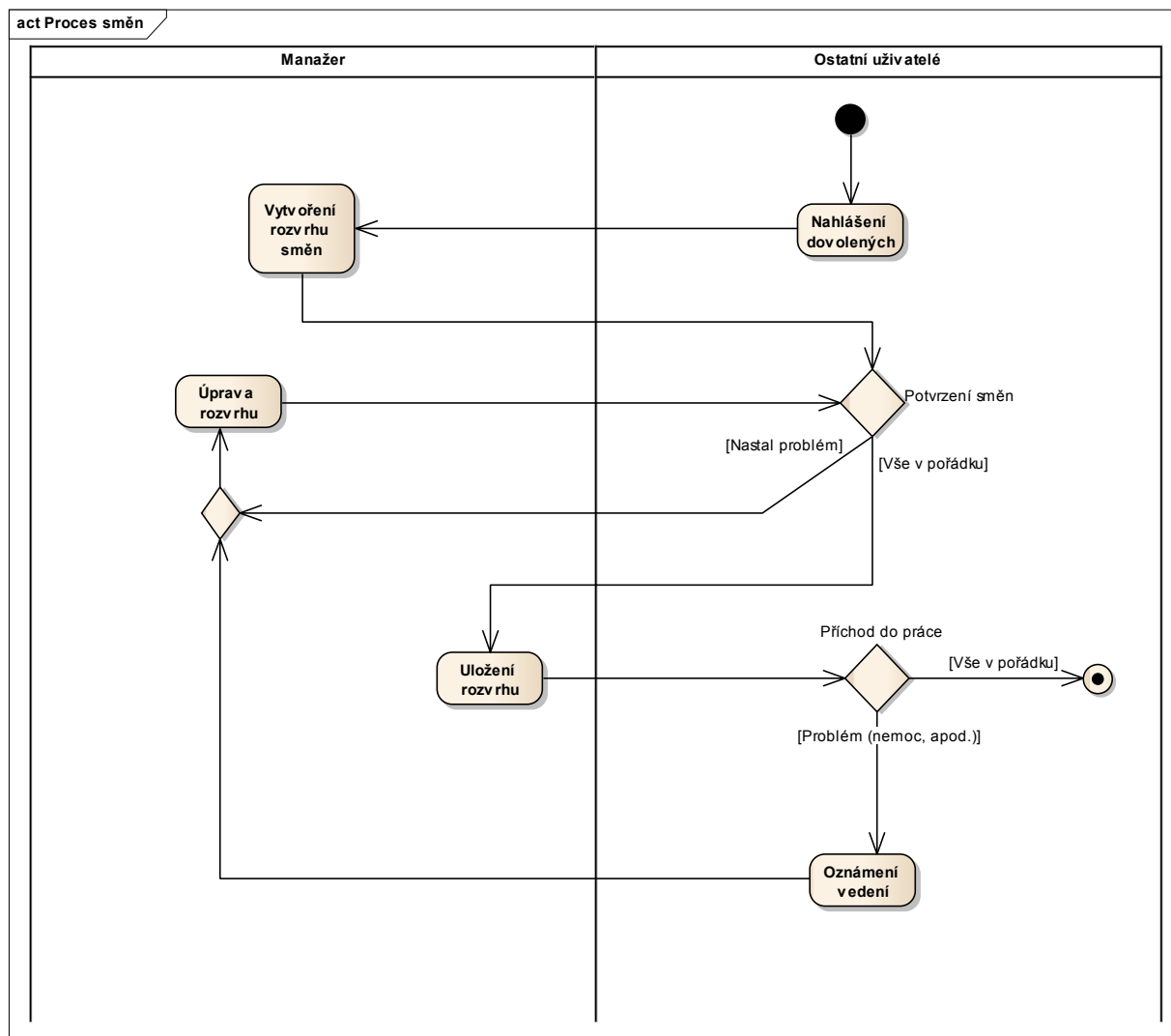


Figure: 6

Zaplacení

Created on 27.10.2013, Last Modified: 27.10.2013

Zaplacení - Activity

Created on 7.10.2013, Last Modified: 21.11.2013

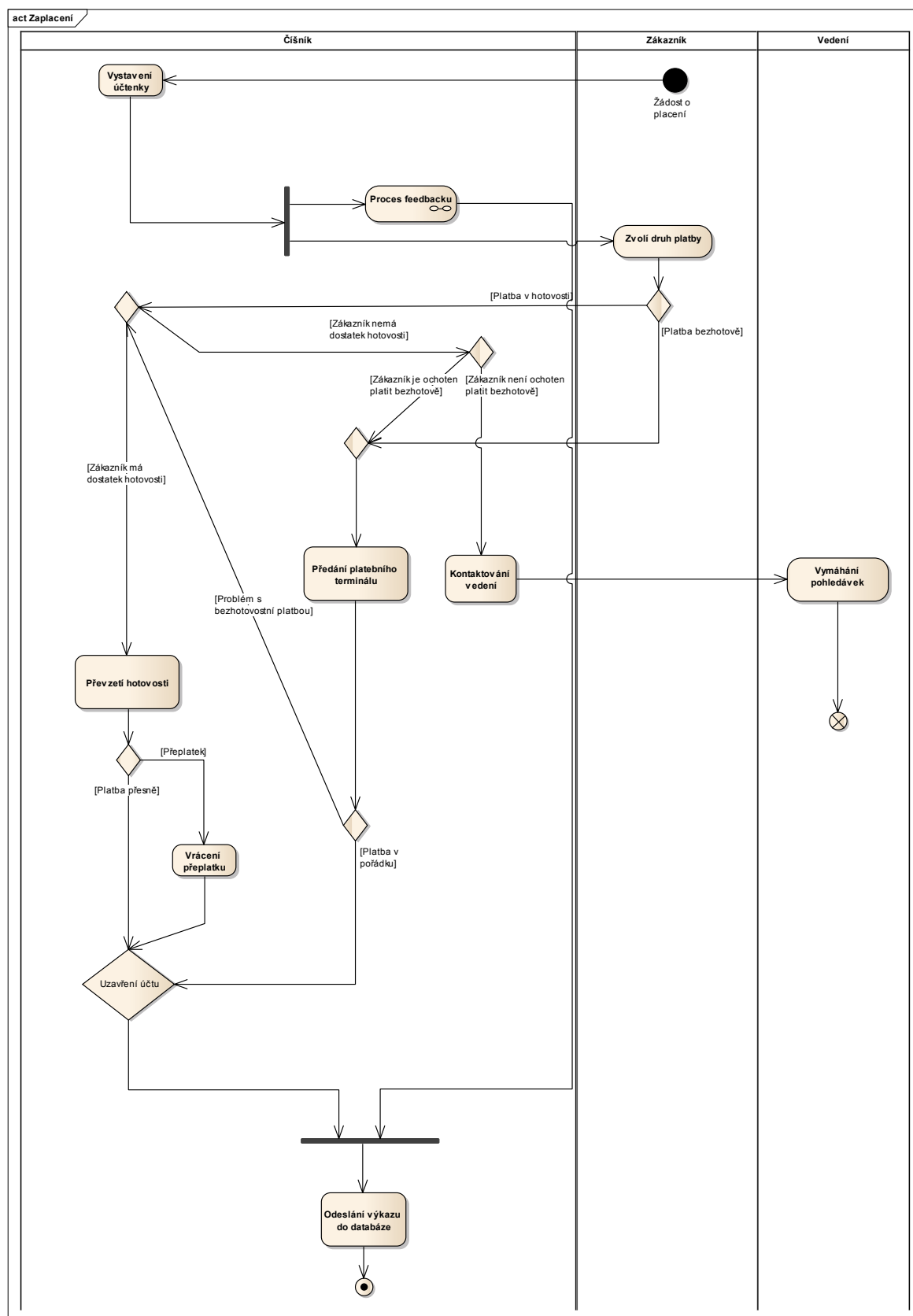


Figure: 7

Proces feedbacku

Created on 11.11.2013, Last Modified: 11.11.2013

Proces feedbacku - Activity

Created on 7.10.2013, Last Modified: 21.11.2013

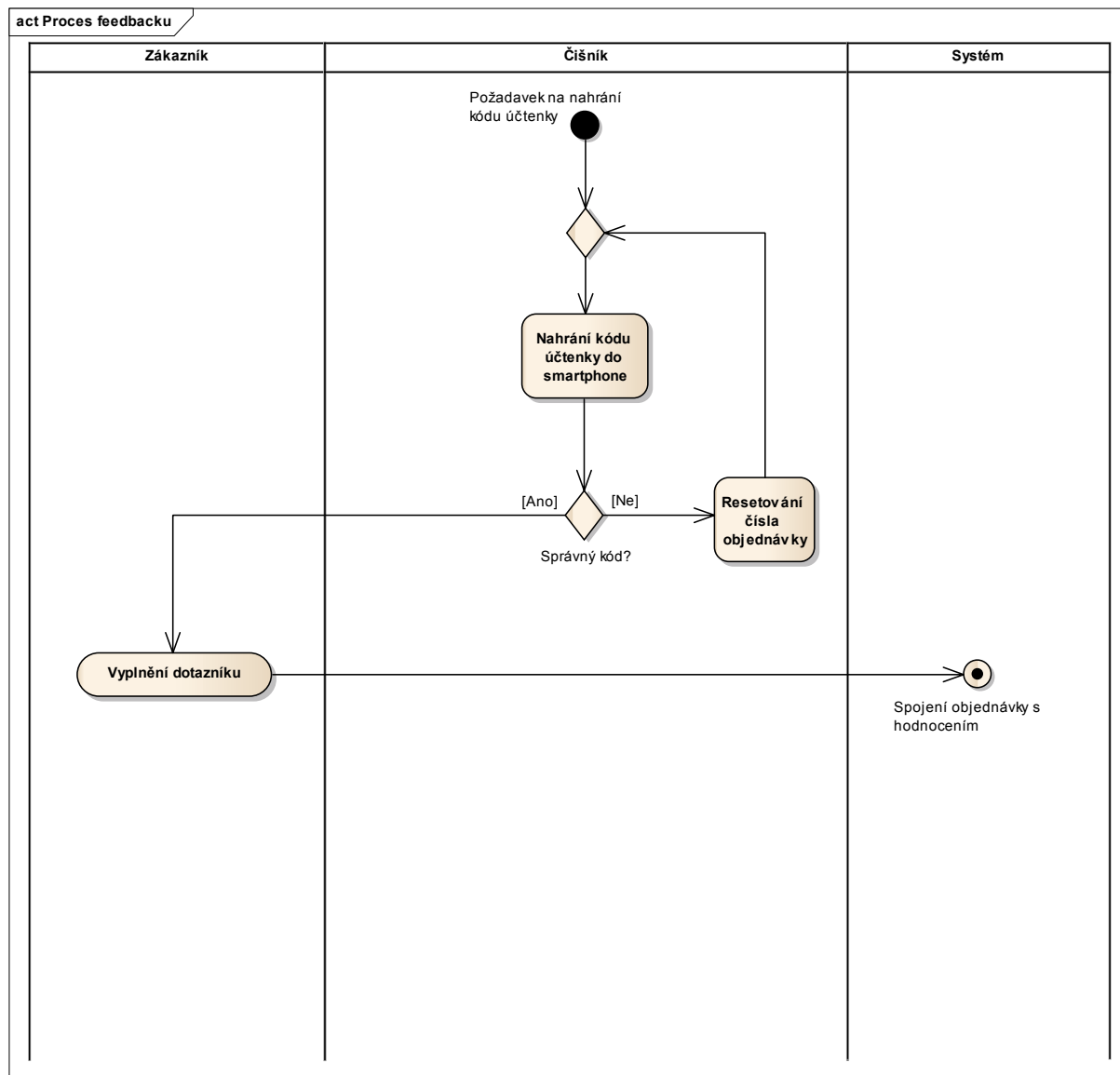


Figure: 8

Analytický Domain Model

Created on 12.11.2013, Last Modified: 12.11.2013

ADM - Class

Created on 1.11.2013, Last Modified: 21.11.2013

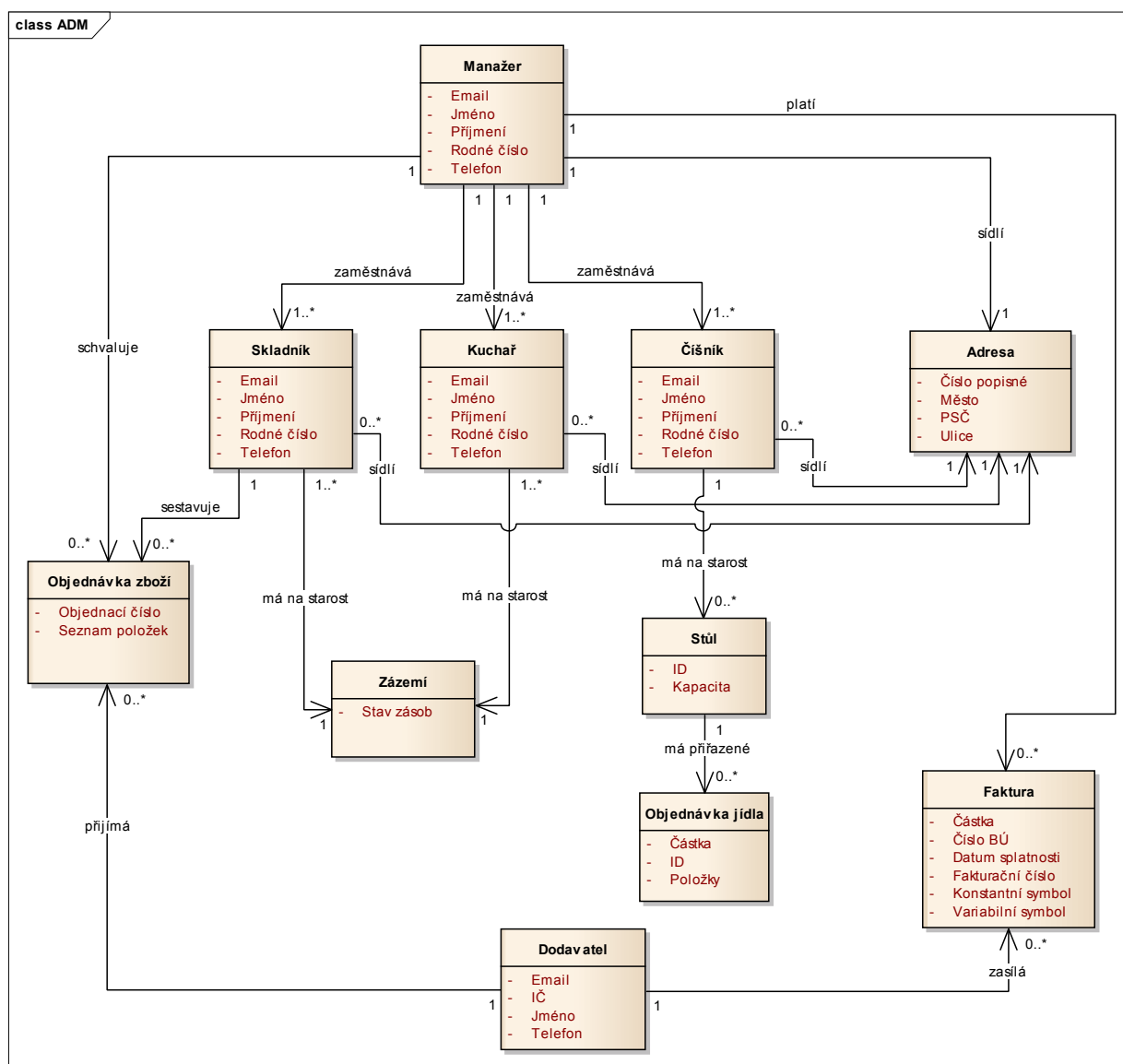


Figure: 9

Adresa

Místo, kde sídlí restaurace, obsahuje adresu, číslo popisné, město a PSČ .

Dodavatel

Dodavatel přijímá objednávky a z nich vytváří faktury, které zasílá manažerovi. Jeho vlastnosti jsou jméno, email, telefon, IČ

Faktura

Fakturu zasílá dodavatel, kterou následně zaplatí manažer. Její atributy je částka k fakturaci, datum splatnosti, variabilní a konstantní symbol, číslo faktury (fakturační číslo) a také číslo bankovního účtu dodavatele .

Kuchař

Má na starost zázemí. Jeho vlastnosti v systému jsou: jméno, příjmení, rodné číslo, telefon a email .

Manažer

Stará se o chod restaurace, zaměstnává skladníka, kuchaře, číšníka. Platí faktury a schvaluje objednávky. Jako restaurace má sídlo.

Objednávka jídla

Každá objednávka je přiřazená k určitému stolu. Má ji na starost číšník. Atributy objednávky je výsledná částka, specifické ID a položky, které jsou v objednávce zadane .

Objednávka zboží

Je schvalována manažerem, přijímána dodavatelem a sestavuje jí skladník. Má své objednací číslo .

Skladník

Má na starost zázemí. Sestavuje objednávku na suroviny. Jeho vlastnosti v systému jsou: jméno, příjmení, rodné číslo, telefon a email .

Stůl

Má ho na starost číšník. Ke stolu je přiřazená objednávka. Jeho atributy je specifické ID a kapacita míst .

Zázemí

Jedná se o sklad a kuchyň. Mají ho na starost skladník s kuchaři. Obsahuje stav zásob jako svou vlastnost .

Číšník

Má na starost stůl, který má přiřazenou objednávku. Jeho vlastnosti v systému jsou: jméno, příjmení, rodné číslo, telefon a email .

Use Case

Created on 27.10.2013, Last Modified: 27.10.2013

Use Case - Package

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

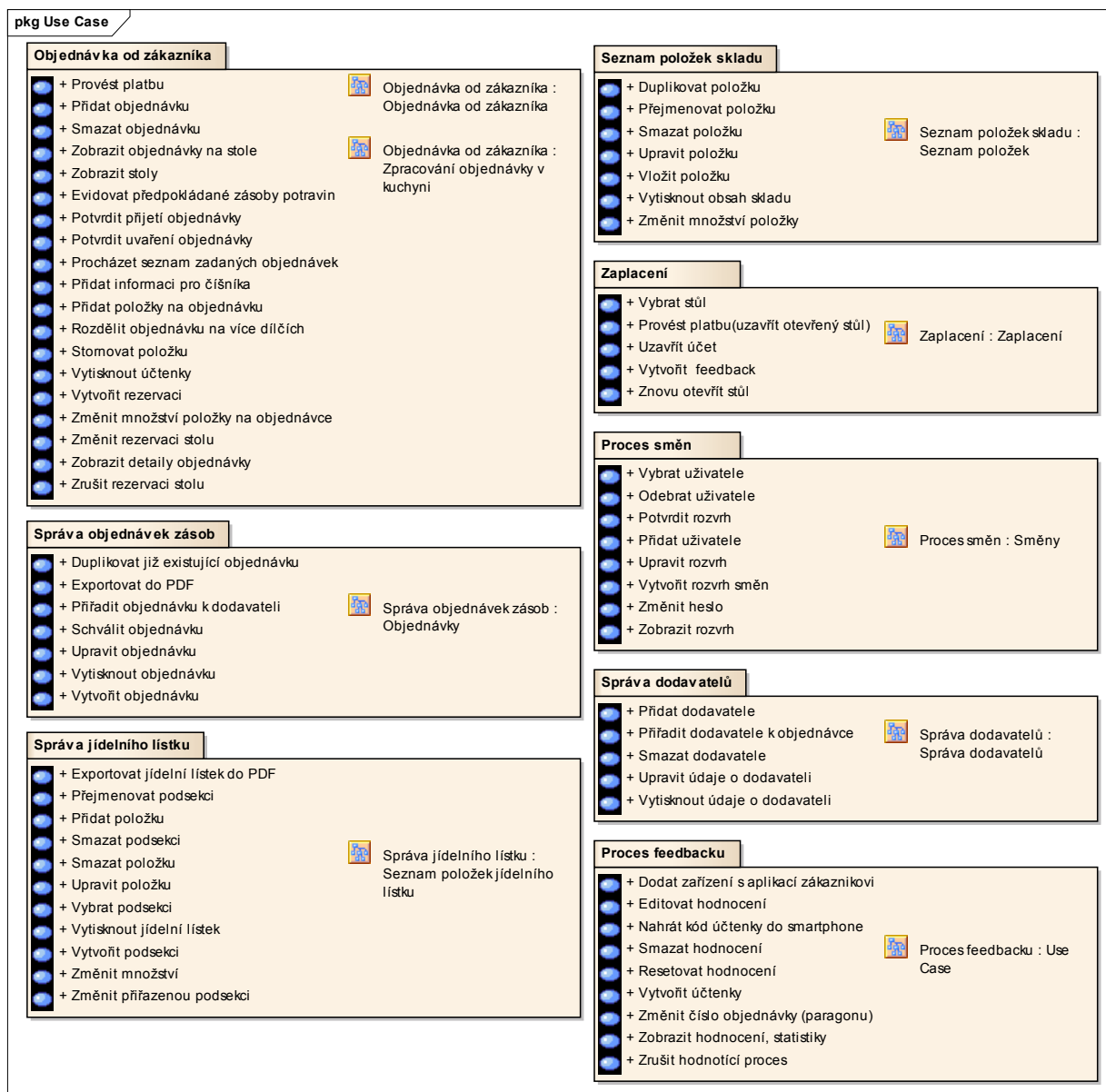


Figure: 10

Objednávka od zákazníka : Objednávka od zákazníka

Objednávka od zákazníka : Objednávka od zákazníka a

Objednávka od zákazníka : Zpracování objednávky v kuchyni

Objednávka od zákazníka : Zpracování objednávky v kuchyni

Proces feedbacku : Use Case

Proces feedbacku : Use Case

Proces směn : Směny

Proces směn : Směny

Seznam položek skladu : Seznam položek

Seznam položek skladu : Seznam položek

Správa dodavatelů : Správa dodavatelů

Správa dodavatelů : Správa dodavatelů

Správa jídelního lístku : Seznam položek jídelního lístku

Správa jídelního lístku : Seznam položek jídelního lístku

Správa objednávek zásob : Objednávky

Správa objednávek zásob : Objednávky

Zaplacení : Zaplacení

Zaplacení : Zaplacení

Objednávka od zákazníka

Created on 12.11.2013, Last Modified: 12.11.2013

Objednávka od zákazníka - Use Case

Created on 20.10.2013, Last Modified: 23.11.2013

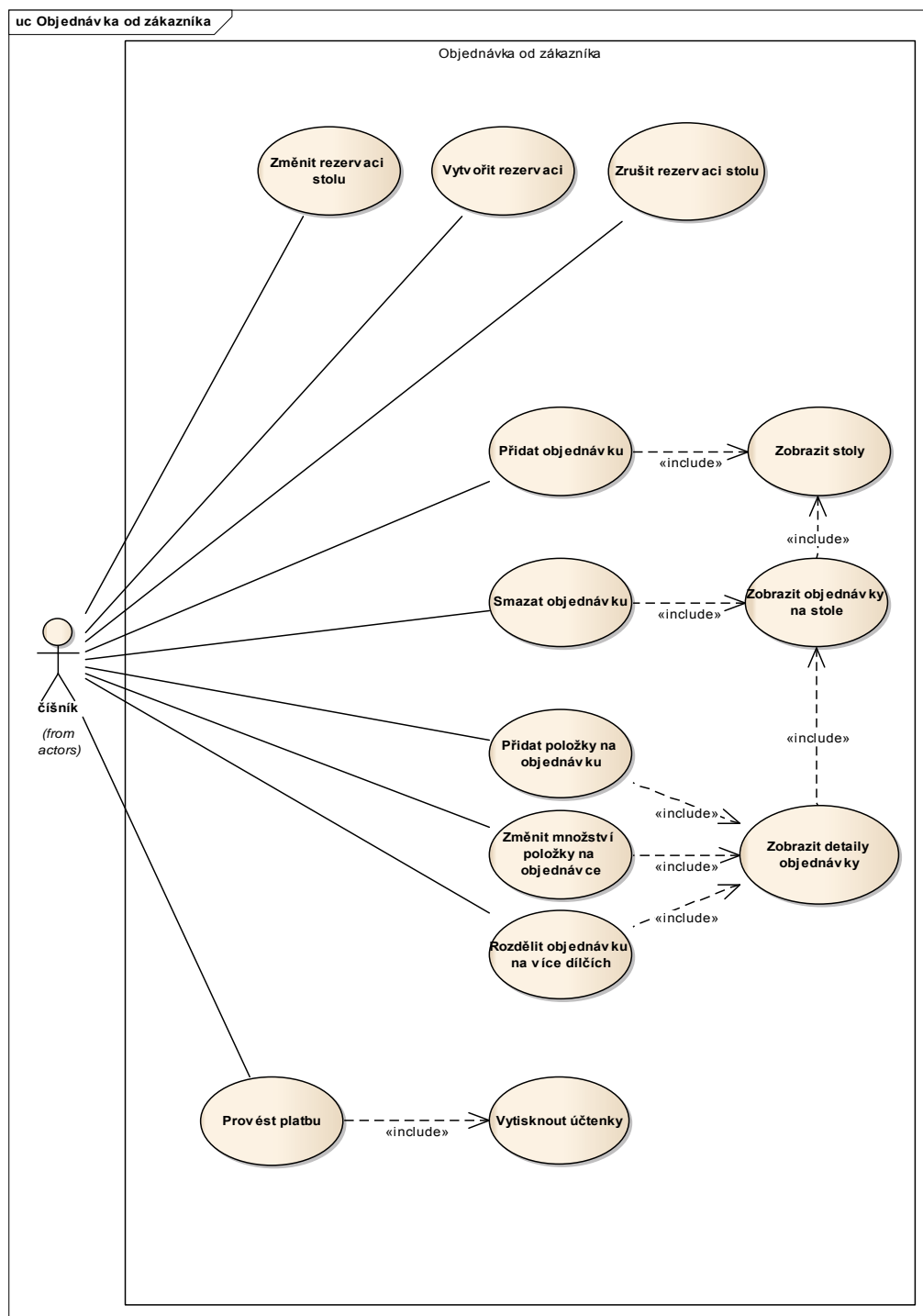


Figure: 11

Zpracování objednávky v kuchyni - Use Case
Created on 20.10.2013, Last Modified: 4.11.2013

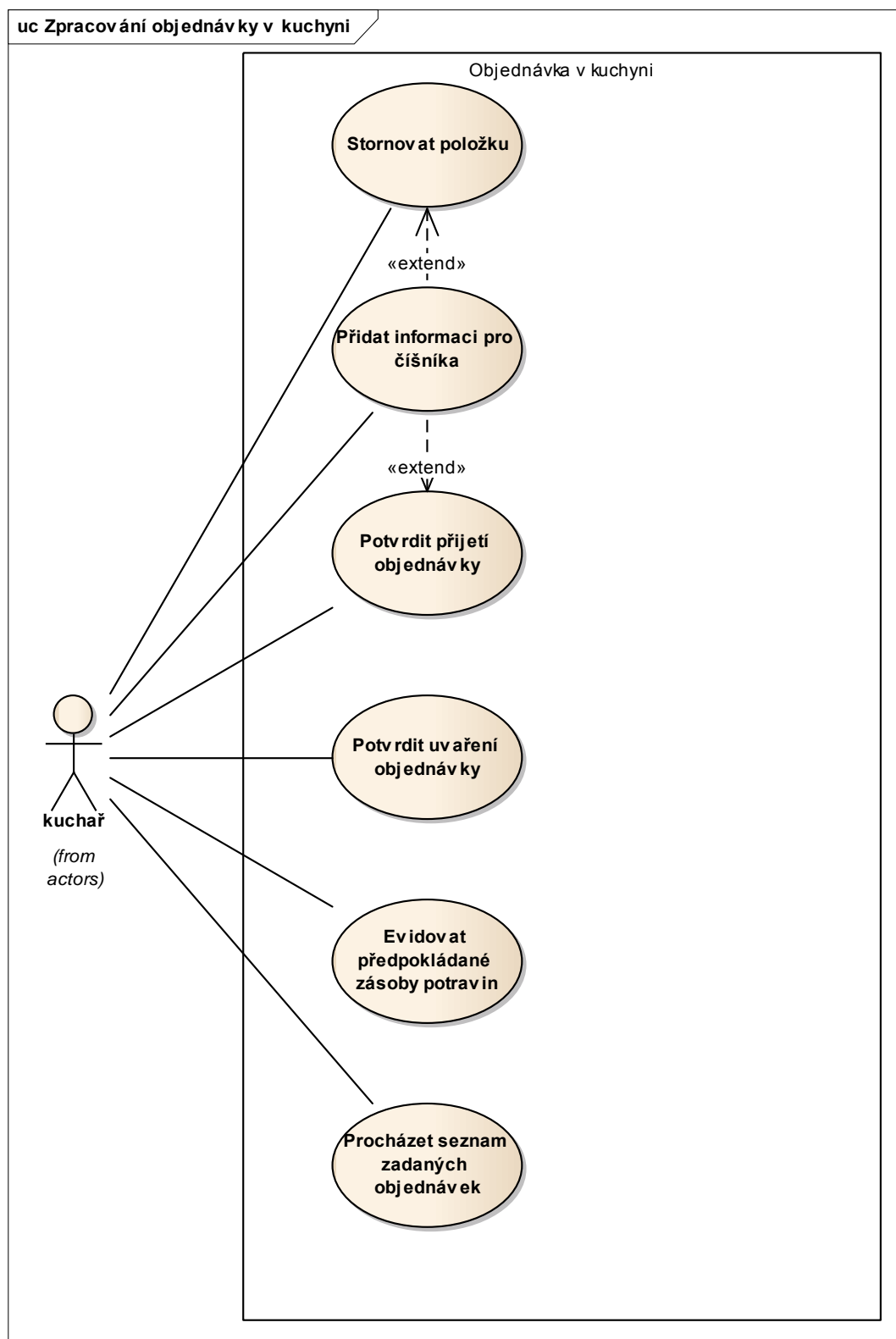


Figure: 12

Evidovat předpokládané zásoby potravin

Systém umožní v případě nedostatku surovin pro objednávku apod. položku z kuchyně stornovat a označit odpovídajícím příznakem = signál pro číšníka .

Potvrdit přijetí objednávky

Systém bude odlišovat stav položek k objednávce – objednáno, vaří se v kuchyni, příznak zdržení/nedostatku surovin, poznámka, stornováno, doneseno, zapláceno, ...

Potvrdit uvaření objednávky

Systém bude odlišovat stav položek k objednávce – objednáno, vaří se v kuchyni, příznak zdržení/nedostatku surovin, poznámka, stornováno, doneseno, zapláceno, ...

Procházet seznam zadaných objednávek

Systém bude upozorňovat kuchaře na dlouho čekající položky.

Systém bude v kuchyni zobrazovat u každého jídla zobrazovat počet jeho objednávek – pro možnost vaření ve větším množství nebo použití uvařeného jídla pro jinou objednávku v případě storna.

Provést platbu

Provedení platby bude finalizování platebního procesu, v tomto momentě se vytiskne účtenka pro hosta .

Přidat informaci pro číšníka

Systém umožní k položkám na objednávce přidávat samostatnou poznámku pro číšníka, např. „z důvodu ... zdržení x minut“.

Systém bude v jídelním lístku v terminálu automaticky označovat položky, které byly z kuchyně onačeny příznakem zdržení.

Pokud objednávka obsahuje poznámku z kuchyně, systém stůl na terminálu výrazně označí (např. jasně červenou barvou) .

Přidat objednávku

Systém umožní přidání nové objednávky na zvolený stůl. Objedávka bude sloužit jako samostatný účet jednoho nebo více hostů.

Basic Path

1 Zadání objednávky do terminálu začíná po přijetí objednávky od zákazníka.

1a Exception

2 Číšník na terminálu vybere zákazníkův stůl.

3 Systém zobrazí seznam existujících objednávek pro daný stůl.

4 Číšník vytvoří novou objednávku pro daný stůl.

5 Systém vytvoří dialogové okno požadující zadání poznávacího jména objednávky.

6 Číšník zadá jméno objednávky a potvrdí vytvoření.

7 Systém vytvoří objednávku a přidá ji na seznam objednávek pro daný stůl.

Přerušení zadávání

1 V každém kroku až do Vytvoření objednávky lze zadávání nové objednávky přerušit tlačítkem Storno. Poté bude Číšník navrácen na seznam objednávek daného stolu .

Přidat položky na objednávku

Systém umožní průběžné úpravy objednávek – přidávání/odstraňování položek a bude tyto změny také aktualizovat na výstupu do kuchyně.

Basic Path

1 Zadání objednávky do terminálu začíná po přijetí objednávky od zákazníka.

1a Exception

2 Číšník na terminálu vybere zákazníkův stůl.

3 Systém zobrazí seznam existujících objednávek pro daný stůl.

4 Číšník na terminálu vybere požadovanou objednávku daného stolu.

5 Systém zobrazí seznam položek na dané objednávce.

6 Číšník vybere přidání položky.

7 Systém zobrazí jídelní lístek.

8 Číšník vybere požadované položky a přidá je na objednávku,

9 Systém přidá položky do seznamu objednávky.

Přerušení zadávání

1 V každém kroku až do Vytvoření objednávky lze zadávání nové objednávky přerušit tlačítkem Storno. Poté bude Číšník navrácen na seznam objednávek daného stolu .

Rozdělit objednávku na více dílčích

Systém umožní rozdělit jednu objednávku (stůl) na více objednávek (pro více oddělených plateb) a vytisknout pro ně samostatné účty.

Systém umožní zaplatit jen část položek z objednávky (viz předchozí bod) a zbytek ponechat otevřený .

Smazat objednávku

Objednávku lze v případě potřeby smazat.

Basic Path

1 Zrušení objednávky začíná například hrubou chybou při zadávání nebo z důvodu zrušení všech položek a odchodu zákazníka.

1a Exception

2 Číšník na terminálu vybere zákazníkův stůl.

3 Systém zobrazí seznam existujících objednávek pro daný stůl.

4 Číšník na terminálu vybere požadovanou objednávku daného stolu a zvolí její odebrání.

5 Systém vytvoří dialogové okno požadující potvrzení odebrání objednávky.

6 Číšník akci potvrdí.

7 Systém smaže objednávku a případně provede zrušení všech nezrušených položek.

Přerušení zadávání

1 V každém kroku až do Vytvoření objednávky lze zadávání nové objednávky přerušit tlačítkem Storno. Poté bude Číšník navrácen na seznam objednávek daného stolu .

Stornovat položku

Systém umožní v případě nedostatku surovin pro objednávku apod. položku z kuchyně stornovat a označit odpovídajícím příznakem = signál pro číšníka.

Systém bude z jídelního lístku v terminálu automaticky označovat položky, které byly z kuchyně označeny příznakem nedostatku surovin.

Basic Path

1 Změna objednávky z kuchyně nastane při zpoždění nebo nedostatku surovin pro některé jídlo.

1a Exception

2 IF zpoždění

2a Alternate

3 Kuchař zadá poznámku o zpoždění.

4 Systém odpovídající stůl označí na terminálu -> informace pro číšníka.

ELSE nedostatek surovin

1 Kuchař zruší položku s nedostatkem surovin a případně zadá poznámku, která surovina chybí.

2 Systém odpovídající stůl výrazně označí na terminálu -> upozornění číšníka.

3 Číšník nabídne zákazníkovi jiné jídlo.

4 Číšník změna objednávky zadá dle diagramu Změnit položky na objednávce.

Přerušení zadávání

1 Viz diagram Změnit položky na objednávce .

Vytisknout účtenky

Systém umožní číšníkovi nastavovat individuální slevy pro objednávky v případě reklamací ze strany zákazníka na jednotlivé položky .

Vytvořit rezervaci

Systém bude umožňovat označovat stoly jako rezervované včetně konkrétního data a času (tedy i na jiné dny).

Basic Path

1 Zákazník si chce zarezervovat stůl.

2 Číšník na terminálu vybere sekci pro Rezervace.

3 Systém zobrazí kalendář.

4 Číšník vybere v kalendáři datum pro požadovaný den.

5 Systém zobrazí rezervace pro požadovaný den.

6 Číšník vloží čas požadovaný pro rezervaci.

7 Systém ověří, zda je volný stůl pro daný čas.

7a Alternate

8 Systém uloží rezervaci a zobrazí uživateli potvrzovací hlášení.

9 Číšník potvrdí uložení rezervace.

Alternate - Není volný stůl

1 Systém zjistí, že pro dané datum není volný stůl. (krok 7)

2 Systém ohlásí chybu.

3 Číšník může vložit nový čas nebo se může vrátit do kalendáře a vybrat jiné datum .

Změnit množství položky na objednávce

Systém umožní průběžné úpravy objednávek – přidávání/odstraňování položek a bude tyto změny také aktualizovat na výstupu do kuchyně.

Basic Path

1 Zadání objednávky do terminálu začíná po přijetí objednávky od zákazníka.

1a Exception

2 Číšník na terminálu vybere zákazníkuv stůl.

3 Systém zobrazí seznam existujících objednávek pro daný stůl.

4 Číšník na terminálu vybere požadovanou objednávku daného stolu.

5 Systém zobrazí seznam položek na dané objednávce.

- 6 Číšník vybere požadovanou položku.
- 7 Systém zobrazí dialogové okno s možností změny počtu této položky.
- 8 Číšník změní počet dle objednávky.
- 9 Systém změny uloží a zpracuje (odešle do kuchyně apod.).

Přerušení zadávání

- 1 V každém kroku až do Uložení lze zadávání objednávky přerušit tlačítkem Storno. Poté bude dotázán, zda chce dosavadní změny uložit nebo zrušit.

Změnit rezervaci stolu

Systém bude umožňovat měnit provedené rezervace stolů.

Basic Path

- 1 Změna rezervace začíná telefonátem zákazníka.
- 2 Číšník na terminálu vybere sekci pro rezervace.
- 3 Systém zobrazí kalendář rezervací.
- 4 Číšník najde rezervaci podle data a času.
- 5 Systém ověří, zda pro daný termín existuje rezervace.
- 5a Exception
- 6 Systém zobrazí dialogové okno pro editaci rezervace.
- 7 Číšník upraví potřebné údaje.
- 8 Systém ověří, zda nové datum a čas mají volné místo.
- 8a Exception
- 9 Systém potvrdí uložení rezervace.

Exception - Rezervace nenalezena

- 1 Systém nenalezl rezervaci pro dané datum a čas.

Exception - Obsazeno

- 1 Systém zjistí, že pro dané datum a čas je restaurace obsazená.
- 2 Systém vyhodí chybové hlášení.
- 3 Číšník upraví nově zadávané údaje.

Zobrazit detaily objednávky

Systém bude umožňovat otevření objednávky a zobrazení detailů.

Basic Path

- 1 Zadání objednávky do terminálu začíná po přijetí objednávky od zákazníka.
- 2 Číšník na terminálu vybere zákazníkův stůl.
- 3 Systém zobrazí seznam existujících objednávek pro daný stůl.
- 4 Číšník na terminálu vybere požadovanou objednávku daného stolu.
- 5 Systém zobrazí seznam položek na dané objednávce.

Zobrazit objednávky na stole

K jednomu stolu může být přiřazeno více objednávek, proto je důležité, aby si číšník mohl přehledně zobrazit všechny objednávky patřící k jednomu stolu.

Basic Path

- 1 Zobrazení objednávky do terminálu začíná z důvodu potřeby jejich editace nebo procházení.
- 2 Číšník na terminálu vybere zákazníkův stůl.
- 3 Systém zobrazí seznam existujících objednávek pro daný stůl.

Zobrazit stoly

Systém bude mít mapu stolů, ze které si číšník bude moci vybrat konkrétní stůl, pro které bude chtít tvořit úpravy.

Zrušit rezervaci stolu

Systém bude umožňovat rušit provedené rezervace stolů.

Basic Path

1 Rezervace stolu začíná telefonátem zákazníka.

1a Alternate

2 Číšník vybere rezervace.

3 Systém zobrazí kalendář rezervací.

4 Číšník v kalendáři vyhledá podle data a času zákaznickou rezervaci.

5 Systém zkontroluje, zda existuje rezervace pro daný termín

6 Systém zobrazí rezervaci.

7 Číšník vybere její zrušení.

8 Systém potvrdí zrušení rezervace.

9 Konec hovoru.

Alternate path - zrušení akce

1 Číšník se až do momentu zrušení rezervace může rozhodnout celý proces zrušit tlačítkem Storno.

2 Systém ho vrátí na kalendář rezervací .

Proces feedbacku

Created on 27.10.2013, Last Modified: 27.10.2013

Use Case - Use Case

Created on 21.10.2013, Last Modified: 23.11.2013

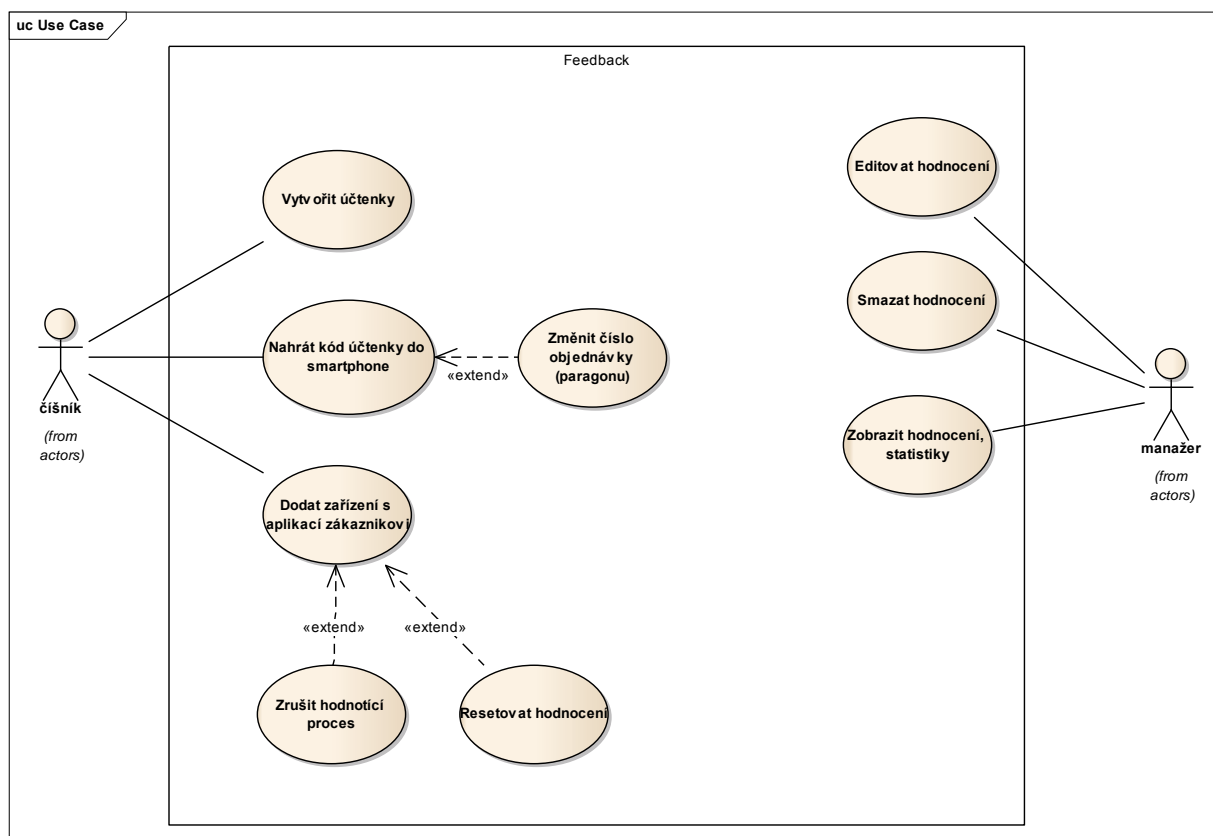


Figure: 13

Proces směn

Created on 27.10.2013, Last Modified: 27.10.2013

Směny - Use Case

Created on 19.11.2005, Last Modified: 24.11.2013

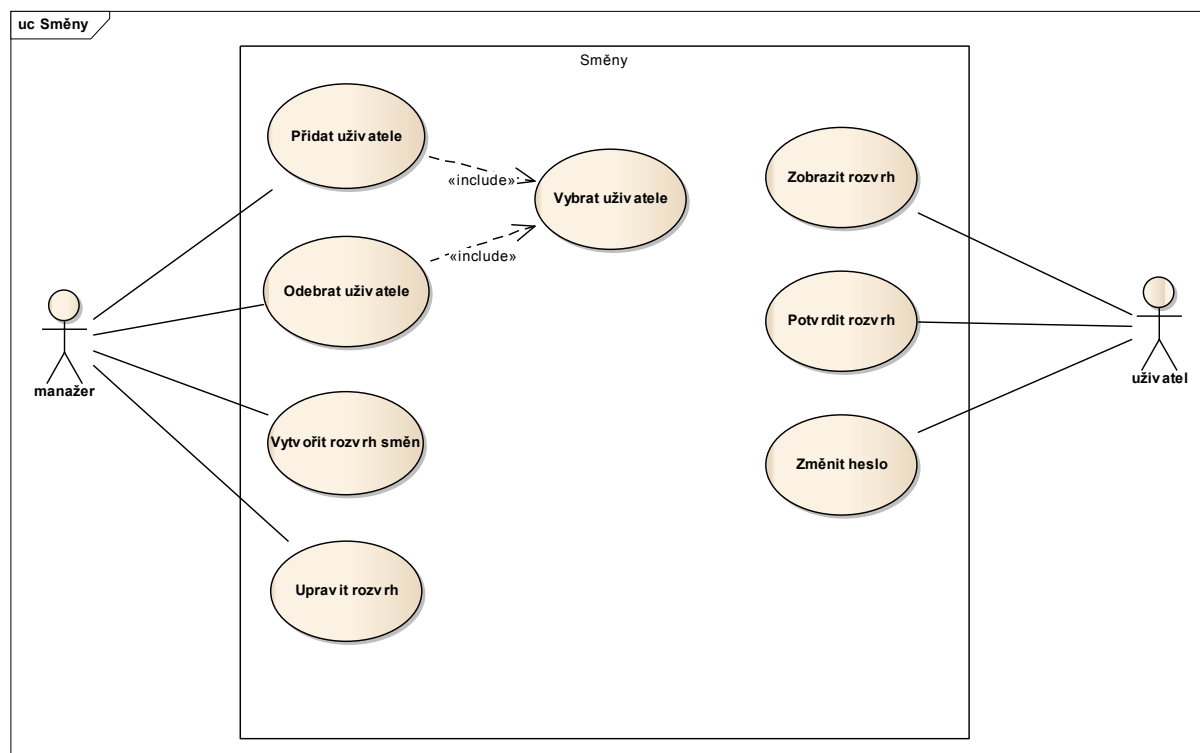


Figure: 14

Seznam položek skladu

Created on 27.10.2013, Last Modified: 27.10.2013

Seznam položek - Use Case

Created on 20.10.2013, Last Modified: 23.11.2013

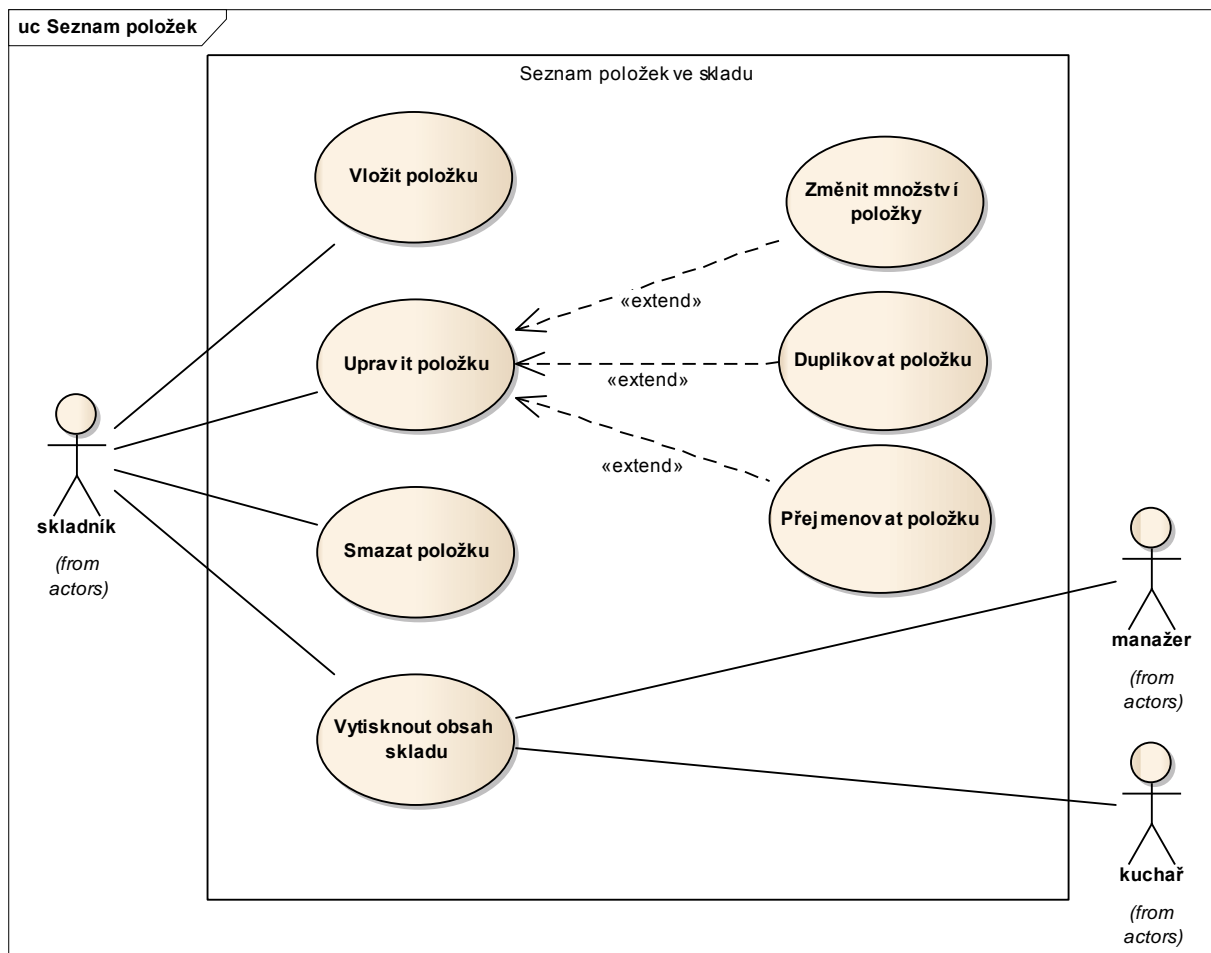


Figure: 15

Basic Path

- 1 Skladník chce vložit položku do skladu.
- 2 Systém zobrazí inventář skladu.
- 3 Skladník vybere možnost přidat položky do skladu.
- 4 Systém zobrazí seznam již existujících položek, ze kterých si uživatel může vybrat. Zároveň zobrazí formulář pro přidání nové položky.
- 5 Skladník vybere ze seznamu položku, nastaví její množství a vloží ji do skladu.
- 5a Alternate
- 6 Systém v pozadí přidá položku do skladu a bude čekat na další vstup od uživatele.
- 7 Skladník ukončí přidávání položek do skladu.
- 8 Systém zavře formulář a vrátí uživatele na inventář skladu s již aktualizovaným obsahem.

Alternate Path - vložení nové položky

- 1 Skladník se rozhodne vložit novou položku. Do formuláře vyplní jméno, typ a množství.
- 2 Skladník potvrdí stisknutím tlačítka pro přidání.

- 3 Systém na pozadí vloží předmět do skladu a bude čekat na další vstup.
- 4 Skladník se rozhodne ukončit přidávání položek a formulář zavře.
- 5 Systém vrátí uživatele do panelu s inventářem skladu .

Správa dodavatelů

Created on 27.10.2013, Last Modified: 27.10.2013

Správa dodavatelů - Use Case

Created on 20.10.2013, Last Modified: 6.11.2013

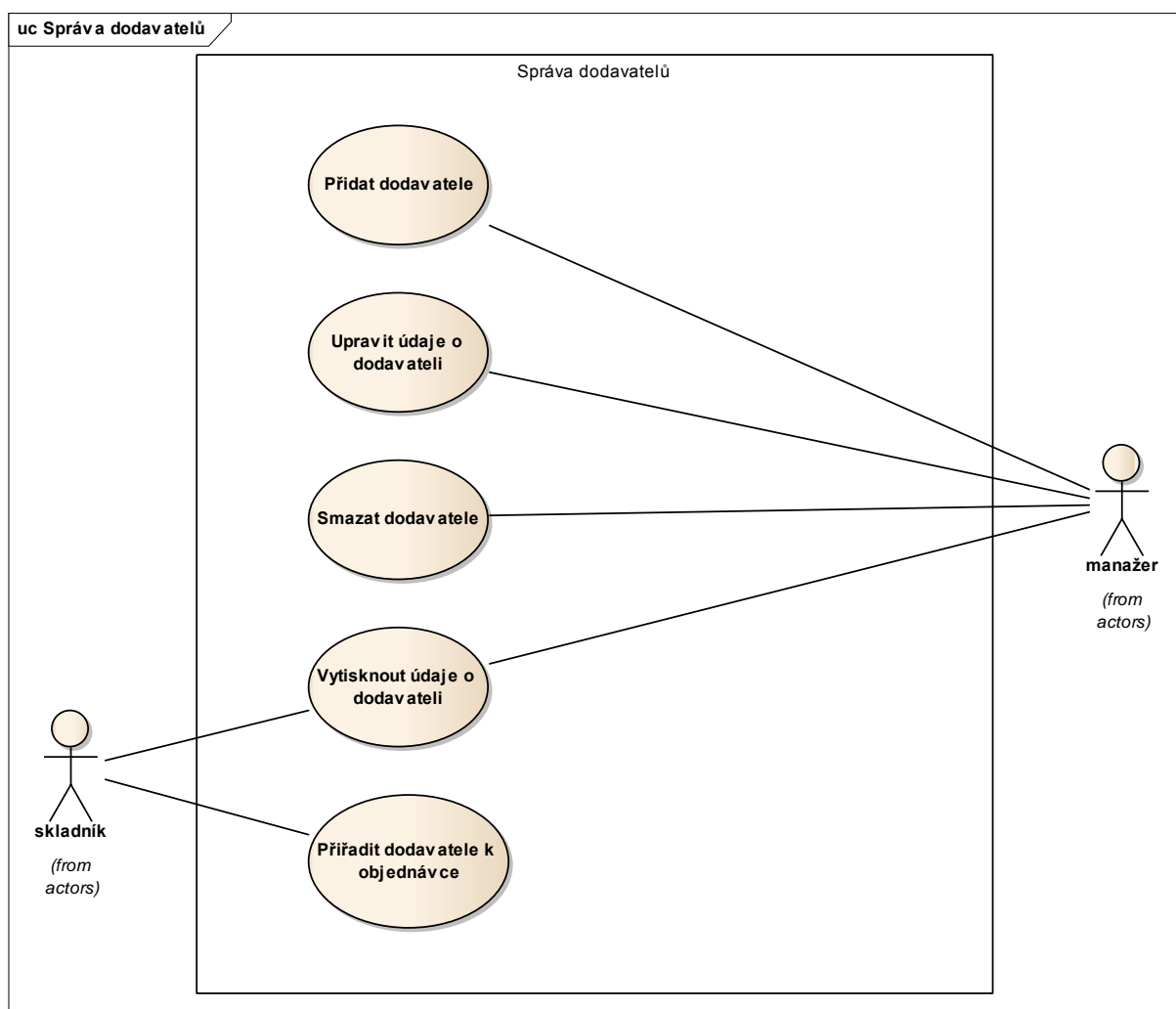


Figure: 16

Přidat dodavatele

Basic Path

- 1 Uživatel chce přidat dodavatele na seznam.
- 1a Exception
- 2 Systém zobrazí formulář pro vložení nového dodavatele.
- 3 Uživatel vyplní všechny povinné položky.
- 3a Alternate
- 4 Uživatel potvrdí vložení tlačítkem pro uložení.
- 5 Systém zkontroluje, zda nebyl zadán duplikát již existujícího dodavatele.
- 6 Systém uloží dodavatele.

Exception - Zrušení zadávání

- 1 Uživatel může až do bodu uložení záznamu vždy zadávání zrušit a vrátit se o obrazovku zpět.

Alternate Path - Nevyplnění a duplikát položky

- 1 Uživatel nevyplní některou z povinných položek.
- 2 Uživatel se pokusí o uložení nového záznamu.
- 3 Systém zvýrazní pole u chybějících položek.
- 4 Uživatel chybějící položky vyplní.
- 5 Uživatel se pokusí o opětovné uložení nového záznamu.
- 6 Systém zjistí, že se jedná o duplikát již existujícího záznamu.
- 7 Systém zvýrazní pole unikátní pro jednotlivé záznamy.
- 8 Uživatel zvýrazněná pole opraví jinými údaji.
- 9 Uživatel se pokusí o další uložení.
- 10 Systém po kontrole nezjistil duplikát ani chybějící položku a záznam uloží .

Smazat dodavatele

Basic Path

- 1 Uživatel chce smazat dodavatele.
- 2 Systém zobrazí seznam dodavatelů.
- 3 Uživatel zvolí požadovaného dodavatele.
- 4 Uživatel požádá o smazání dodavatele tlačítkem pro smazání.
- 5 Systém dialogovým oknem požádá o potvrzení žádosti o smazání záznamu.
- 6 Uživatel potvrdí smazání.
- 6a Alternate
- 7 Systém smaže záznam o dodavateli.

Alternate Path - zrušení smazání

- 1 Uživatel nepotvrdí žádost o smazání.
- 2 Systém skryje dialogové okno a vrátí se na seznam dodavatelů .

Upravit údaje o dodavateli

Basic Path

- 1 Uživatel chce upravit údaje o dodavateli.
- 1a Exception
- 2 Systém zobrazí seznam všech dodavatelů.
- 3 Uživatel zvolí dodavatele a klikne na tlačítko pro úpravu záznamu.
- 4 Systém zobrazí formulář, ve kterém je možné jednotlivá pole upravit.
- 5 Uživatel upraví potřebná pole.
- 6 Uživatel požádá o uložení úprav.

7 Systém zkontroluje, zda nechybí povinné položky nebo zda nedošlo k vytvoření duplikátu.

8 Systém uloží úpravy.

Exception - Zrušení zadávání úprav

1 Uživatel může vždy během zadávání úprav zrušit úpravy tlačítkem zpět.

2 Systém neuloží žádné provedené změny .

Vytisknout údaje o dodavateli

Basic Path

1 Uživatel požaduje vytisknutí údajů o dodavateli.

2 Systém zobrazí seznam dodavatelů.

3 Uživatel si zvolí požadovaného dodavatele.

4 Uživatel klikne na tlačítko pro vytisknutí údajů.

5 Systém vygeneruje PDF s údaji dodavatele a zobrazí jej uživateli.

5a Alternate

6 Uživatel potvrdí vytištění PDF dokumentu.

7 Systém vytiskne dokument.

Alternate Path - zrušení tisku

1 Uživatel bude chtít zrušit proces. Zavře okno s vygenerovaným PDF dokumentem.

2 Systém zahodí vygenerovaný dokument z paměti.

3 Systém vrátí uživatele na seznam dodavatelů .

Správa jídelního lístku

Created on 27.10.2013, Last Modified: 27.10.2013

Seznam položek jídelního lístku - Use Case

Created on 26.10.2013, Last Modified: 1.11.2013

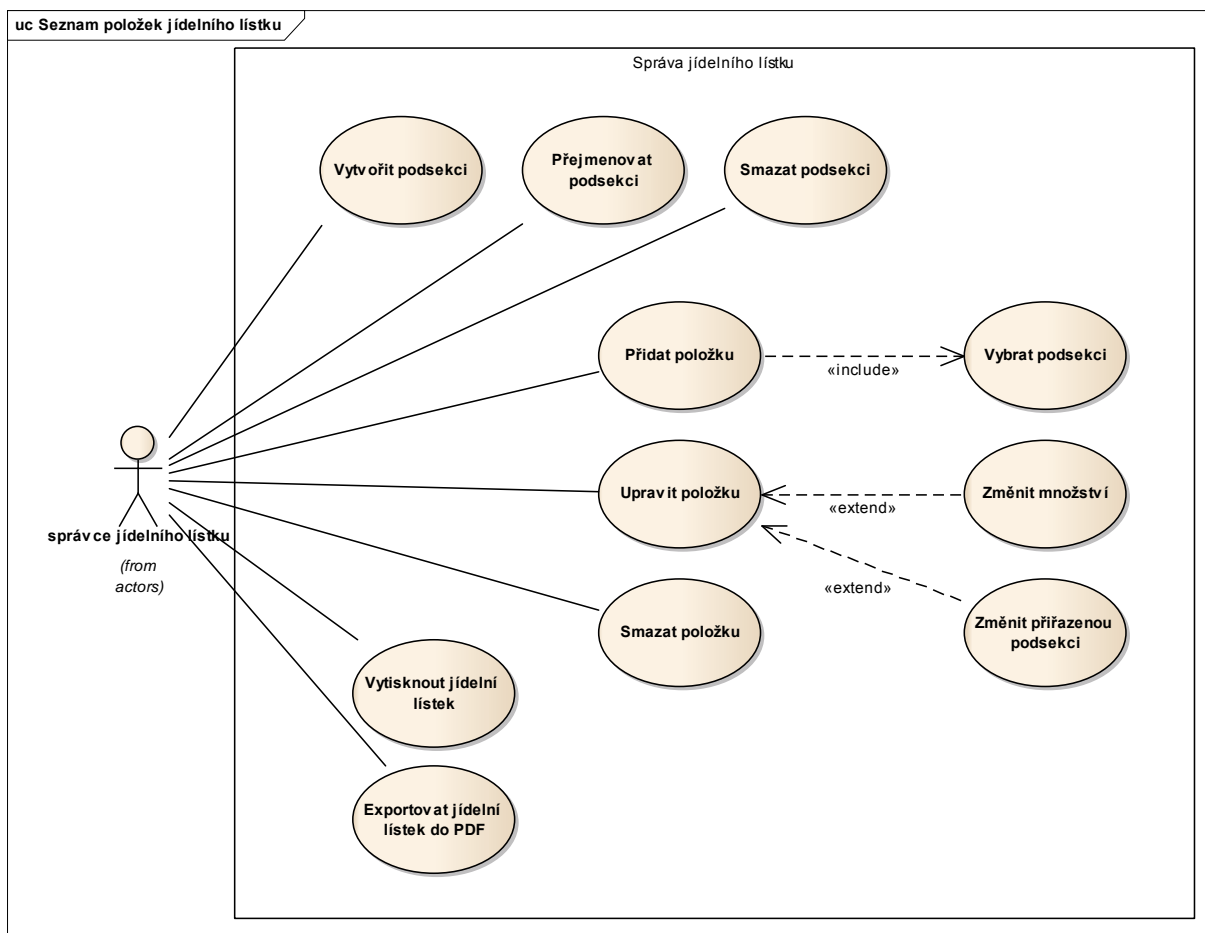


Figure: 17

Vytvořit podsekcí

Např. kuřecí pochoutky, nealkoholické nápoje atd .

Správa objednávek zásob

Created on 27.10.2013, Last Modified: 27.10.2013

Objednávky - Use Case

Created on 20.10.2013, Last Modified: 1.11.2013

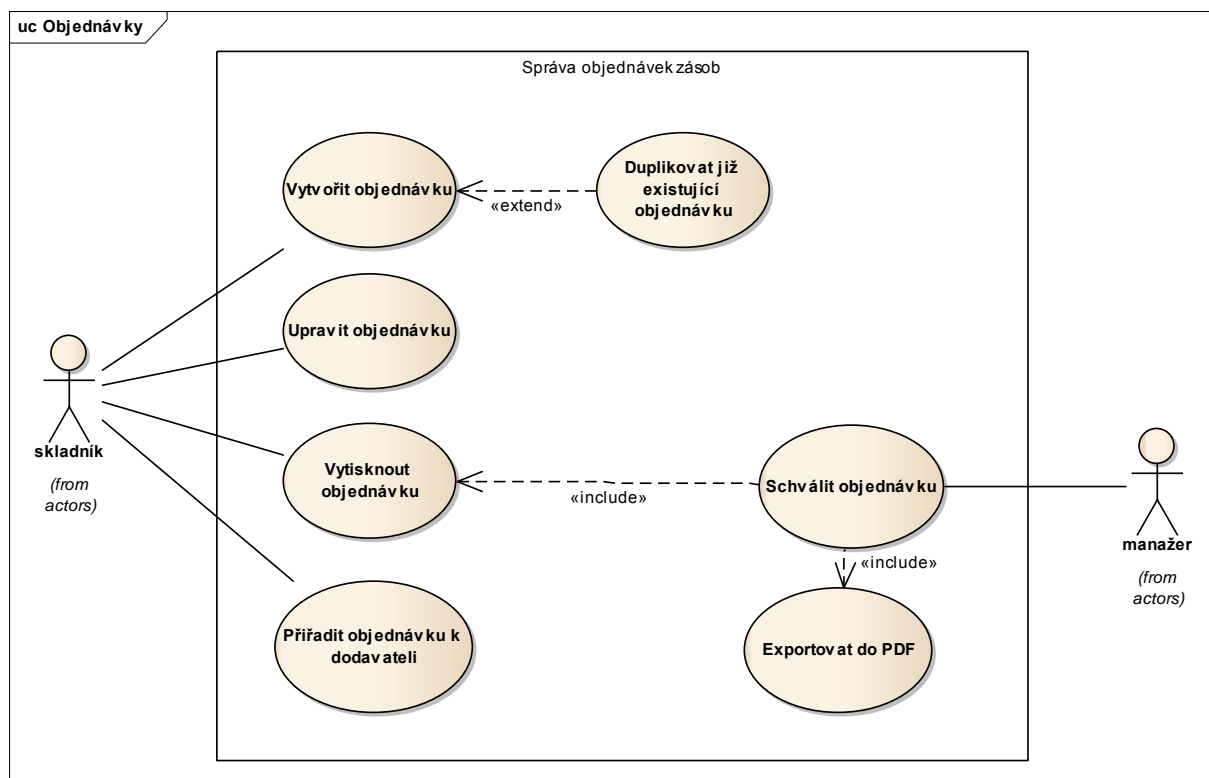


Figure: 18

Zaplacení

Created on 27.10.2013, Last Modified: 27.10.2013

Zaplacení - Use Case

Created on 19.11.2005, Last Modified: 24.11.2013

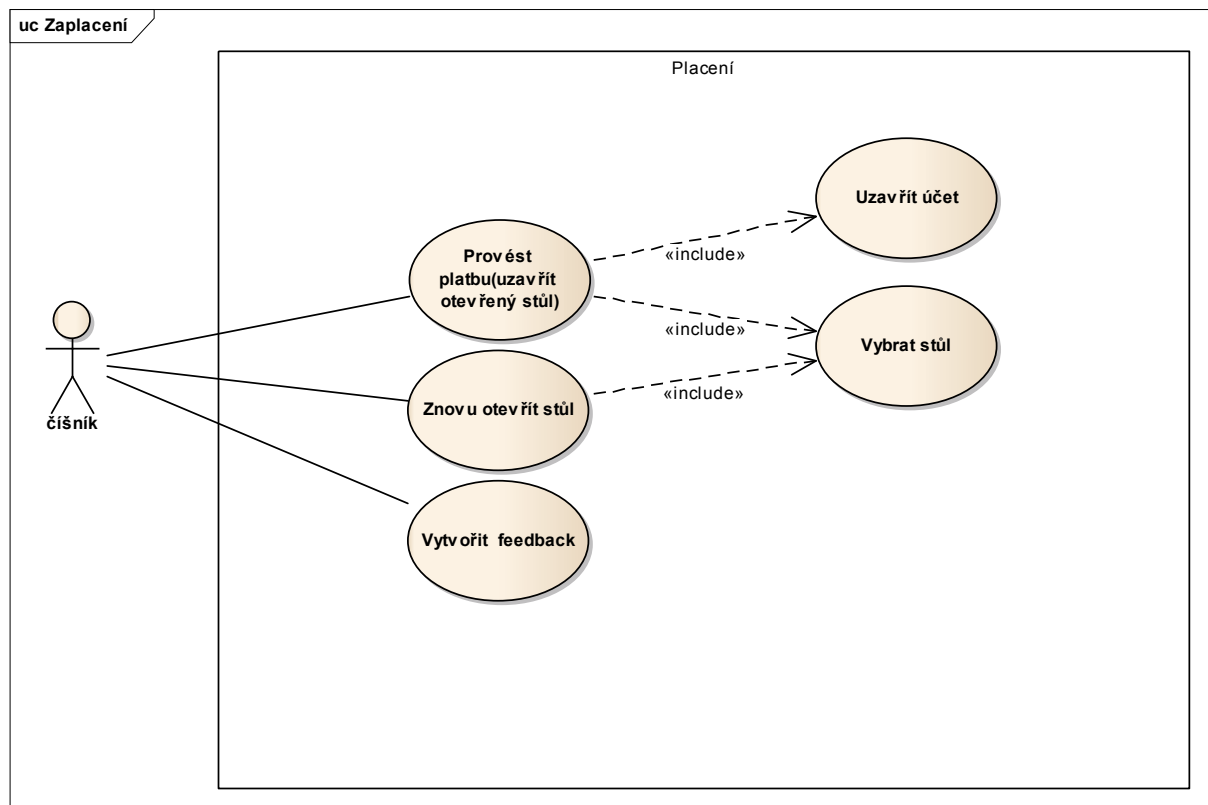


Figure: 19

Provést platbu(uzavřít otevřený stůl)

Basic Path

- 1 Případ začíná, když zákazník požádá o zaplacení
- 2 INCLUDE (Vybrat stůl)
- 3 Systém uzavře stůl, nedají se přidávat další položky
- 4 Systém vytiskne účtenku
- 4a Alternate
- 5 Číšník potvrdí převzetí peněz
- 5a Alternate
- 6 INCLUDE (Uzavřít účet)
- 7 Systém vymaže položky u stolu

Alternate path

- 1 Číšník nepotvrdí převzetí peněz
- 2 Systém zobrazí formulář pro vyplnění údajů potřebných k vymáhání pohledávek

3 Číšník vyplní formulář

4 Systém uloží informace do databáze

5 Systém odešle zprávu vedení restaurace

actors

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

Diagram účastníků - Use Case

Created on 1.11.2013, Last Modified: 1.11.2013

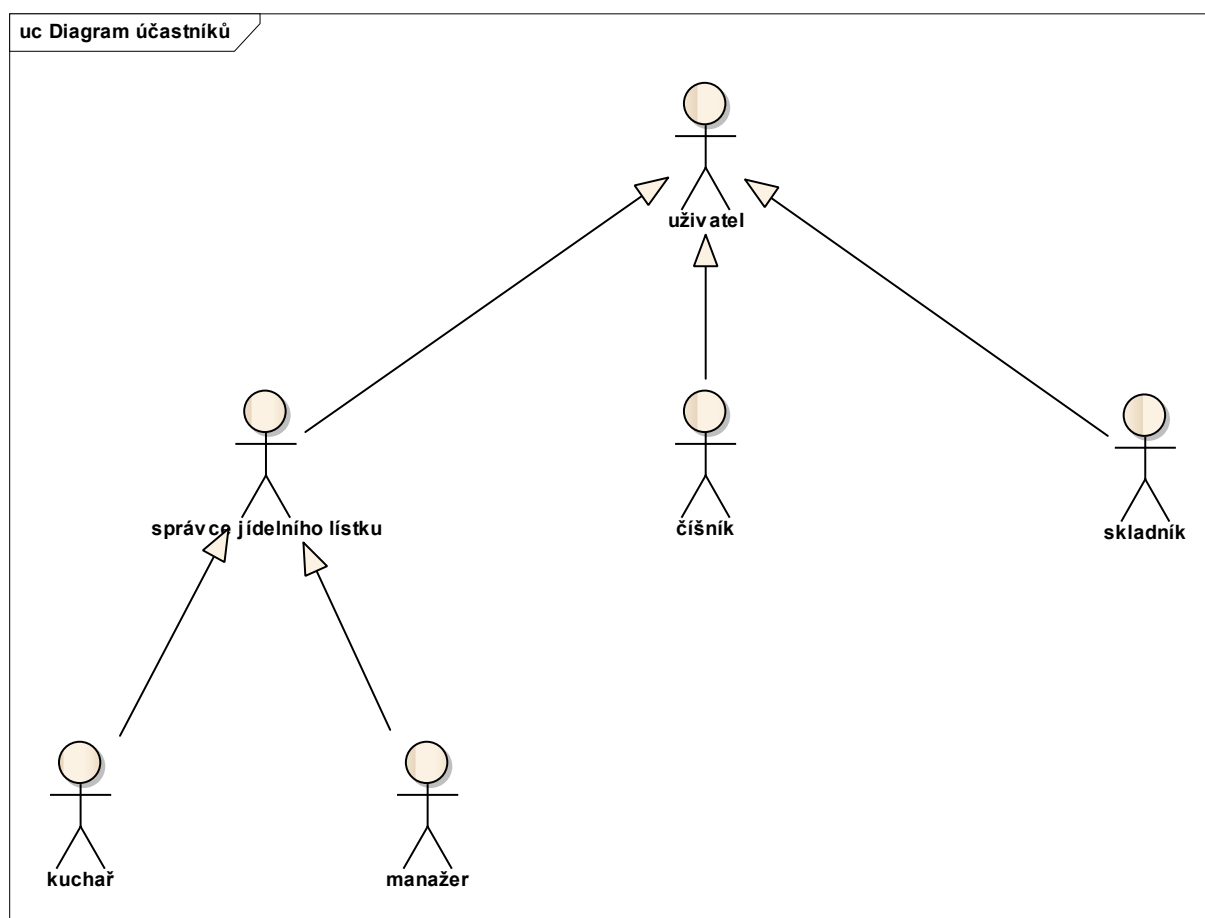


Figure: 20

Packages

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

Packages - Package

Created on 23.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

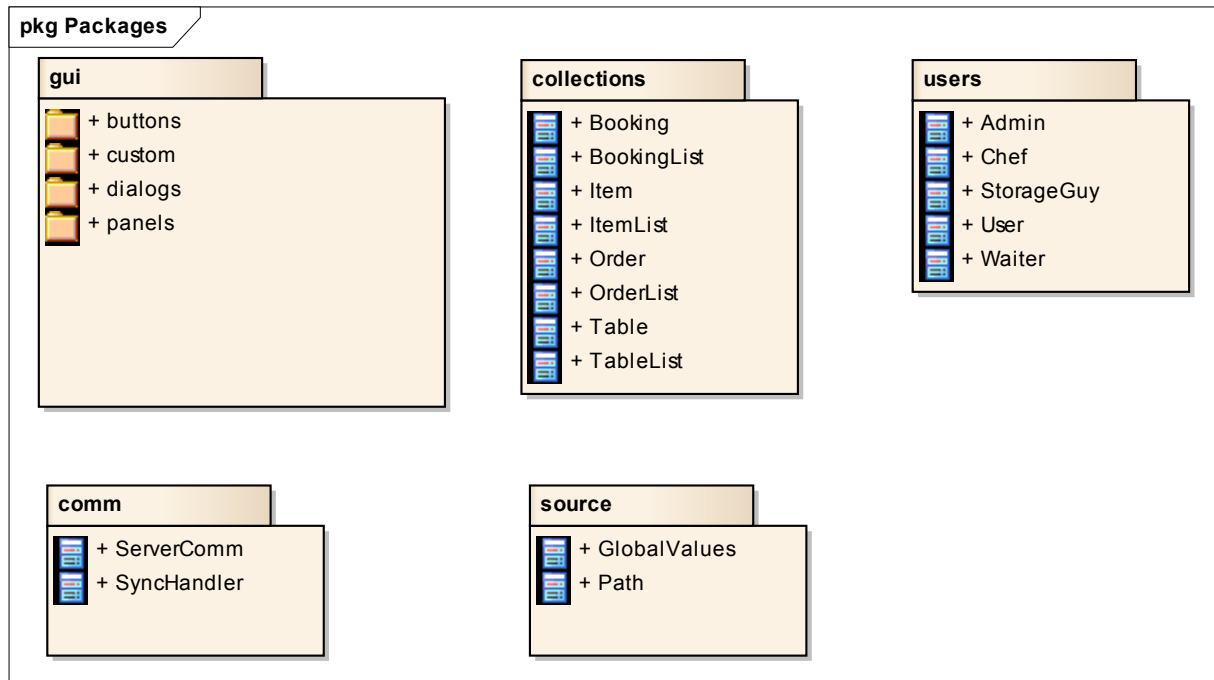


Figure: 21

collections

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

Collections - Package

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

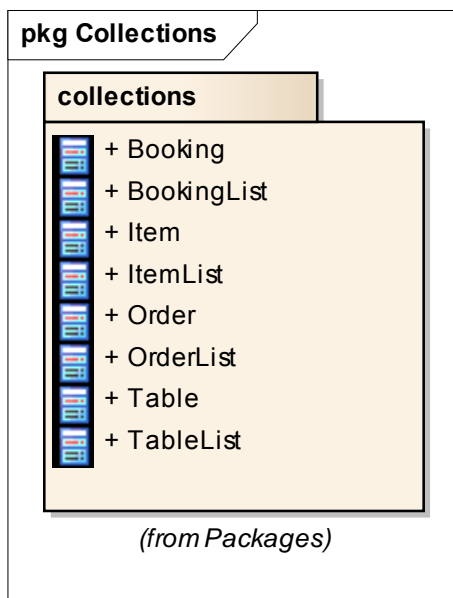


Figure: 22

Booking

BookingList

List rezervací obsahující jednotlivé rezervace .

Item

Položka jídla, pití nebo jiné potraviny .

ItemList

Order

OrderList

List objednávek obsahující jednotlivé objednávky .

Table

TableList

comm

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

comm - Package

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

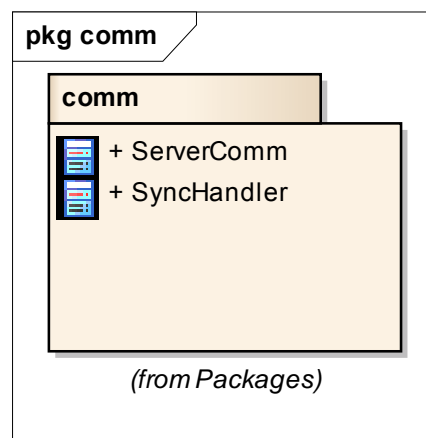


Figure: 23

ServerComm

Stará se o připojení k serveru .

SyncHandler

Stará se o synchronizaci dat se serverem .

gui

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

buttons

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

Balíček obsahuje třídy pro vizualizaci tlačítek.

buttons - Package

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

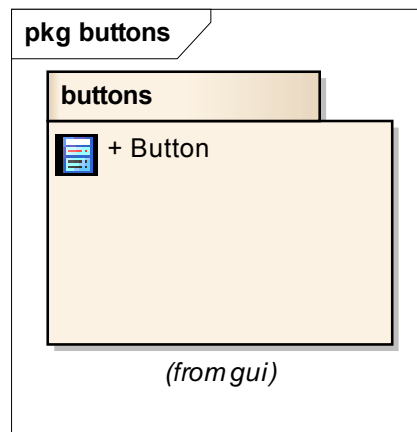


Figure: 24

Button

Předek sdílející vlastnosti všech tlačítek použitých v aplikaci .

custom

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

Obsahuje graficky upravené kontrolní prvky, které využívají Swing knihovnu, jsou ale vizuálně upravené - scrollbar, apod.

custom - Package

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

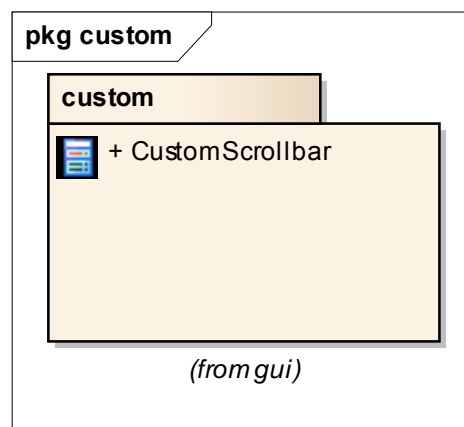


Figure: 25

CustomScrollbar

dialogs

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

Balíček obsahuje dialogová okna pro jednoduché formuláře nebo hlášení chyb.

dialogs - Package

Created on 23.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

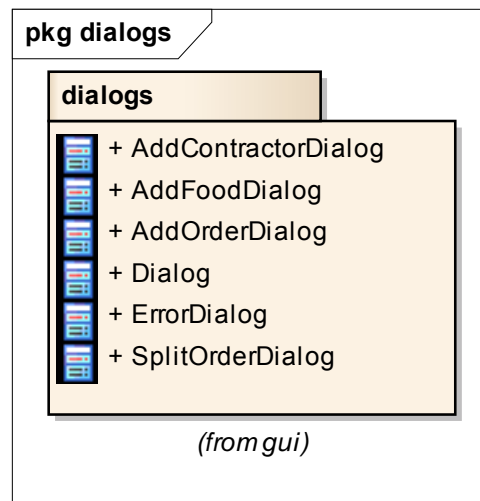


Figure: 26

AddContractorDialog

AddFoodDialog

Dialogové okno pro přidání jídla do objednávky zákazníka .

AddOrderDialog

Dialog

Dialog je předkem většiny dialogových oken, sdružuje jejich obecné vlastnosti .

ErrorDialog

SplitOrderDialog

Dialogové okno pro rozdělení objednávky na více částí .

panels

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

Balík panelů obsahuje veškeré panely zobrazující data v aplikaci.

panels - Package

Created on 23.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

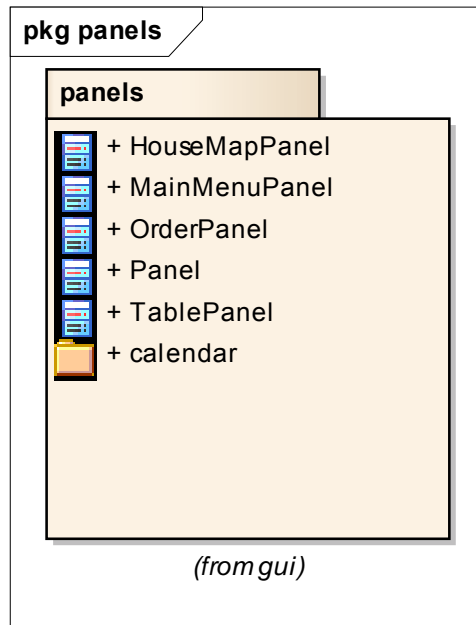


Figure: 27

HouseMapPanel

Panel, který vyobrazuje mapu restaurace a umožňuje snadnou volbu stolu .

MainMenuPanel

Panel zobrazující hlavní menu programu .

OrderPanel

Panel zobrazující zvolenou objednávku .

Panel

Tato třída je předkem všech panelů sjednocující jejich obecné vlastnosti .

TablePanel

Panel zobrazující zvolený stůl .

calendar

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

source

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

source - Package

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

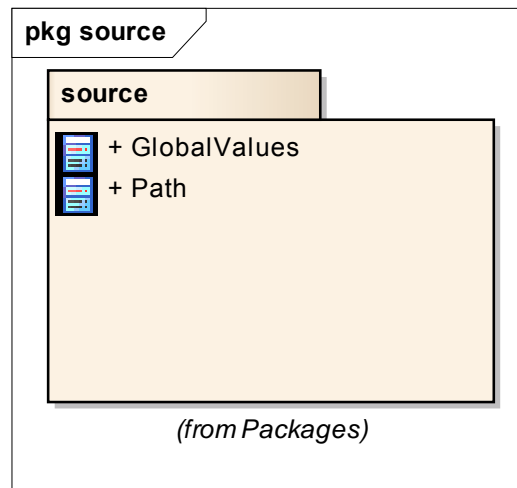


Figure: 28

GlobalValues

Třída obsahující data jednotná pro celý program - defaultní velikost, barvu pozadí, identifikátory atp .

Path

Třída obsahující cesty k externím zdrojům - obrázkům atp .

users

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

users - Package

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

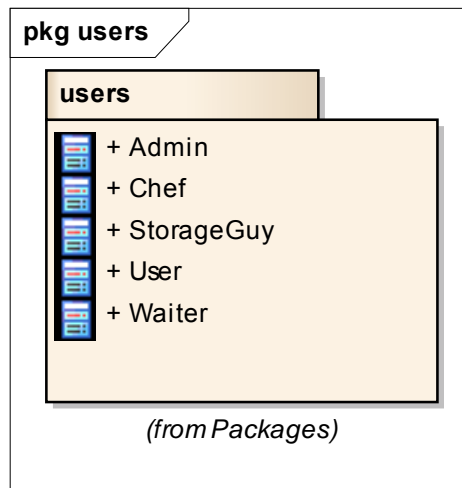


Figure: 29

Admin

Administrátor se největšími pravomocmi .

Chef

Uživatel s pravomocmi kuchaře .

StorageGuy

Uživatel s pravomocmi skladníka .

User

Předeck všech uživatelů systému .

Waiter

Uživatel s pravomocmi číšníka .

Components

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

Components - Component

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

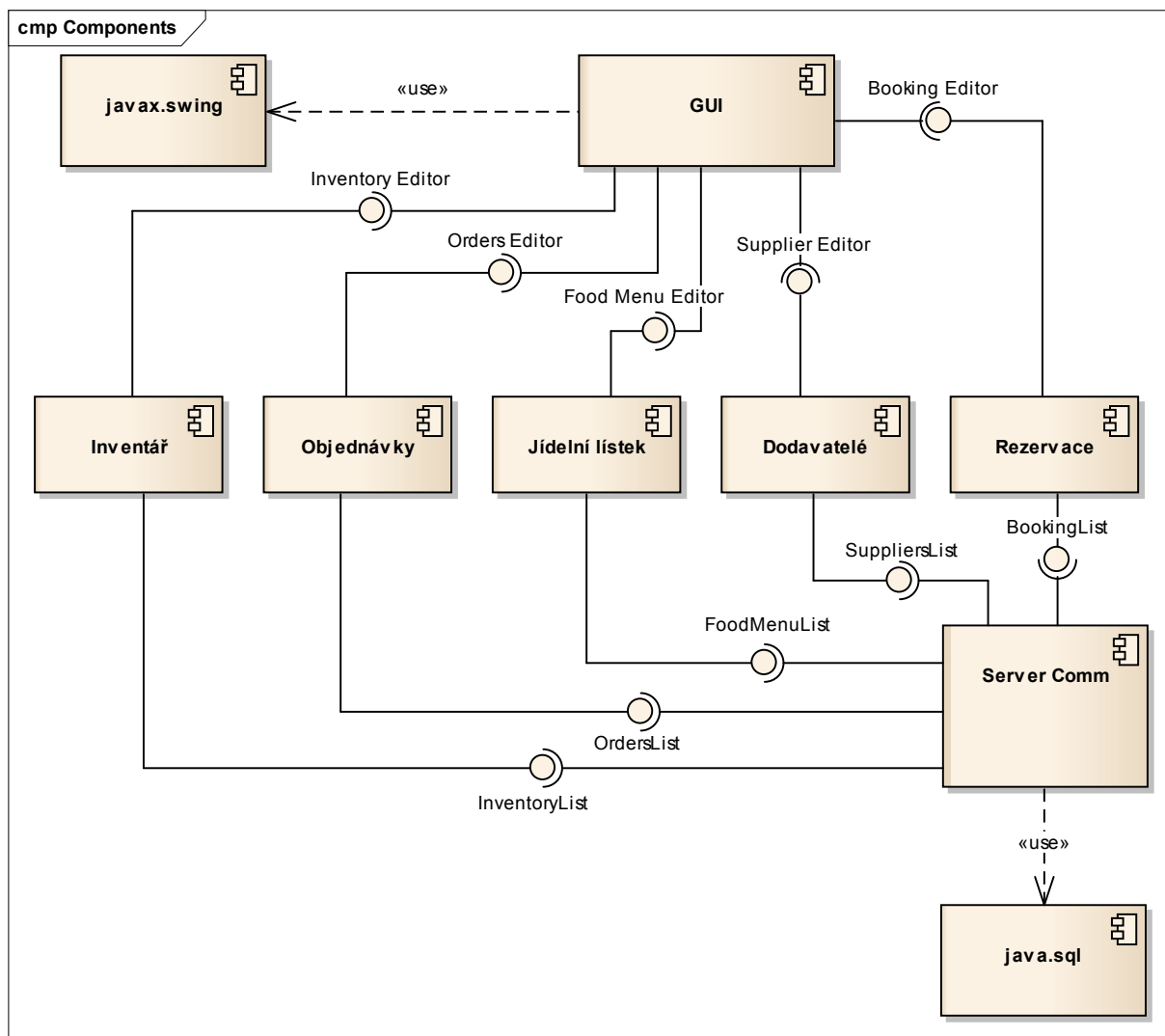


Figure: 30

Dodavatelé

GUI

Grafické rozhraní pro uživatele využívající knihovny Swing .

Inventář

Inventární systém na správu skladu je uživateli přístupný přes Správu skladu (Inventory Editor).

Jídelní lístek

Restaurace má jednotný jídelní lístek. Ten se dá spravovat uživatelem přes editor jídelního lístku (Food Menu Editor) .

Objednávky

Objednávkový systém má na starosti objednávky jednotlivých zákazníků. Každá objednávka je přiřazena na konkrétní stůl a každé objednávce je přiřazeno objednané jídlo. Komponenta je spravována uživatelem přes editor objednávek (Orders editor) .

Rezervace

Rezervační systém umožňuje zamlouvání stolů v restauraci v daný čas. Uživatelem se dá spravovat pomocí editoru rezervací (Booking Editor) .

Server Comm

Server Comm se stará o synchronizaci dat se serverem, aby všechny terminály měli přístup ke stejným datům v reálném čase .

java.sql

javax.swing

Sekvenční diagramy

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

Přidat Rezervaci

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

Přidat rezervaci - Interaction

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

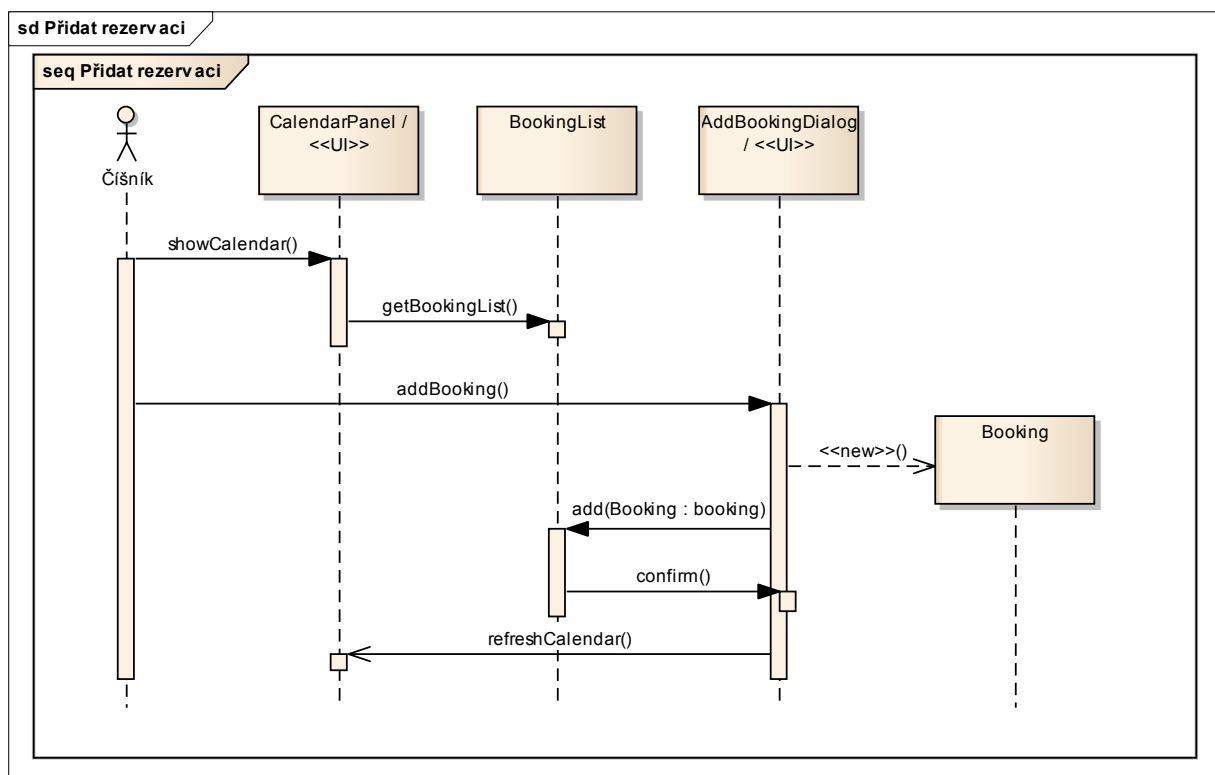


Figure: 31

Přidat dodavatele

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

Přidat dodavatele - Interaction

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

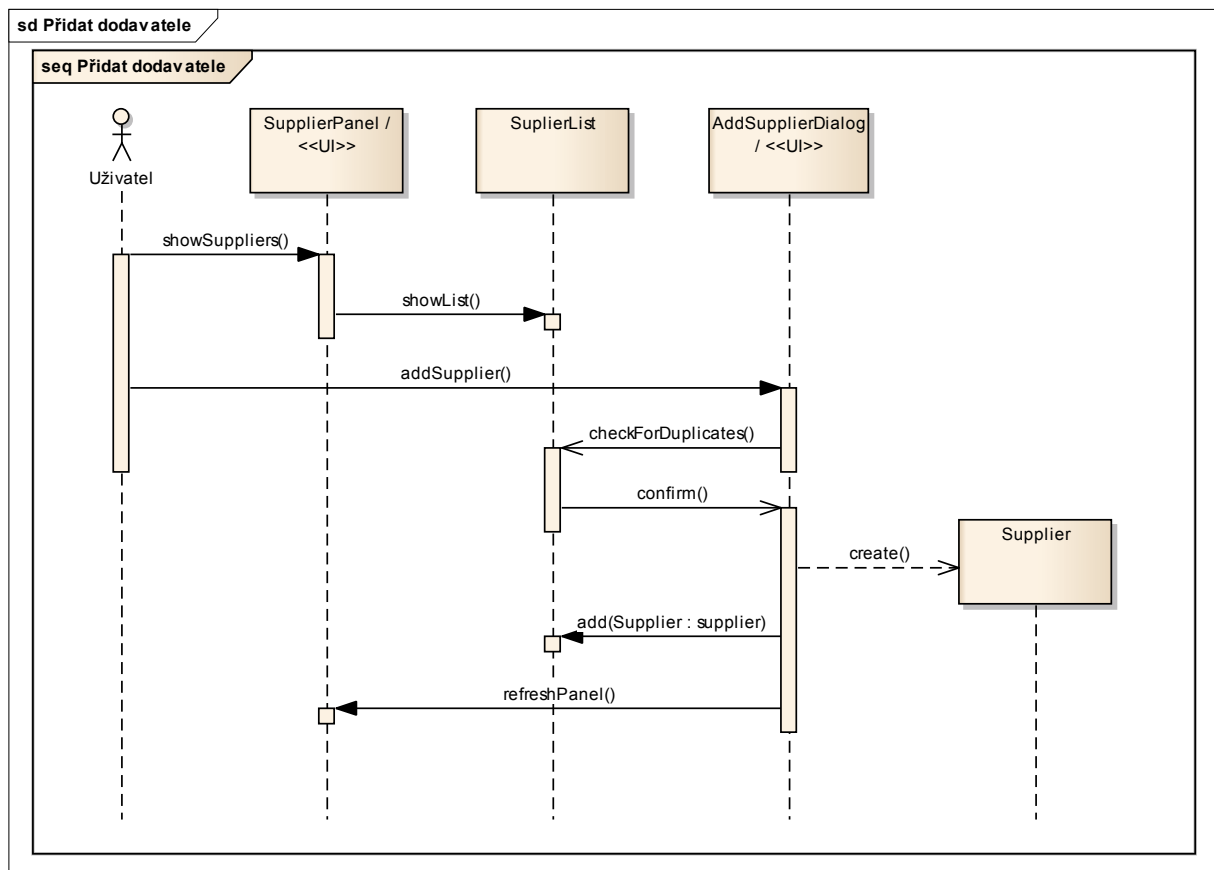


Figure: 32

Přidat jídlo do objednávky

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

Přidat jídlo do objednávky - Interaction

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

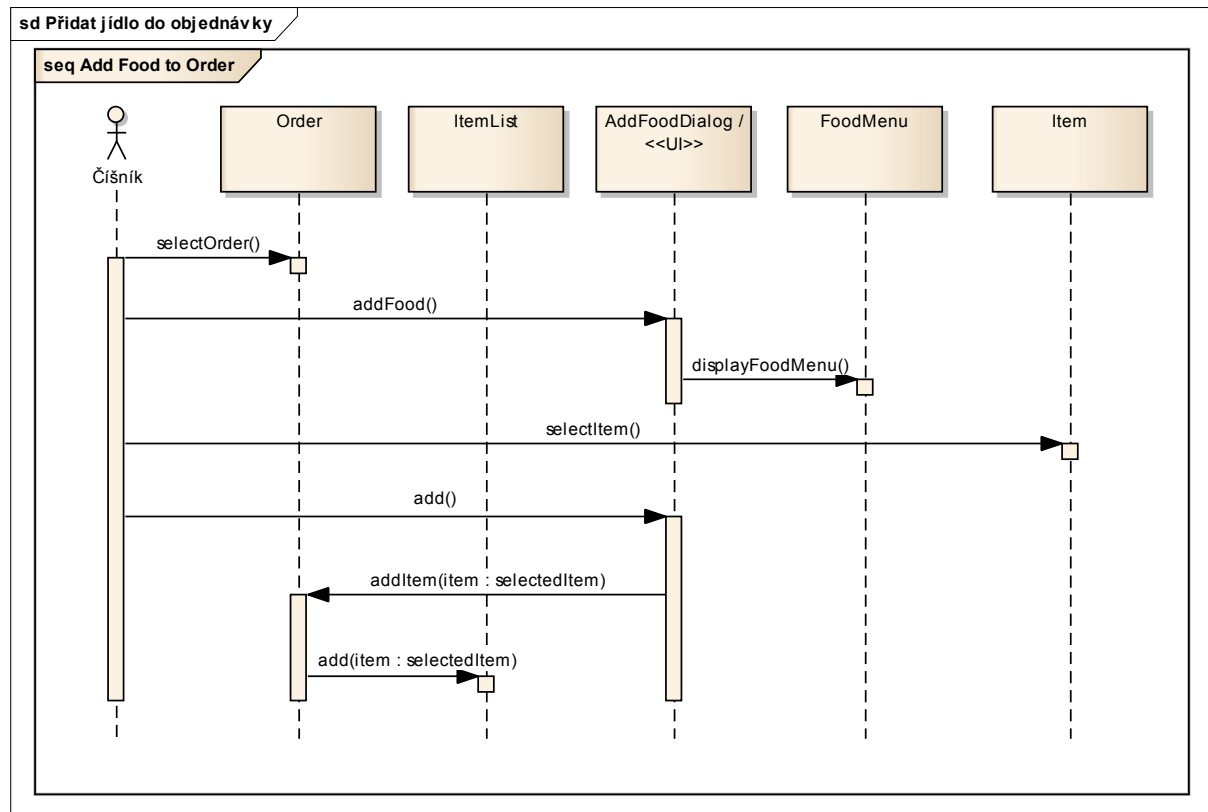


Figure: 33

Smazat objednávku

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

Smazat objednávku - Interaction

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

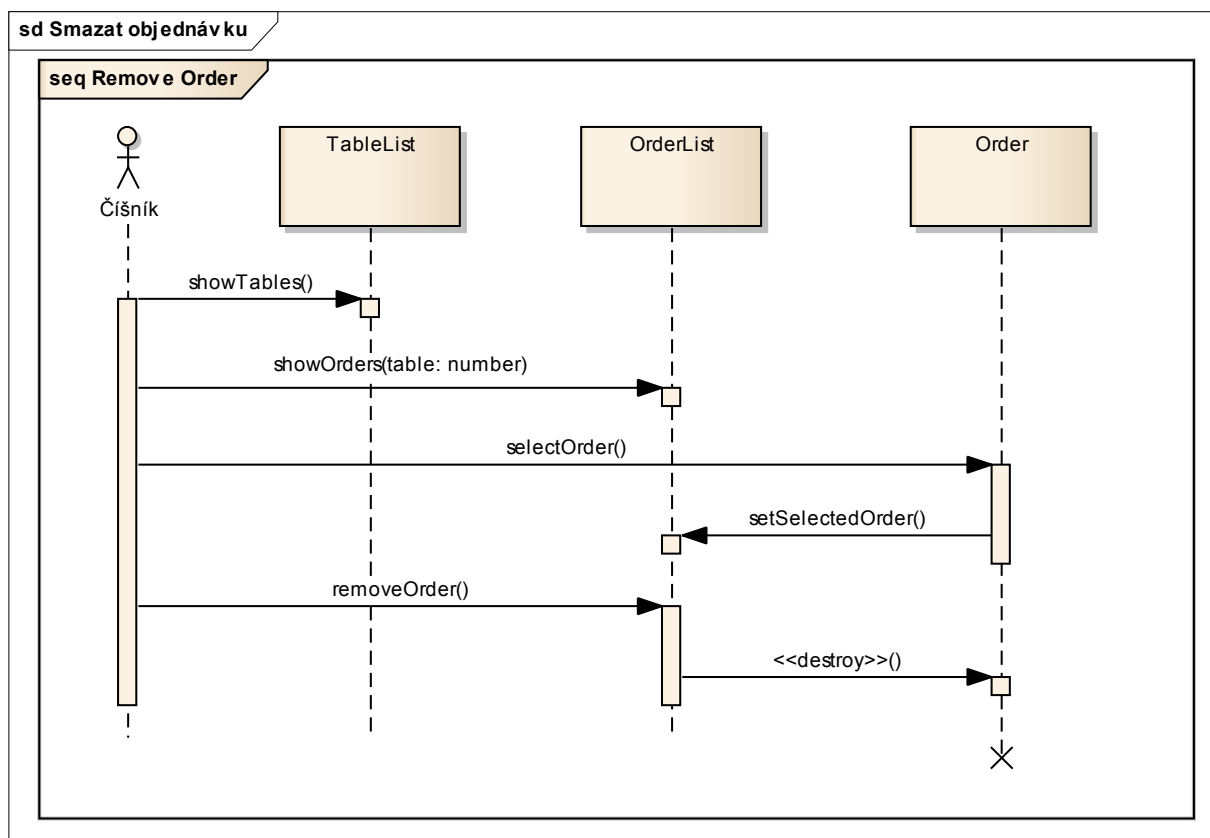


Figure: 34

Vytisknout info dodavatele

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

Vytisknout info dodavatele - Interaction

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

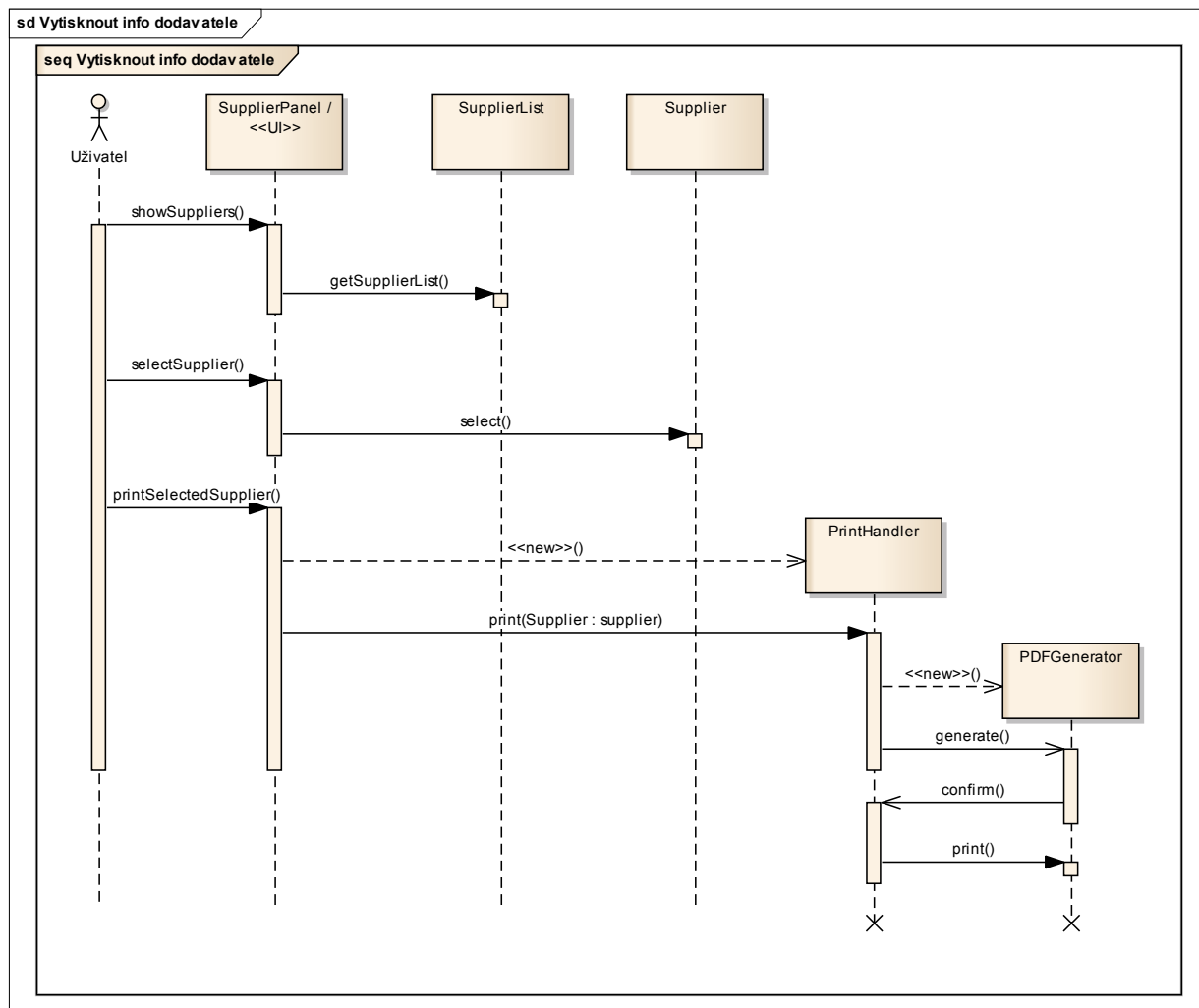


Figure: 35

Katalog Use Case <-> Funkčních požadavků

Kdo	Use Case	Funkční požadavky	Priorita
číšník	Rezervovat stůl	Systém bude umožňovat označovat stoly jako rezervované včetně konkrétního data a času (tedy i na jiné dny).	P3
	Změnit rezervaci stolu	Systém bude umožňovat měnit provedené rezervace stolů.	P3
	Zrušit rezervaci stolu	Systém bude umožňovat rušit provedené rezervace stolů.	P3
	Zadat objednávku do terminálu (+ speciální objednávky)	Systém bude na terminálu evidovat objednávky dle fyzických stolů v restauraci.	P2
		Systém bude umožňovat při objednávání více způsobů zadávání – výběr ze seznamu (jídelního lístku) včetně jeho filtrování psaním (části) názvu položky.	P3
		Systém bude v jídelním lístku v terminálu automaticky označovat položky, které byly z kuchyně označeny příznakem nedostatku surovin.	P1
		Systém bude v jídelním lístku v terminálu automaticky označovat položky, které byly z kuchyně onačeny příznakem zdržení.	P3
		Systém bude umožňovat současné využívání přes více terminálů, které budou mít k dispozici stejná data a informace o existujících objednávkách.	P1
	Změnit položky na objednávce	viz Zadat objednávku do terminálu (+ speciální objednávky)	-
		Systém bude odlišovat stav položek k objednávce – objednáno, vaří se v kuchyni, příznak zdržení/nedostatku surovin, poznámka, stornováno, doneseno, zaplaceno, ...	P1
		Systém umožní průběžné úpravy objednávek – přidávání/odstraňování položek a bude tyto změny také aktualizovat na výstupu do kuchyně.	P1
		Systém umožní manuální jednorázové úpravy ingrediencí položky na objednávce včetně poznámky pro kuchaře (např. „bez sýru“ nebo změna přílohy apod.)- U manuálně editovaných položek objednávky bude možné připočítat případné ingredience jako další položky, nebo je naopak odečítat.	P3
		P3	
Připravit platbu (+ účtenka)	Systém umožní rozdělit jednu objednávku (stůl) na více objednávek (pro více oddělených plateb) a vytisknout pro ně samostatné účty.	P1	
	Systém umožní zaplatit jen část položek z objednávky (viz předchozí bod) a zbytek ponechat otevřený.	P2	
	Systém umožní číšníkovi nastavovat individuální slevy pro objednávky v případě reklamací ze strany zákazníka na jednotlivé položky.	P3	
	Systém bude odlišovat stav položek k objednávce – objednáno, vaří se v kuchyni, příznak zdržení/nedostatku surovin, poznámka, stornováno, doneseno, zaplaceno, ...	P1	
kuchař	Stornovat položku	viz Přidat informaci pro číšníka viz Potvrdit stav objednávky	- -
	Přidat informaci pro číšníka	Systém umožní v případě nedostatku surovin pro objednávku apod. položku z kuchyně stornovat a označit odpovídajícím příznakem = signál pro číšníka.	P2
		Systém umožní k položkám na objednávce přidávat samostatnou poznámku pro číšníka, např. „z důvodu ... zdržení x minut“.	P3
	Potvrdit stav objednávky	Systém bude odlišovat stav položek k objednávce – objednáno, vaří se v kuchyni, příznak zdržení/nedostatku surovin, poznámka, stornováno, doneseno, zaplaceno, ...	P1
	Evidovat předpokládané zásoby potravin	Systém umožní v případě nedostatku surovin pro objednávku apod. položku z kuchyně stornovat a označit odpovídajícím příznakem = signál pro číšníka.	P2
	Procházet seznam zadaných objednávek	Systém bude upozorňovat kuchaře na dlouho čekající položky.	P2
		Systém bude v kuchyni zobrazovat u každého jídla zobrazovat počet jeho objednávek – pro možnost vaření ve větším množství nebo použití uvařeného jídla pro jinou objednávku v případě storna.	P1
	skladník	Spravovat seznam položek ve skladu	Systém bude mít seznam položek ve skladu. Tento seznam bude evidovat veškeré uložené potraviny a jiné zásoby jako jednotlivé položky.

skladník, kuchař, manažer		Systém bude schopen přidat položky do seznamu. Každé položce půjde nastavit jméno a množství v kusech, gramech, kilogramech a litrech.	P1
		Systém bude schopen do seznamu položek ve skladu jednotlivé položky přidávat, mazat a upravovat. Upravování umožní duplikaci položky nebo její přejmenování.	P1
		Systém bude schopen vytisknout obsah skladu. Tištěná podoba bude obsahovat v hlavičce datum vytisknutí a v těle dokumentu na každém řádku jméno položky a její množství.	P2
manažer	Spravovat dodavatele	Systém bude mít seznam dodavatelů. Tento seznam bude evidovat dodavatele restaurace spolu s jejich údaji. Systém bude schopen do seznamu přidávat nové dodavatele. U každého nového záznamu musí být uvedeno jméno, adresa, fakturační údaje a kontakt. Systém bude umožňovat upravení údajů jednotlivých dodavatelů. Každému dodavateli půjde změnit adresa, fakturační údaje a kontakt. Systém bude umožňovat smazání dodavatele.	P1 P1 P1 P1
manažer, skladník skladník	Spravovat objednávky zásob	Systém bude schopen vytisknout údaje o dodavateli. Tištěná podoba bude obsahovat všechny uložené údaje o dodavateli. Systém bude schopen přiřadit dodavatele k již vytvořené objednávce. Objednávání zboží bude mít na starosti skladník.	P2 P1
skladník		Systém bude mít správu objednávek zásob. Ta se bude starat o objednávky nových zásob. Systém bude umět vytvořit objednávku. Systém bude umět upravit objednávku. Úprava umožní změnit dodavatele nebo seznam objednávaných položek. Systém bude schopen přiřadit vytvořenou objednávku konkrétnímu dodavateli ze seznamu dodavatelů. Systém bude schopen vytisknout objednávku. Ta bude v hlavičce obsahovat informace o dodavateli - jméno, fakturační údaje a kontakt. V tělu zprávy bude seznam objednávaného zboží.	P1 P1 P1 P1 P2
manažer		Systém umožní manažerovi schválení objednávky. Schválení bude doprovázeno vytisknutím kopie objednávky a exportování tohoto dokumentu do formátu .PDF.	P2
číšník, kuchař	Spravovat jídelní lístek	Systém bude mít správu jídelního lístku. Ta se bude starat o obsah jídelního lístku. Systém bude spravovat jídelní lístek formou podsekci. Jídelní lístek bude obsahovat několik podsekci pro různé druhy jídel/nápojů. Každá položka musí být v právě jedné podsekci. Systém bude umět vytvářet podsekce. Při vytváření bude třeba zadat jméno této nové podsekce. Systém bude umět upravovat podsekce. Úprava umožní změnit jméno této podsekce. Systém bude schopne smazat podsekce. Smazáním se z jídelního lístku odstraní i všechny položky, které byli přiřazené do dané podsekce. Systém bude schopen přidávat položky. Každá položka bude mít cenu, jméno a množství udávané v gramech, kusech, litrech nebo mililitrech. Přidání položky si bezpodmínečně vyžádá vybrání existující podsekce, do které se položka následně uloží. Systém bude umět upravovat položky. Úprava umožní změnu množství nebo přesunutí do jiné podsekce. Systém bude schopen smazat položky z jídelního lístku. Systém bude umět vytisknout jídelní lístek. Každá podsekce bude začínat na nové straně. V hlavičce stránky bude uvedeno jméno podsekce a v těle stránky budou jednotlivé položky - každý řádek bude obsahovat množství, jméno položky a cenu (v tomto pořadí).	P1 P2 P2 P2 P2 P1 P1 P1 P2
číšník, manažer	Feedback	Systém bude umět exportovat jídelní lístek do PDF ve stejné podobě jako při tištění. Každá podsekce bude začínat na nové straně. V hlavičce stránky bude uvedeno jméno podsekce a v těle stránky budou jednotlivé položky - každý řádek bude obsahovat množství, jméno položky a cenu (v tomto pořadí).	P1
		Systém bude zahrnovat aplikaci pro feedback. Tato aplikace umožní návštěvníkům při placení hodnotit různé aspekty restaurace pomocí stupnice 1 až 5 hvězdiček.	P1
		Systém bude schopen data z aplikace odeslat ihned po vyplnění formuláře do vzdáleného úložiště.	P2
		Systém bude hodnocení spojovat s konkrétní účtenkou pomocí identifikačního čísla účtenky. Před samotným hodnocením zadá obsluha toto číslo do aplikace pro feedback, poté nechá ohodnotit návštěvníka restaurace. Při odesílání do vzdáleného úložiště se tyto dvě informace spojí dohromady. Systém bude podávat hlášení o nových hodnoceních oprávněnému uživateli.	P1 P2

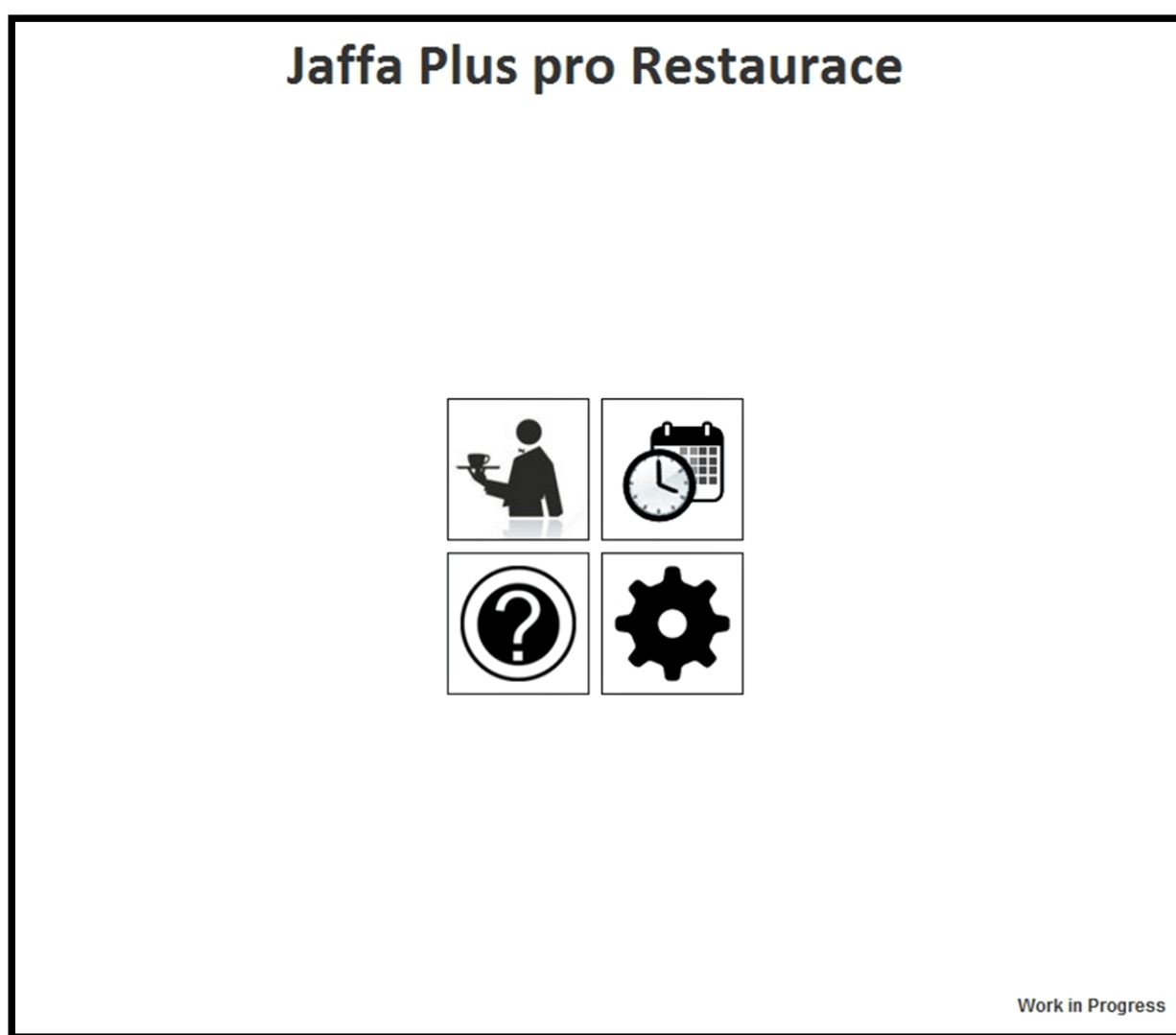
manažer, číšník, kuchař, skladník	Proces směn	Systém bude mít ochranu před několikanásobným hlasováním jedním zákazníkem. Každé identifikační číslo účtenky se může zúčastnit hlasování pouze jednou.	P1
		Systém umožní resetovat celé hodnocení uživatelem, ovšem pouze před odesláním do vzdáleného úložiště.	P1
		Systém umožní pověřenému uživateli vstup do hodnocení, kde ho může upravovat.	P1
		Systém bude mít zakomponovaný proces změn a půjde tedy zjistit jakákoliv zpětná změna hodnocení.	P3
		Systém bude shromažďovat výsledky hodnocení a bude z něj tvořit grafy, statistiky a tabulky.	P3
manažer, číšník, kuchař, skladník	Proces směn		
		Systém bude mít správu směn, která bude mít na starost tvorbu rozvrhů pro zaměstnance restaurace.	P1
		Systém umožní přidávat a odebírat uživatele směn. Při vytváření nového uživatele bude povinné jméno, příjmení, rodné číslo, uživatelské jméno, heslo a funkce v systému.	P1
		Uživatelské jméno bude pro systém neměnné.	
		Systém umožní měnit uživateli jeho heslo. To půjde pouze skrz potvrzovací e-mail. Nové heslo musí obsahovat minimálně jedno velké písmeno a jednu číslici.	P1
		Systém bude schopný zobrazit všechny směny nebo směny právě jednoho uživatele.	P1
		Systém bude schopný generovat automatický rozvrh směn.	P2
		Systém umožní pověřenému uživateli (manažerovi) editovat, mazat a přidávat směny uživatelům.	P1
		Systém bude zahrnovat desktopovou aplikaci pro rychlý přehled směn uživatele. Aplikace musí fungovat na OS Windows XP a vyš.	P2
		Systém bude mít funkci na tisk rozvrhů a na ukládání rozvrhů do PDF.	P2
		Systém umožní zadávat dovolené, a to jak pro jednotlivce tak i hromadně.	P2
		Systém bude kontrolovat maximální dobu odpracovaných hodin a stav obsazených otevíracích hodin.	P1
		Systém umožní automaticky vygenerovat výplatní lístky a vypořítávat mzdy na základě odpracovaných hodin.	P1
číšník	Proces placení	Systém bude moci tisknout účtenky podle zadaného formátu/modelu.	P1
		V systému bude možnost zvolit typ platby, a to buď v hotovosti nebo kartou přes terminál. V průběhu placení bude možné tuto volbu změnit.	P1
		Systém bude v případě platby v hotovosti schopen vypočítat částku na vrácení.	P3
		Systém v případě nedostatku peněz zákazníka nabídne formulář, kam se vyplní údaje a systém tento formulář uloží do databáze pohledávek.	P3
		Systém po zaplacení/uložení pohledávky uzavře účet a odešle výkaz do úložiště, kde ho bude mít manažer možnost prohlížet.	P1

Zpráva o implementaci

- implementován rezervační systém
 - -- přidat rezervaci
 - -- smazat rezervaci
 - -- zobrazit rezervace
- implementován systém objednávek
 - -- vytvořit objednávku
 - -- smazat objednávku
 - -- zobrazit detaily objednávky
 - -- přidat jídlo do objednávky
 - -- odebrat jídlo z objednávky

Uživatelský manuál Restaurace+

Terminál – Číšník



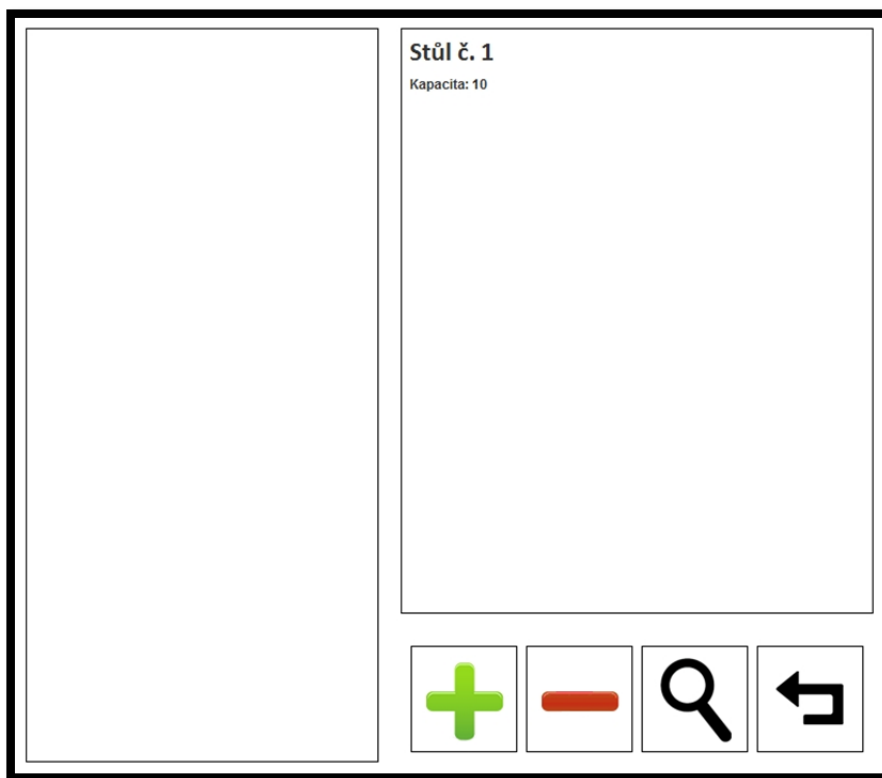
1: úvodní obrazovka

Obsah

Objednávka od zákazníka	3
Vytvoření nového účtu (objednávky)	3
Odebrání účtu (objednávky)	4
Zobrazení objednávky	4
Přidání položky na objednávku	5
Odebrání položky z objednávky	5
Rezervace	6
Vytvoření rezervace	6
Zrušení rezervace	7

Objednávka od zákazníka

Na úvodní obrazovce programu vyberte ikonu číšníka – dostanete se do sekce pro objednávání. V pravé polovině je seznam stolů, v levé potom pro každý stůl seznam účtů (objednávek). Návrat na úvodní obrazovku je přes ikonu zpětné šipky v pravém dolním rohu.



2: objednávky od zákazníků

Vytvoření nového účtu (objednávky)

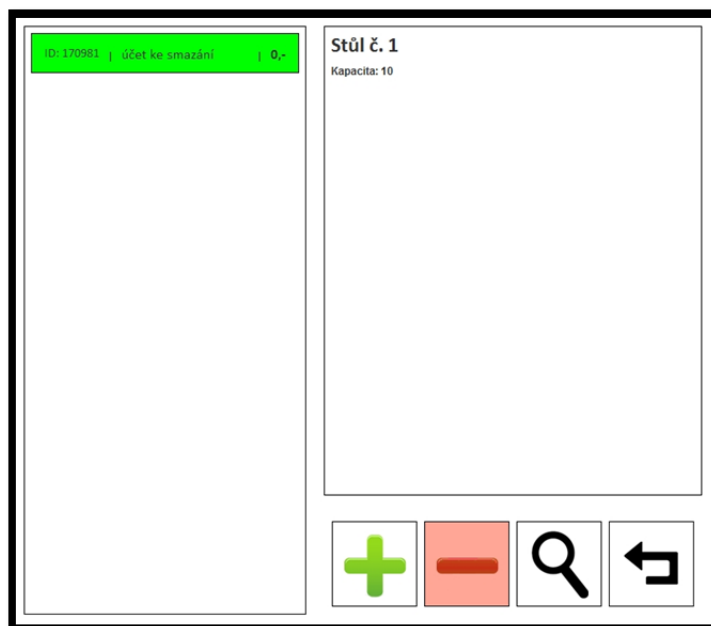
Vpravo dole klikněte na ikonu zeleného +. V otevřeném okně zadejte pro tento účet název. Nemusí být unikátní, program vygeneruje pro účet unikátní ID, ale je to dobré účty pro orientaci názvem odlišovat. Zadáání potvrďte ikonou + v dialogu. Návrat a zrušení zadávání je možné pomocí ikony zpětné šipky.



3: vytvoření nové objednávky

Odebrání účtu (objednávky)

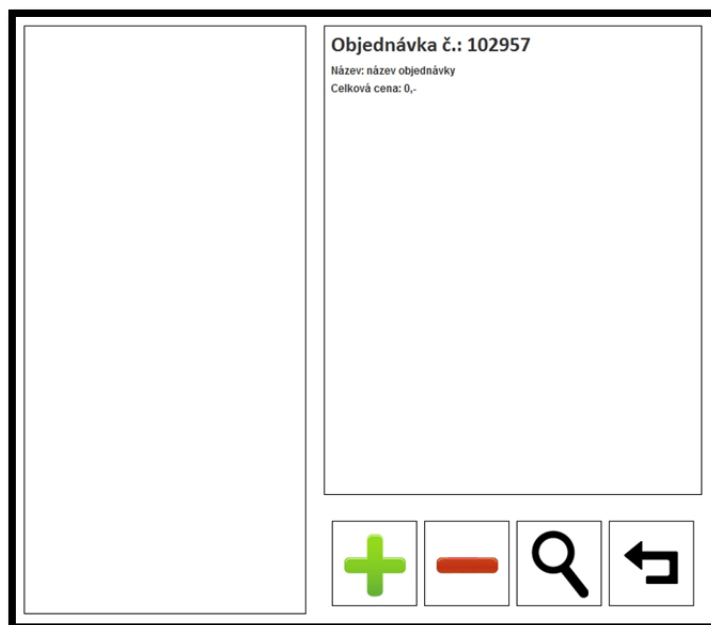
V levém seznamu vyberte požadovaný účet a vpravo dole klikněte na ikonu červeného **-**.



4: odebrání účtu

Zobrazení objednávky

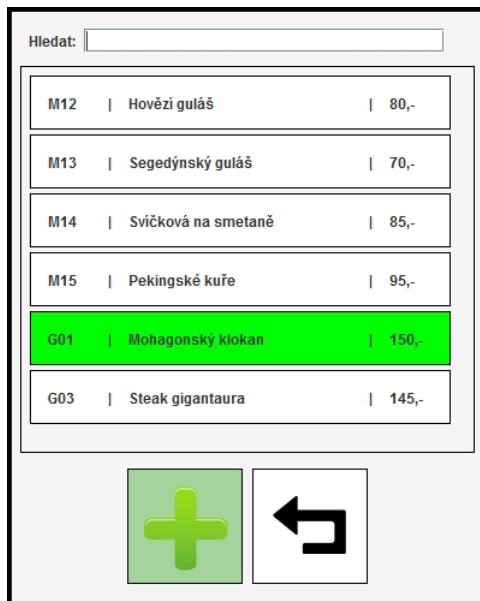
Objednávku zobrazíte prostým poklepnutím na její název v levém sloupci okna. V novém rozložení okna jsou v pravé polovině souhrnné informace o objednávce a v levé seznam objednaných položek na účtu. Návrat na seznam objednávek je přes ikonu zpětné šipky v pravém dolním rohu.



5: zobrazení objednávky

Přidání položky na objednávku

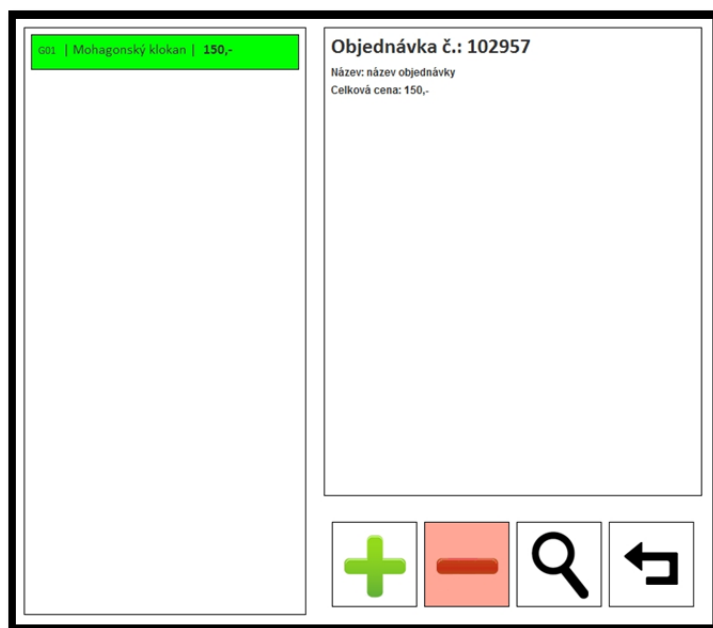
Vpravo dole klikněte na ikonu zeleného **+**. V otevřeném okně vyberte objednanou položku pro přidání a vložení potvrďte ikonou **+** v dialogu. Návrat ze zadávání je možný pomocí ikony zpětné šipky.



6: přidání položky na objednávku

Odebrání položky z objednávky

V levém seznamu vyberte požadovanou položku a vpravo dole klikněte na ikonu červeného **-**.



7: odebrání položky z objednávky

Rezervace

Na úvodní obrazovce programu vyberte ikonu kalendáře – dostanete se do sekce pro rezervace. V pravé polovině je seznam rezervací, v levé potom kalendář pro výběr dne. Návrat na úvodní obrazovku je přes ikonu zpětné šipky v pravém dolním rohu.

Rezervace stolů

Zvolte den, pro který chcete zobrazit rezervace.

PO	ÚT	ST	ČT	PÁ	SO	NE
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

◀ LISTOPAD 2013 ▶

⊕ ⊖ ↶

8: obrazovka rezervací

Vytvoření rezervace

Vlevo dole klikněte na ikonu zeleného ⊕. V otevřeném okně zadejte jméno zákazníka, datum a čas rezervace, předpokládaný počet osob a vybraný stůl. Vytvoření potvrďte ikonou ⊕ v dialogu. Návrat a zrušení zadávání je možné pomocí ikony zpětné šipky.

Vložte rezervaci:

Jméno:


Datum: Počet osob:

Hodina: Stůl:

⊕ ↶



9: vytvoření nové rezervace




Zrušení rezervace

V kalendáři vyberte den příslušné rezervace. Vpravo v seznamu rezervací vyberte požadovanou rezervaci, kterou chcete zrušit, a vlevo dole klikněte na ikonu červeného .

Rezervace stolů

PO	ÚT	ST	ČT	PÁ	SO	NE
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

PROSINEC 2013



Virgil "The Turk" Sollozzo
20:00

3 osoby
Stůl 1

10: zrušení existující rezervace

	6.týden		8.týden		10.týden		12.týden		
Příjmení a jméno	Důvod přerozdělení	Přerozdělené body	Důvod přerozdělení	Přerozdělené body	Důvod přerozdělení	Přerozdělené body	Důvod přerozdělení	Přerozdělené body	Celkem
Michal Stanke	Oponentura, největší podíl na práci	4		-1		1			4
Piero Šesták		0		-1		-1			-2
Lukáš Toman		-2		-2		-3			-7
Jan Vrátník		-2	Zprovoznění aplikace, největší podíl na práci	4	Další vývoj aplikace + opravy chyb předchozí iterace.	3			5
Celkem (musí být 0)		0		0		0		0	0
Přerozděleno	Na základě poměru odpracovaného času	4	Na základě poměru odpracovaných h	4	Na základě odpracovaných hodin.	0		0	8

Pracovní přehled – SI

Typ práce	Popis práce	Strávený čas (h)
Zázemí	Dropbox, facebook stránky, soupis základních informací o projektu	2
Vize	Cíl projektu, manuál	1
BPM	Proces feedbacku, návrh směn	1
Zázemí	Stylistika sepsané vize, strukturování dropboxu	0,5
BPM	Doplnění feedbacku	2
UC	Feedback	1
1. Iterace	Kompletace vize	1
1. Iterace	Doladění detailu mé části práce	0,5
1. Iterace	Oprava chyb	1
Celkem		10

Výkaz:

Michal Stanke

celkem hodin:
30,25

činnost	hodiny
vize - příprava	2
vize - obecné požadavky	1/4
vize - časový harmonogram	1/2
vize - sankce a finance	3/4
vize - sankce a finance (oprava)	1/2
BPM - příprava	2
BPM - objednávka	2
BPM - objednávka (podruhé)	1
požadavky - objednávka	1
požadavky - objednávka (oprava)	1/2
Use Case - objednávka	1/2
Use Case - objednávka (oprava)	1/4
požadavky + Use Case (propojení)	1/2
Use Case - diagram účastníků + účastníci v modelech	1/2
1. iterace - sloučení projektů	1/2
1. iterace - generování dokumentace	1/2
1. iterace - oprava odevzdání	1
1. iterace - oprava dle oponentury	1
případ užití - Rezervace stolu	1 1/2
případ užití - Změna rezervace	1
případ užití - Zadat/změnit objednávku	2
případ užití - Zadat/změnit objednávku (Změna obj. z kuchy	1/2
případy užití - textové scénáře	1/4
Use Case - doplnění popisů	1/4
BPM - objednávka (oprava)	1/4
případy užití - generování dokumentace	1/4
2. iterace - opravy před odevzdáním	1
2. iterace - první generování dokumentace	1/2
BPM - opravy Objednávka od zákazníka	1/4
Flows - oprava	1/2
Scénáře - oprava	1
Deployment	1 1/2
Uživatelský manuál	2
modely UML balíčků	3/4
doplnění popisků	1/2
dokumentace	1/2
3. iterace - generování dokumentace	1/2

Výkaz:

Lukáš Toman

celkem hodin:
11,75

činnost	hodiny
BPM - proces placení	3
BPM - proces směn	1
UC - proces placení	1/2
UC - proces směn	1/4
Vize - základní funkční požadavky	1
1.iterace - opravy	4
Vytvoření scénáře použití	2

Výkaz:

Honza Vrátník

celkem hodin:

42,50

činnost	hodiny
vize - zainteresované osoby a instituce	1/4
vize - uživatelé systému	1/2
vize - současný stav a jeho nevýhody	1/2
BDM	1 1/2
BPM - Objednání zásob	1
BPM - Přijetí zásob	2
Požadavky - správa položek, dodavatelů, objednávek, jídelní lístek	1
Use Case - správa položek, dodavatelů, objednávek, jídelního lístku	1
1. iterace - vytvoření tabulky bodů	1/4
1. iterace - spojení požadavků	1
1. iterace - oprava BDM a BPM	2
Založení Čava projektu, napsání několika prvních tříd (hlavní menu), trochu g	3
Hromada kódu a trocha grafiky, přidávání a odebírání objednávek ke stolu, pi	10
Vyladění několika bugů, tvorba a upload videa	1
Projetí 2. iterace ŠIPu a nahrání oponentury na repozitář	1
Aktualizace naší dokumentace 2. iterace, oprava BDM, BPM, generování dokl	3
Oprava 2. iterace - Analytický, BDM, BPM	1
Oprava 2. iterace - Úprava scénářů a Use Case	1/2
3. iterace - JaffaPlus - Částečná implementace rezervací stolů	3
3. iterace - modely balíků, pár dalších scénářů	1 1/2
3. iterace - JaffaPlus - implementace Rezervačního systému (přidat, odebrat,	4
3. iterace - sekvenční diagramy a jeden scénář	1 1/2
3. iterace - diagramy komponent	1
3. iterace - návrhové třídy	1