

# Restaurace+

---

System pro restaurační zařízení

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

4. 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

<b>1. Cíl projektu .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Zainterесované osoby a instituce .....</b>	<b>3</b>
2.1 Uživatelé systému .....	3
<b>3. Současný stav .....</b>	<b>4</b>
3.1 Nevýhody současného systému .....	4
<b>4. Základní funkční požadavky .....</b>	<b>4</b>
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
<b>5. Obecné (nefunkční) požadavky .....</b>	<b>5</b>
<b>6. Časový harmonogram a finance .....</b>	<b>5</b>
6.1 Sankce za nedodržení termínů .....	5
6.2 Finanční odhad .....	6
<b>7. Dokumentace.....</b>	<b>6</b>

## 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 prodlžením 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:** 9.12.13



## Table of Contents

<b>Restaurace+</b> .....	<b>1</b>
<b>BPM</b> .....	<b>7</b>
<b>ObjednaniZasob</b> .....	<b>8</b>
<b>Objednávka od zákazníka</b> .....	<b>9</b>
<b>kuchyně</b> .....	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
Objednat si .....	11
Objednat účet .....	11
Chce zákazník doplnit objednávku? .....	11
<b>číšník</b> .....	11
Jídelní lístek zákazníkovi .....	11
Zadat do terminálu .....	11
Zapsat do odepsaných zásob .....	11
Je dostatek pití? .....	11
<b>PrijetiZasob</b> .....	<b>11</b>
<b>Proces směn</b> .....	<b>13</b>
<b>Proces feedbacku</b> .....	15
<b>BDM</b> .....	<b>16</b>
<b>Flows - activity diagrams</b> .....	<b>17</b>
<b>Rezervovat stůl</b> .....	<b>18</b>
<b>Rezervace stolu</b> .....	18
Rezervace stolu .....	18
Vytvoření rezervace .....	18
Vybrat Novou rezervaci .....	18
Vyplnit údaje .....	19
<b>Změna rezervace</b> .....	19
Změna rezervace .....	19
Provedení změn .....	19
Vypnit nové údaje .....	20
Změnit rezervaci .....	20
Zrušení rezervace .....	20
Potvrdit zrušení rezervace .....	20
Zrušit rezervaci .....	20
Vyhledání zákazníkovi rezervace .....	20
Zákazník chce rezervaci změnit/zrušit? .....	20
rezervace změněna .....	20
rezervace zrušena .....	20
<b>common</b> .....	21
Kontrola času .....	21
Nabídnout jiný čas .....	21

Je volný stůl?	21
Potvrdit rezervaci	21
Přerušení rezervace	21
Telefonát od zákazníka	21
rezervace beze změn	21
rezervace vytvořena	21
<b>Zadat/změnit objednávku</b>	<b>22</b>
Zadat objednávku do terminálu	22
Změna objednávky z kuchyně	22
kuchyně	23
Zadání poznámky	23
Zrušení položky	24
Zpoždění/málo surovin?	24
Start	24
systém	24
Označení objednávky	24
Označení objednávky (vyžaduje reakci číšníka)	24
Změnit položky na objednávce	25
Zrušení položky	25
Zrušení položek	25
Položky zrušeny	25
Přidat/zrušit položku?	25
common	26
Zadání do terminálu	26
Uložit objednávku	26
Omluva zákazníkovi a nabídka jiného jídla/pití	26
Výběr položek	26
Vyběr stolu na terminálu	26
Je na položky dostatek surovin?	26
Objednávka zadána	26
Přerušení zadávání	26
Přijetí objednávky od zákazníka	26
Zadání zrušeno	26
<b>Use Case</b>	<b>27</b>
<b>Objednávka od zákazníka</b>	<b>27</b>
Evidovat předpokládané zásoby potravin	31
Potvrdit přijetí objednávky	31
Potvrdit uvaření objednávky	31
Procházet seznam zadaných objednávek	31
Provést platbu	31
Přidat informaci pro číšníka	31
Přidat objednávku	31
Přidat položky na objednávku	32
Rozdělit objednávku na více dílčích	32
Smazat objednávku	32
Stornovat položku	32

Vytisknout účtenky .....	33
Vytvořit rezervaci .....	33
Změnit množství položky na objednávce .....	33
Změnit rezervaci stolu .....	34
Zobrazit detaily objednávky .....	34
Zobrazit objednávky na stole .....	34
Zobrazit stoly .....	34
Zrušit rezervaci stolu .....	35
<b>Proces feedbacku .....</b>	<b>35</b>
Dodat zařízení s aplikací zákazníkovi .....	36
Editovat hodnocení .....	36
Nahrát kód účtenky do smartphone .....	36
Smazat hodnocení .....	36
Změnit číslo objednávky (paragonu) .....	37
<b>Proces směn .....</b>	<b>38</b>
<b>Seznam položek skladu .....</b>	<b>39</b>
Vložit položku .....	39
<b>Správa dodavatelů .....</b>	<b>40</b>
Přidat dodavatele .....	40
Smazat dodavatele .....	41
Upravit údaje o dodavateli .....	41
Vytisknout údaje o dodavateli .....	42
<b>Správa jídelního lístku .....</b>	<b>42</b>
Vytvořit podsekcí .....	43
<b>Správa objednávek zásob .....</b>	<b>43</b>
<b>Zaplacení .....</b>	<b>44</b>
Provést platbu(uzavřít otevřený stůl) .....	44
<b>actors .....</b>	<b>45</b>
<b>Analytický Domain Model .....</b>	<b>46</b>
Adresa .....	47
Dodavatel .....	47
Faktura .....	47
Kuchař .....	47
Manažer .....	47
Objednávka jídla .....	47
Objednávka zboží .....	47
Skladník .....	47
Stůl .....	47
Zázemí .....	47
Číšník .....	48
<b>Components .....</b>	<b>48</b>
Dodavatelé .....	48
GUI .....	49
Inventář .....	49
Jídelní lístek .....	49
Objednávky .....	49

<b>Rezervace</b>	<b>49</b>
<b>Server Comm</b>	<b>49</b>
<b>Deployment</b>	<b>50</b>
<b>Klienti</b>	<b>51</b>
Kuchyňský PC/terminál	53
JRE	53
SW Restaurace+ (kuchyňský terminál)	53
Manažerský PC	53
JRE	53
SW Restaurace+ (manažerský program)	53
PC zaměstnance	53
Webvý prohlížeč	53
Terminál/PC pro číšníka	53
JRE	53
SW Restaurace+ (číšnický terminál)	53
Terminál/PC sklad	54
JRE	54
SW Restaurace+ (správa skladu)	54
<b>Network</b>	<b>54</b>
Internal LAN Router	56
<b>Servery</b>	<b>56</b>
Central server	56
OS: Linux Server Edition	56
aplikační server pro přístup k databázi	56
Webserver: Apache HTTP server	57
Výběr směn	57
DB server	57
OS: Linux Server Edition	57
<b>Model návrhových tříd</b>	<b>57</b>
<b>Systém dodavatelů</b>	<b>57</b>
<b>Systém objednávek</b>	<b>58</b>
<b>Systém rezervací</b>	<b>60</b>
<b>Packages</b>	<b>60</b>
<b>collections</b>	<b>61</b>
BookingList	62
Item	62
OrderList	62
<b>comm</b>	<b>62</b>
ServerComm	62
SyncHandler	62
<b>gui</b>	<b>62</b>
buttons	63
Button	63
custom	63
dialogs	64
AddFoodDialog	64

Dialog.....	64
SplitOrderDialog.....	64
panels.....	64
HousePanel .....	65
MainMenuPanel.....	65
OrderPanel .....	65
Panel.....	65
TablePanel.....	65
calendar .....	65
source .....	66
GlobalValues.....	66
Path .....	66
tools.....	66
FormatValidator .....	67
users.....	67
Admin .....	67
Chef.....	67
StorageGuy .....	68
User .....	68
Waiter.....	68
<b>Sekvenční diagramy .....</b>	<b>68</b>
<b>Přidat Rezervaci.....</b>	<b>68</b>
<b>Přidat dodavatele .....</b>	<b>69</b>
<b>Přidat jídlo do objednávky.....</b>	<b>70</b>
<b>Smazat objednávku.....</b>	<b>71</b>
<b>Vytisknout info dodavatele .....</b>	<b>72</b>
<b>Databázový model.....</b>	<b>73</b>

## BPM

Created on 27.10.2013, Last Modified: 27.10.2013

### BPM - Package

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

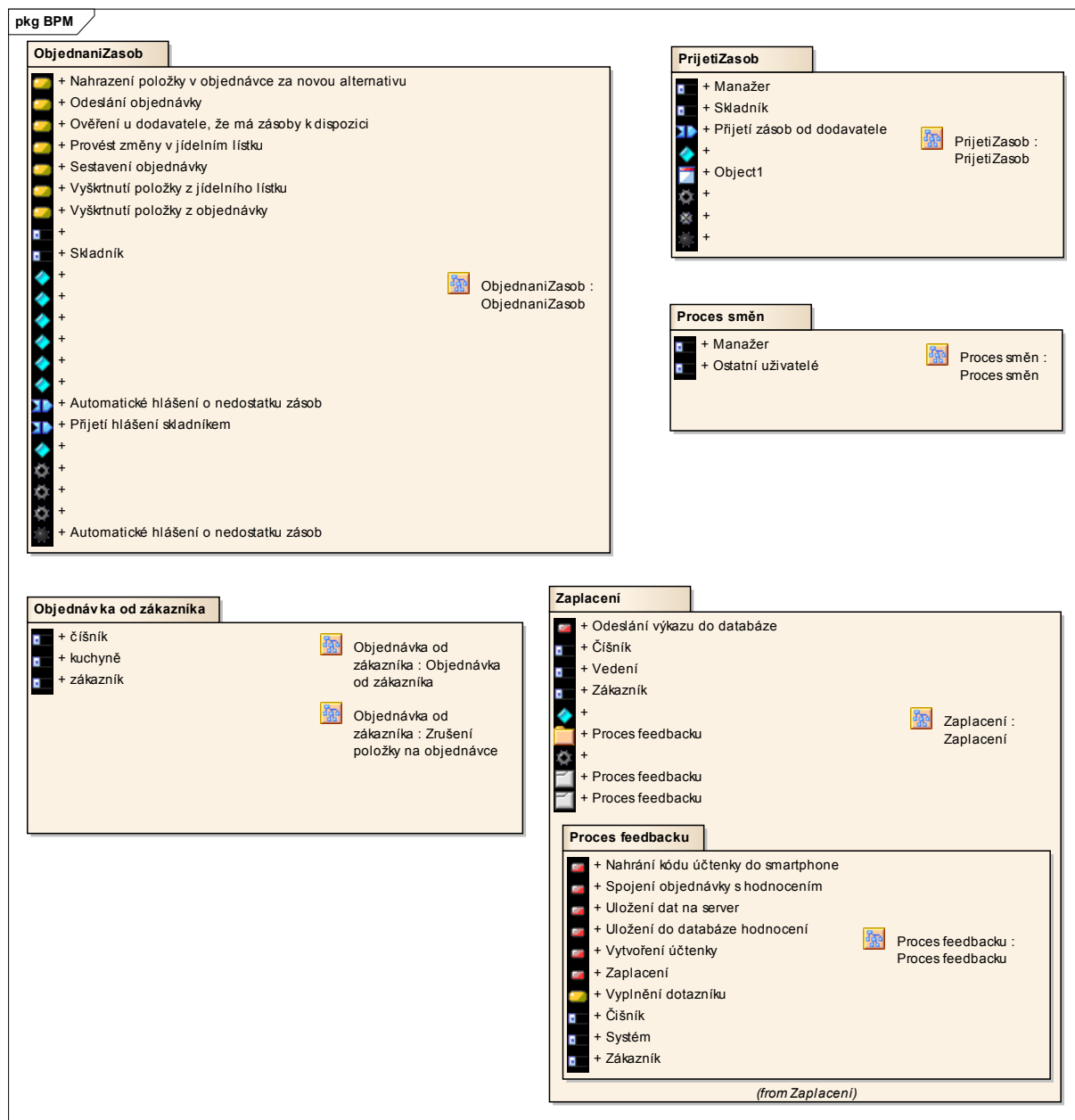


Figure: 1

## ObjednaniZasob

Created on 13.11.2013, Last Modified: 13.11.2013

### ObjednaniZasob - Activity

Created on 9.10.2013, Last Modified: 21.11.2013

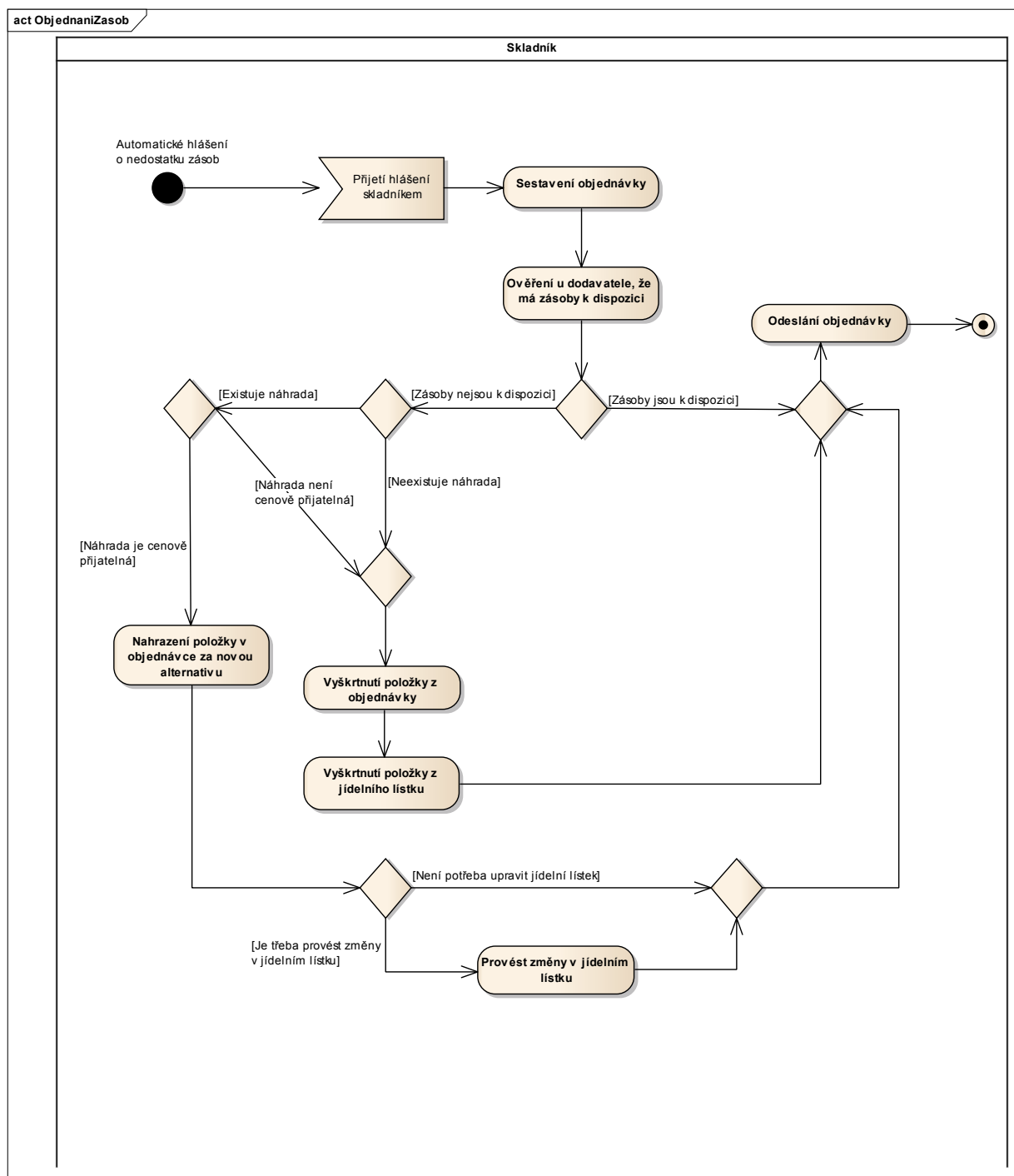


Figure: 2

## 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

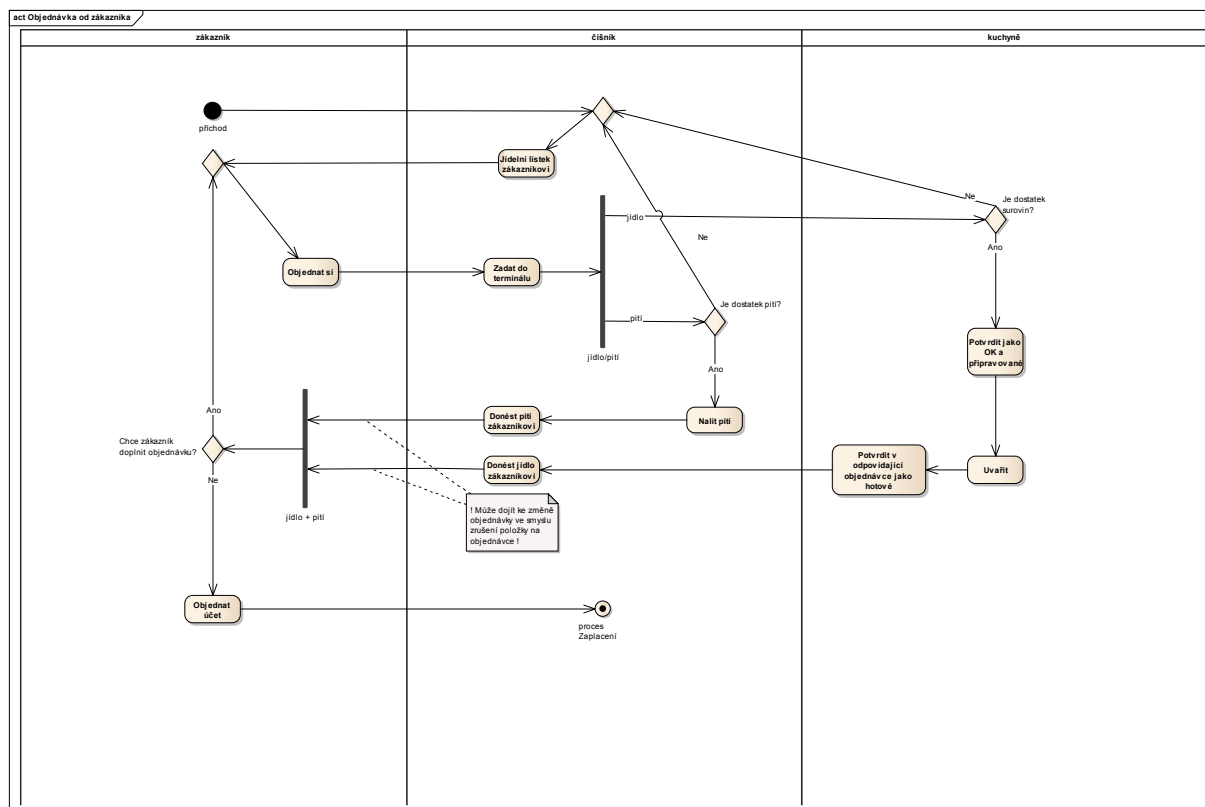


Figure: 3

### Zrušení položky na objednávce - Activity

Created on 14.10.2013, Last Modified: 22.11.2013



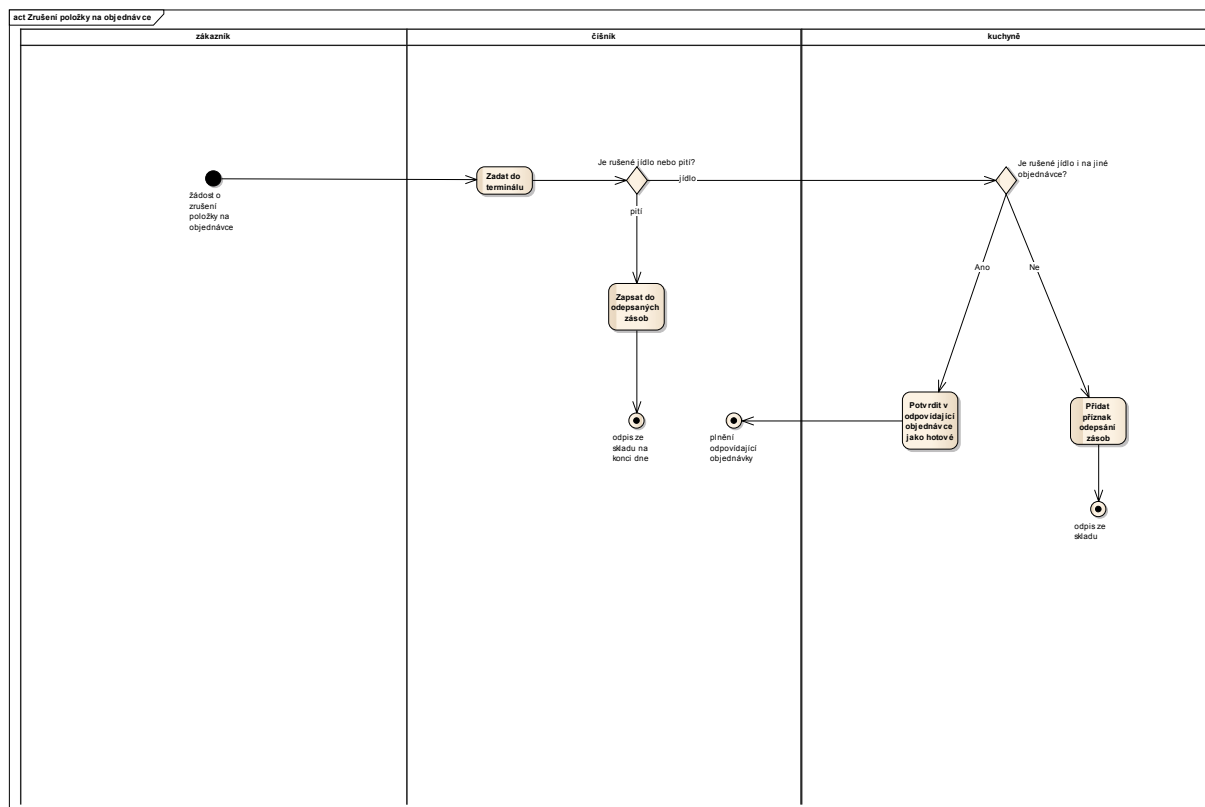


Figure: 4

## kuchyně

### Potvrdit 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 .

## 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 lístekm, 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

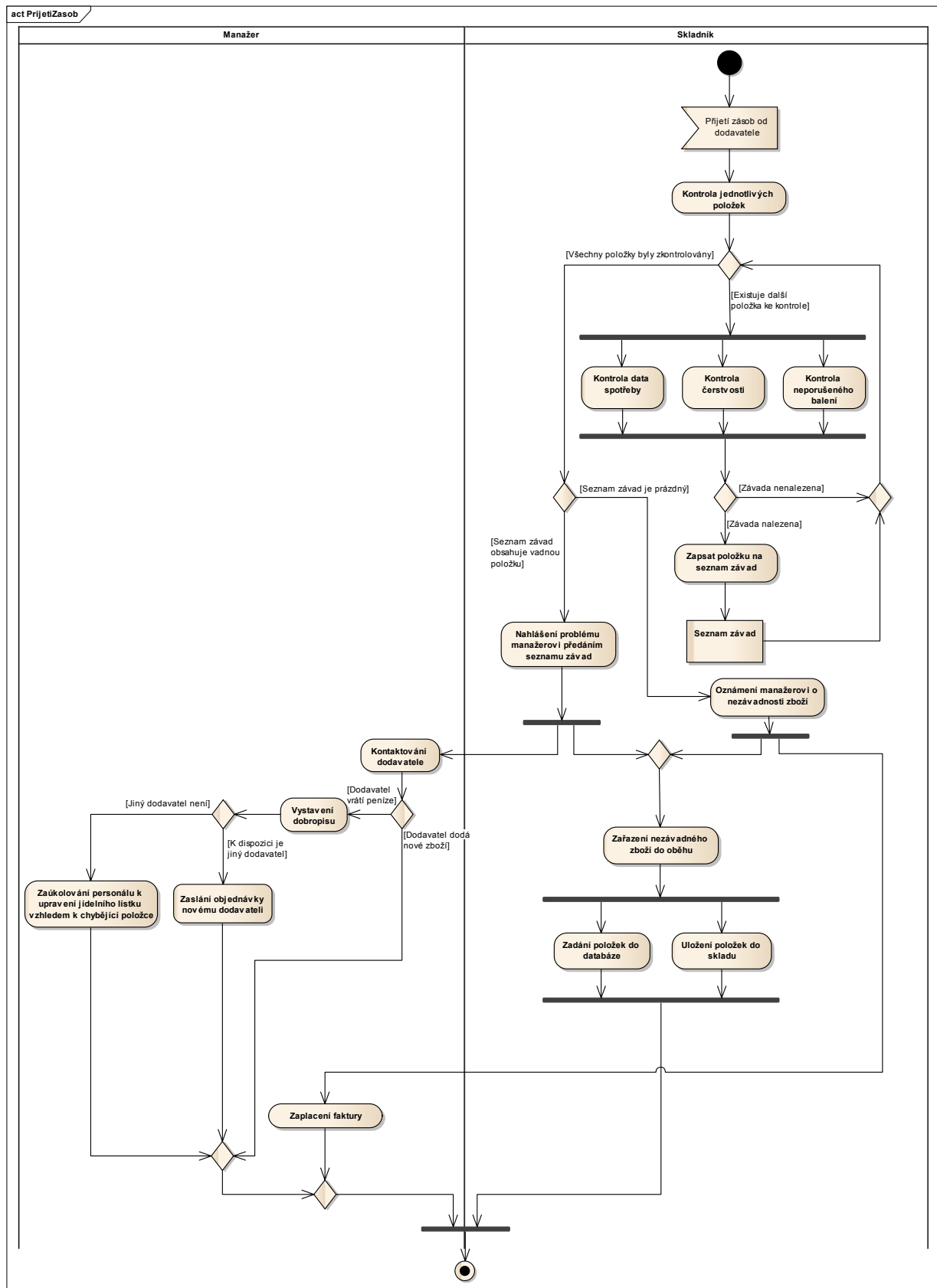


Figure: 5

## 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

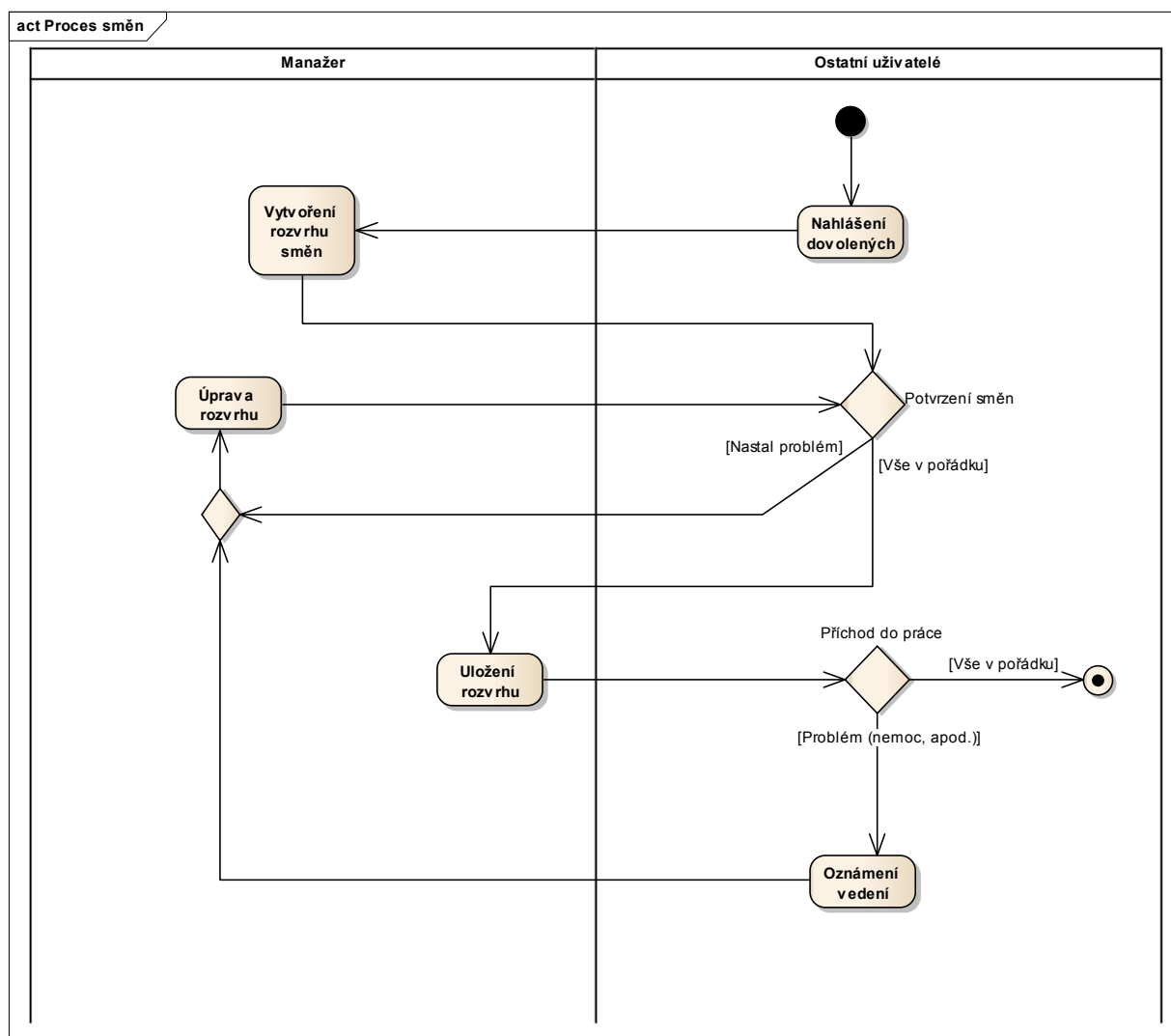


Figure: 6

## Zaplacení

Created on 27.10.2013, Last Modified: 27.10.2013

### Zaplacení - Activity

Created on 7.10.2013, Last Modified: 21.11.2013

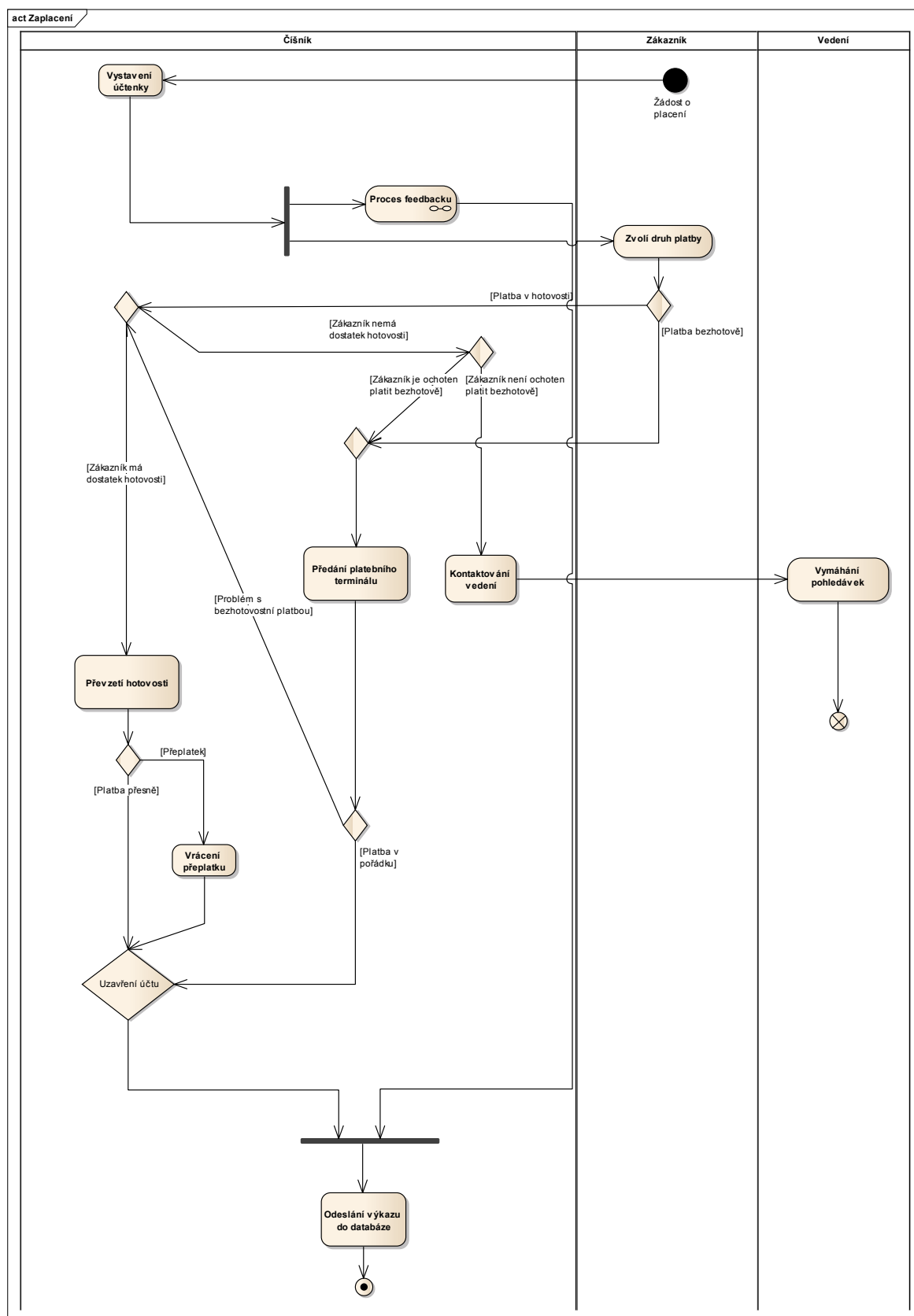


Figure: 7

## 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

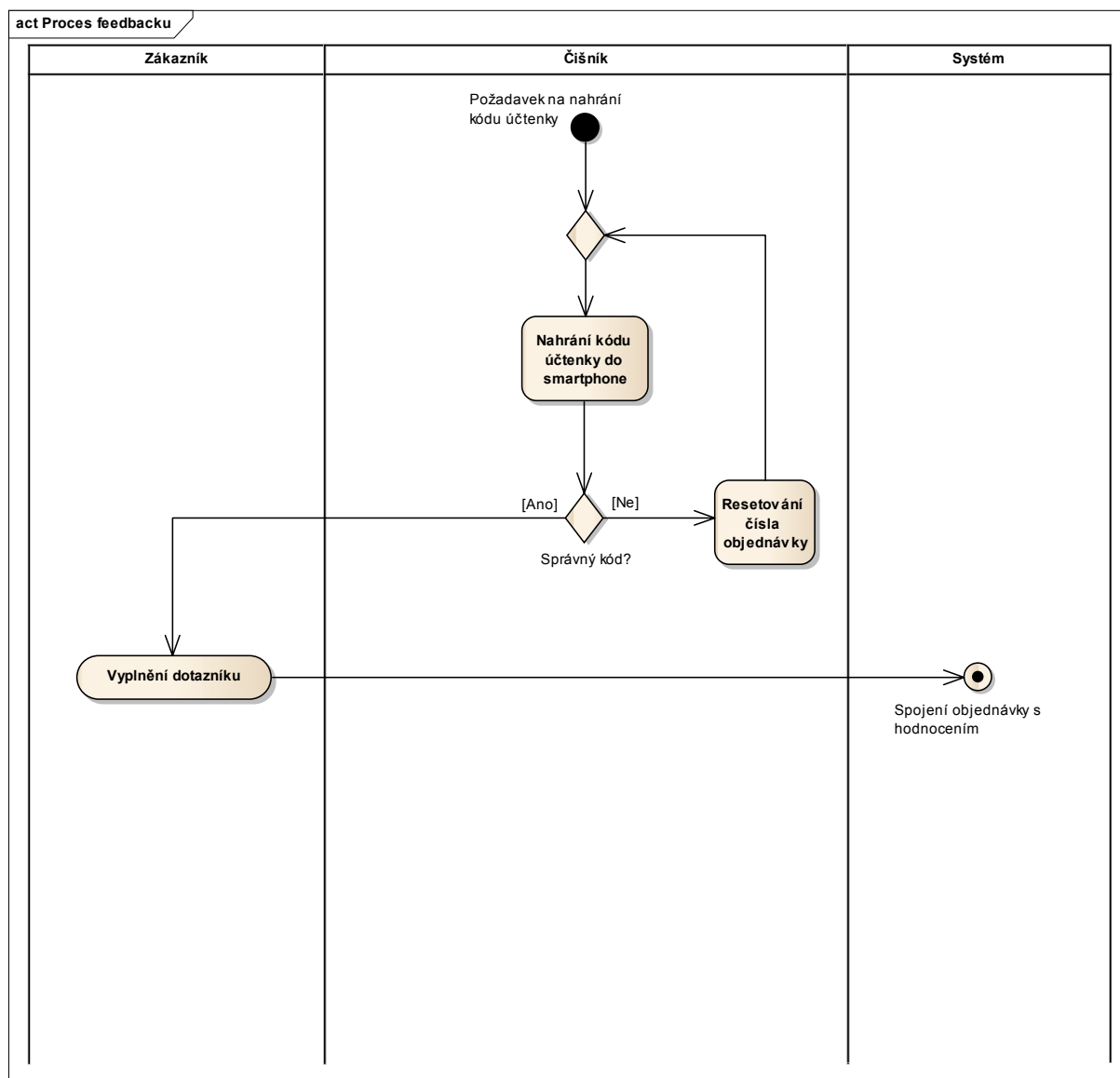


Figure: 8

## BDM

Created on 1.11.2013, Last Modified: 1.11.2013

### BDM - Class

Created on 1.11.2013, Last Modified: 17.11.2013

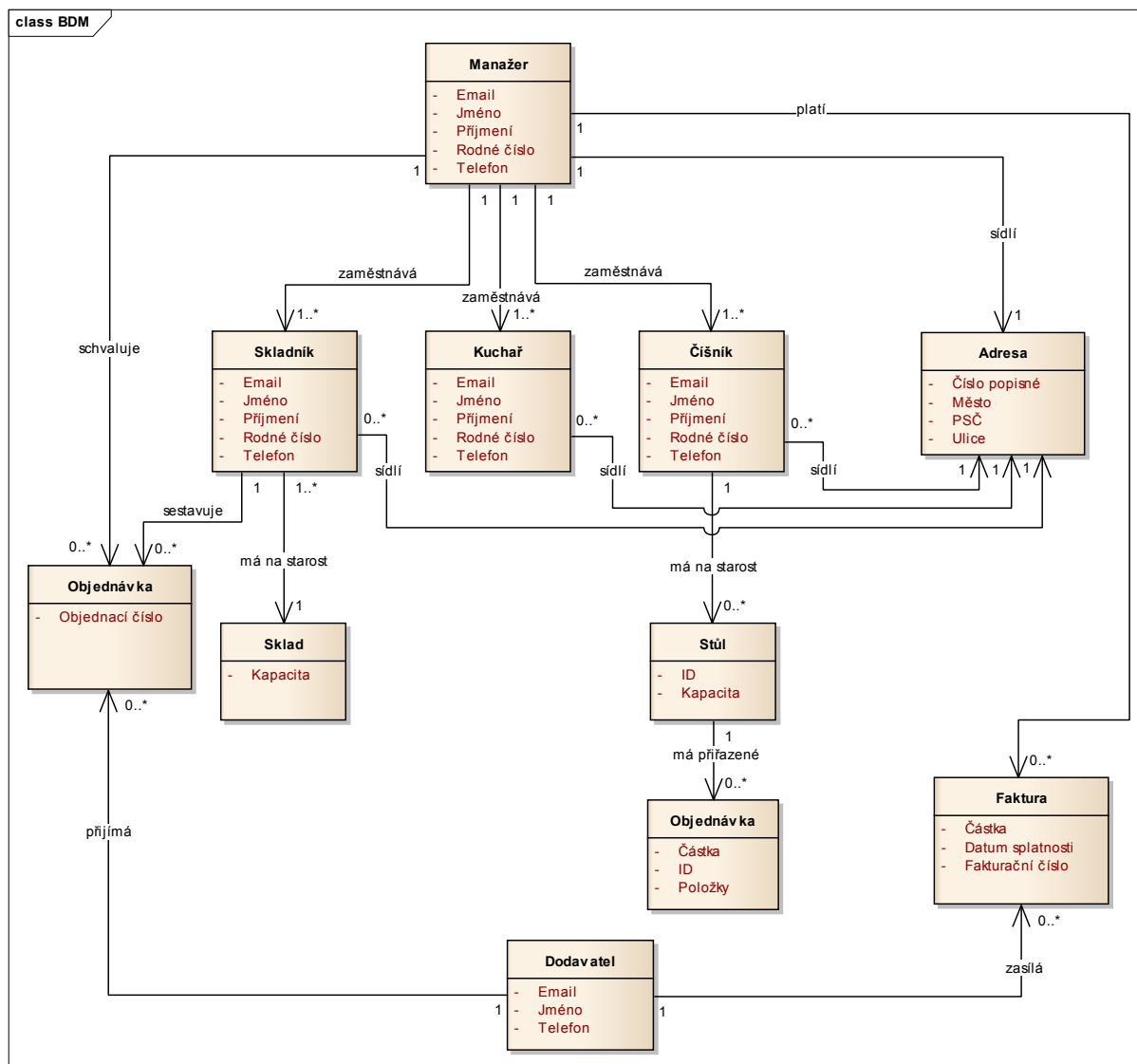


Figure: 9

## Flows - activity diagrams

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

### Flows - activity diagrams - Package

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

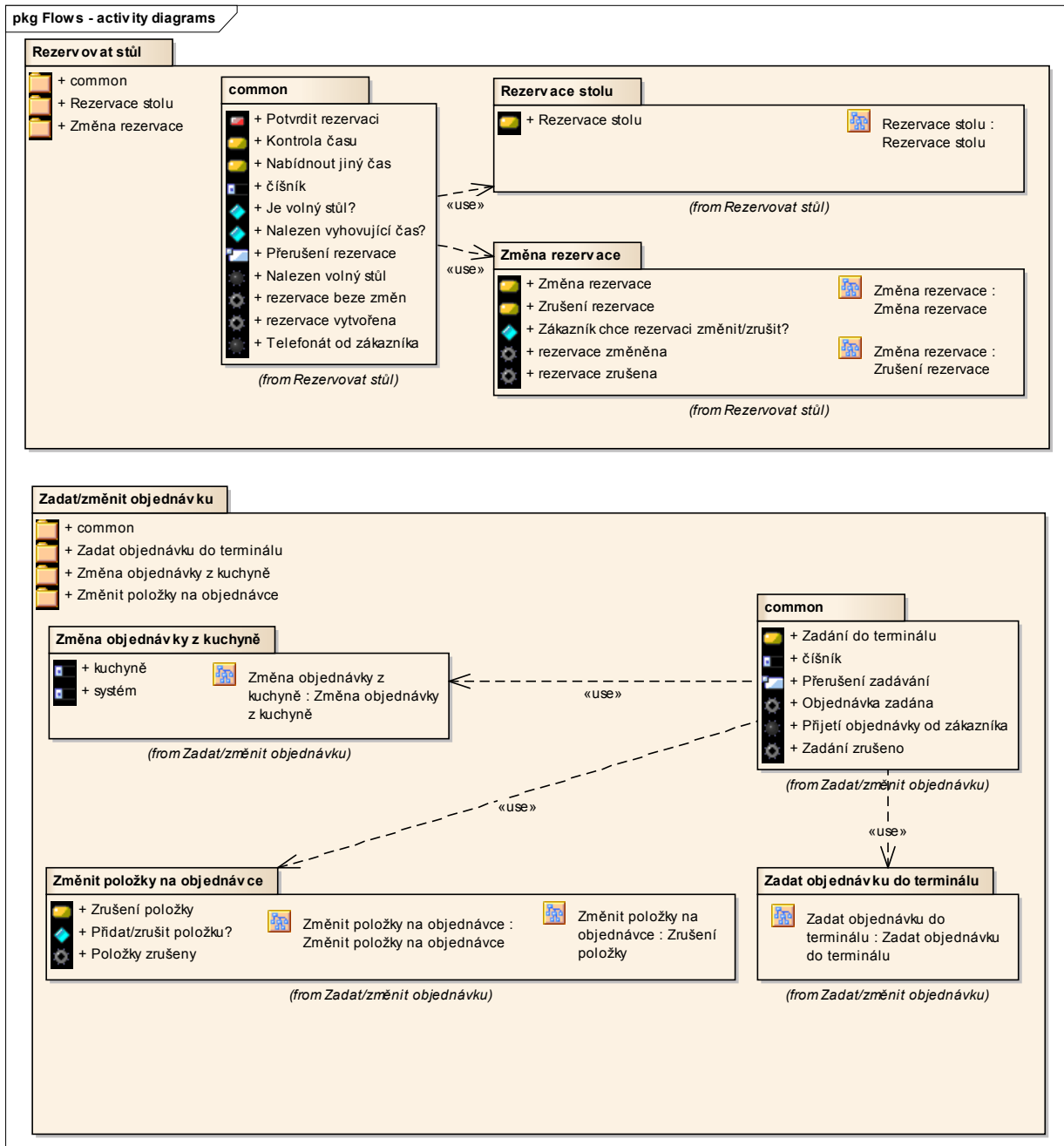


Figure: 10



## Rezervovat stůl

Created on 12.11.2013, Last Modified: 12.11.2013

## Rezervace stolu

Created on 8.11.2013, Last Modified: 8.11.2013

### Rezervace stolu - Activity

Created on 8.11.2013, Last Modified: 11.11.2013

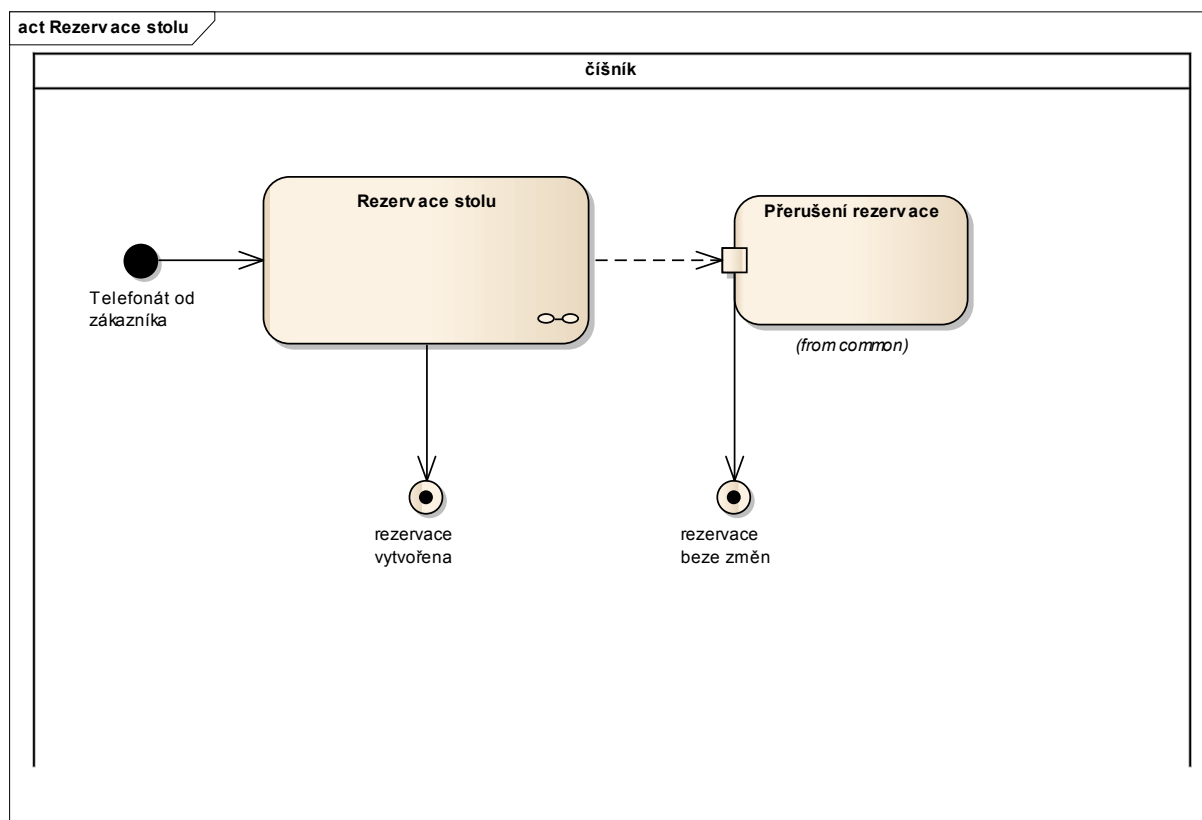


Figure: 11

## Rezervace stolu

Vytvoření rezervace dle požadavků zákazníka, pokud je možná.

### Vytvoření rezervace

Vytvoření rezervace dle požadavků zákazníka.

### Vybrat Novou rezervaci

Číšník vytvoří pro daný den Novou rezervaci .

## Vyplnit údaje

Číšník vyplní datum, čas, stůl a jméno zákazníka .

## Změna rezervace

Created on 8.11.2013, Last Modified: 8.11.2013

### Změna rezervace - Activity

Created on 8.11.2013, Last Modified: 9.11.2013

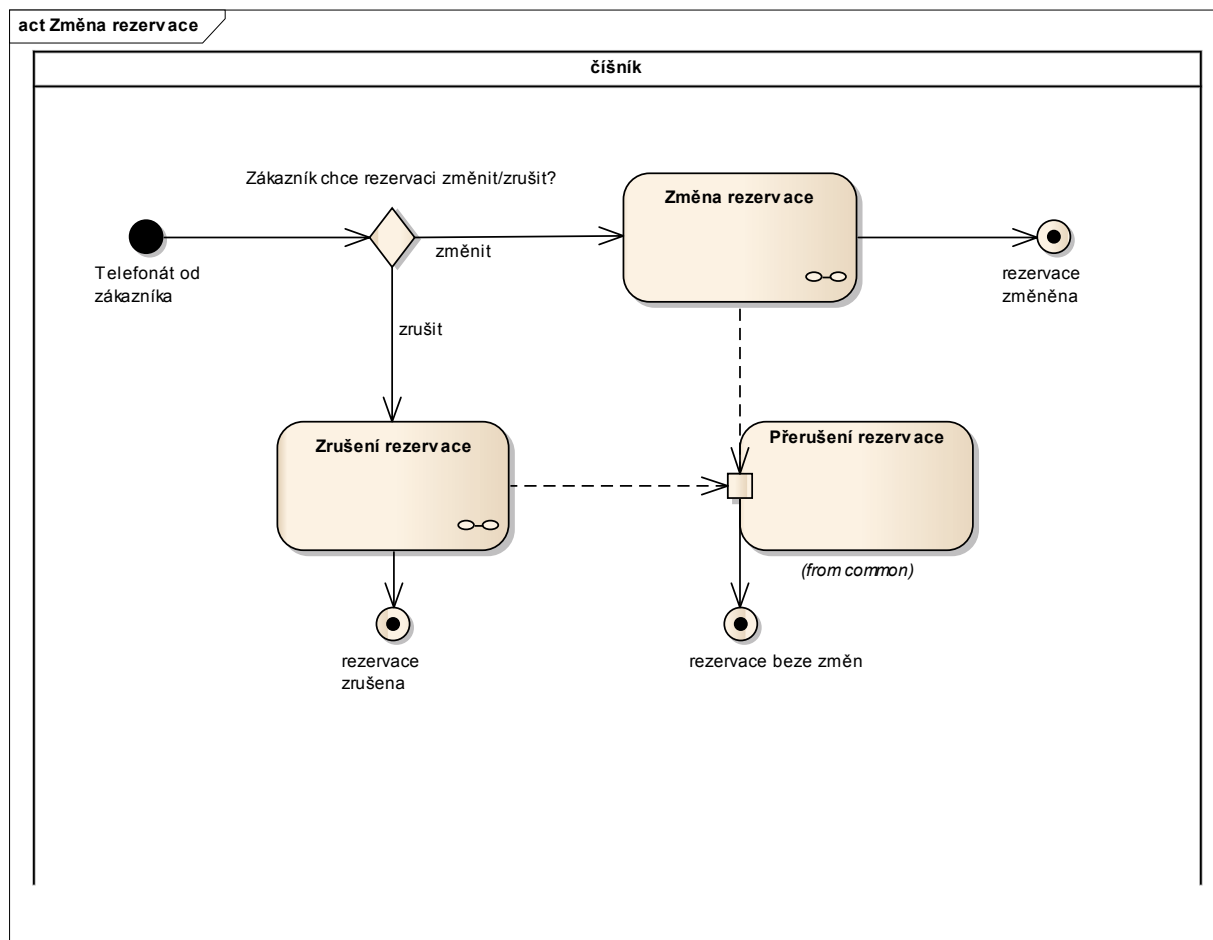


Figure: 12

## Změna rezervace

Změna rezervace dle požadavků zákazníka, pokud je možná.

### Provedení změn

Provedení změn rezervace požadovaných zákazníkem.

**Vypnit nové údaje**

Číšník vyplní nové datum, čas a stůl .

**Změnit rezervaci**

Číšník zvolí Změnit danou rezervaci .

**Zrušení rezervace**

Zrušení rezervace dle požadavků zákazníka.

**Potvrdit zrušení rezervace**

Číšník potvrdí zrušení rezervace .

**Zrušit rezervaci**

Číšník otevře Změnu rezervace a vybere její Zrušení .

**Vyhledání zákazníkovi rezervace**

Číšník vybere Rezervace a v kalendáři vyhledá podle data, času či jména zákazníkovu rezervaci .

**Zákazník chce rezervaci změnit/zrušit?**

Požadavek zákazníka .

**rezervace změněna**

Změny rezervace úspěšně uloženy .

**rezervace zrušena**

Rezervace dle požadavku odebrána .

## **common**

Created on 8.11.2013, Last Modified: 8.11.2013

### **Kontrola času**

Číšník na terminálu vybere sekci pro Rezervace a v kalendáři zobrazí jejich seznam pro požadovaný den a ověří, zda je volný odpovídající stůl .

### **Nabídnout jiný čas**

Pokud stůl není volný, číšník nabídne nejbližší čas, kdy je rezervace možná .

### **Je volný stůl?**

Kontrola volných stolů (kapacity) v požadovaný čas .

### **Potvrdit rezervaci**

Číšník potvrdí Uložení rezervace .

### **Přerušení rezervace**

V každém kroku až do potvrzení Uložení lze změny odvolat tlačítkem Storno .

### **Telefonát od zákazníka**

Rezervace stolu začíná telefonátem zákazníka .

### **rezervace beze změn**

Rezervace zůstává beze změn .

### **rezervace vytvořena**

Rezervace úspěšně zadána a uložena .

## Zadat/změnit objednávku

Created on 12.11.2013, Last Modified: 12.11.2013

## Zadat objednávku do terminálu

Created on 10.11.2013, Last Modified: 10.11.2013

### Zadat objednávku do terminálu - Activity

Created on 10.11.2013, Last Modified: 11.11.2013

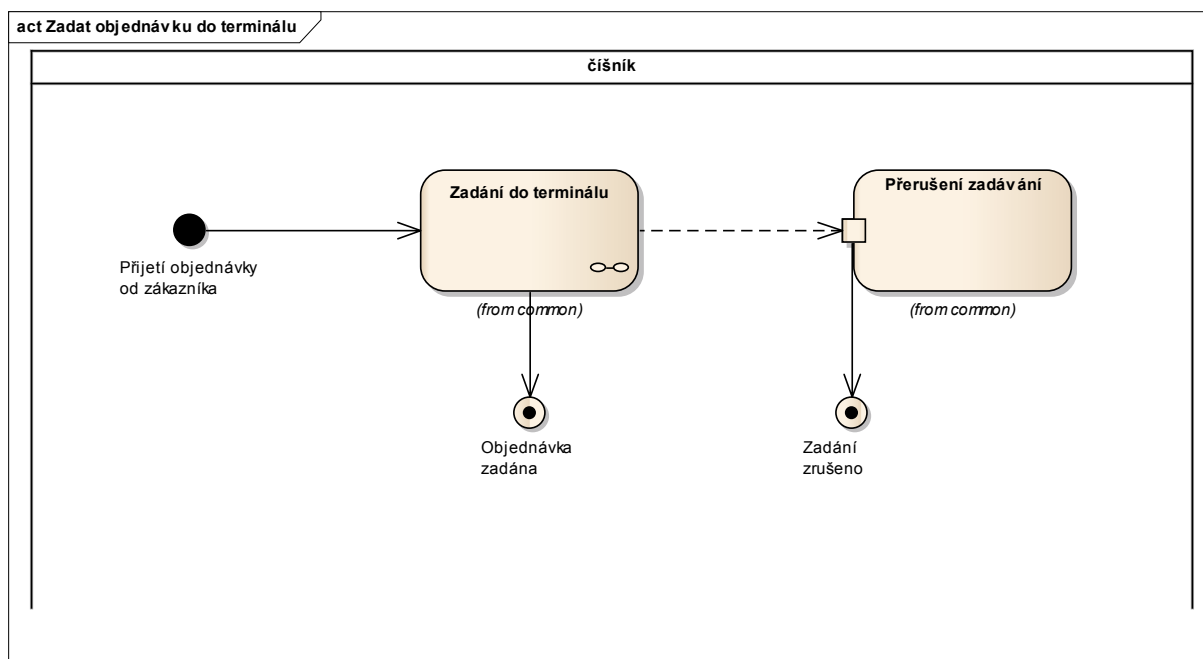


Figure: 13

## Změna objednávky z kuchyně

Created on 10.11.2013, Last Modified: 10.11.2013

### Změna objednávky z kuchyně - Activity

Created on 10.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

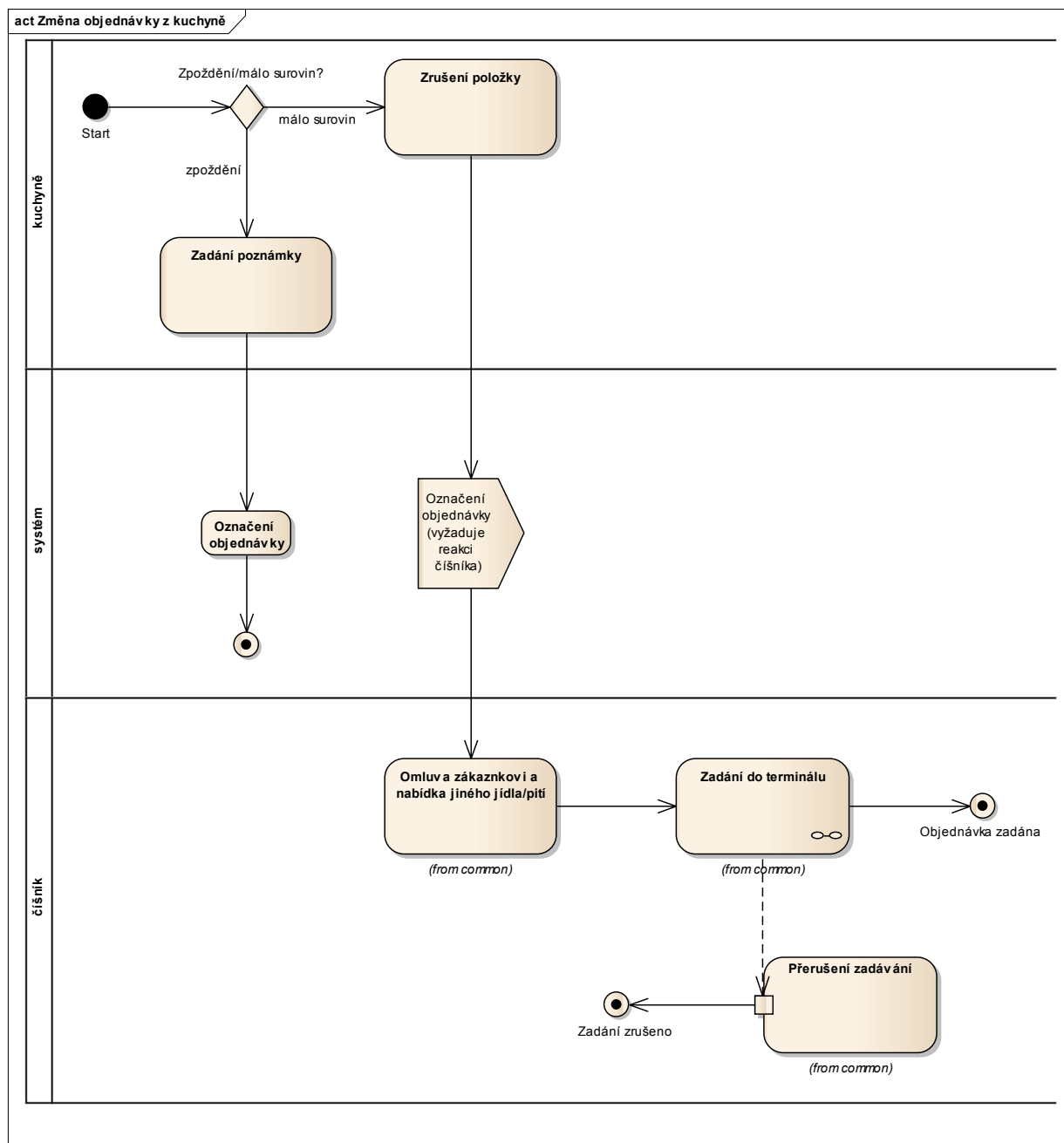


Figure: 14

## kuchyně

### Zadání poznámky

Kuchař zadá poznámku o zpoždění .

### ***Zrušení položky***

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

### ***Zpoždění/málo surovin?***

Důvod změny objednávky z kuchyně .

### ***Start***

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

## **system**

### ***Označení objednávky***

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

### ***Označení objednávky (vyžaduje reakci číšníka)***

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

## Změnit položky na objednávce

Created on 10.11.2013, Last Modified: 10.11.2013

### Změnit položky na objednávce - Activity

Created on 10.11.2013, Last Modified: 11.11.2013

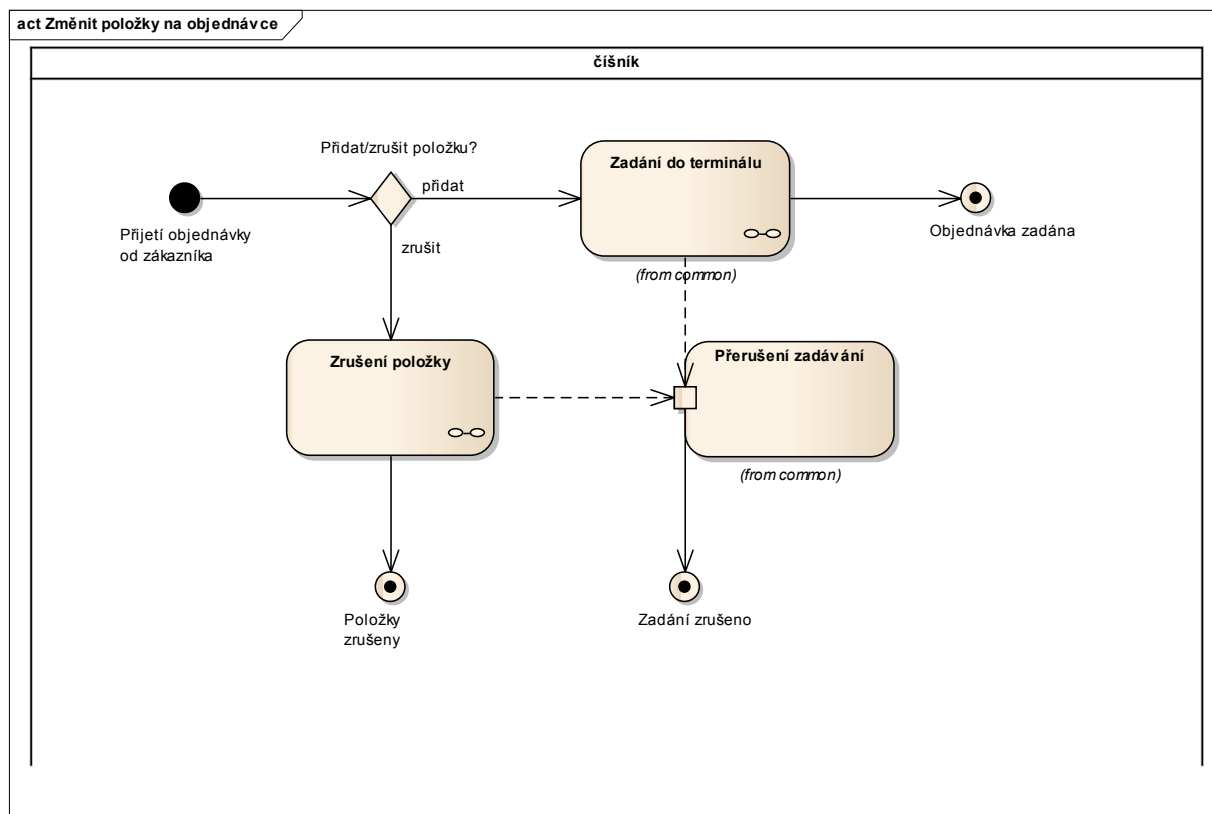


Figure: 15

## Zrušení položky

Odebrání položky z objednávky,

### **Zrušení položek**

Číšník vybere na objednávce položku ke zrušení a její množství změní na 0 .

## Položky zrušeny

Požadované položky byly z objednávky odebrány .

## Přidat/zrušit položku?

Rozhodnutí o typu změny položek na objednávce .



## common

Created on 10.11.2013, Last Modified: 10.11.2013

### Zadání do terminálu

Přidání položek na objednávku.

#### ***Uložit objednávku***

Číšník uloží objednávku tlačítkem Uložit .

#### ***Omluva zákazníkovi a nabídka jiného jídla/pití***

Pokud je pro některou položku indikován nedostatek surovin, číšník zákazníkovi nabídne jiné jídlo/pití a poté jej zadá do terminálu obvyklým způsobem .

#### ***Výběr položek***

Číšník vybere z nabídky požadované položky a zvolí jejich množství případně jako nové položky manuálně doplní speciální požadavky zákazníka a poznámky pro kuchaře .

#### ***Vyběr stolu na terminálu***

Číšník na terminálu vybere zákazníkův stůl .

#### ***Je na položky dostatek surovin?***

Automatická kontrola systémem, zda není některá z vybraných položek označena příznakem nedostatku surovin .

### Objednávka zadána

Položky do objednávky úspěšně zadány .

### Přerušení zadávání

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

### Přijetí objednávky od zákazníka

Zadání objednávky do terminálu začíná po přijetí objednávky od zákazníka .

### Zadání zrušeno

Zadávání změn zrušeno. Jejich (ne)uložení a návrat do původního stavu proběhne dle konkrétního Use Case .

## 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

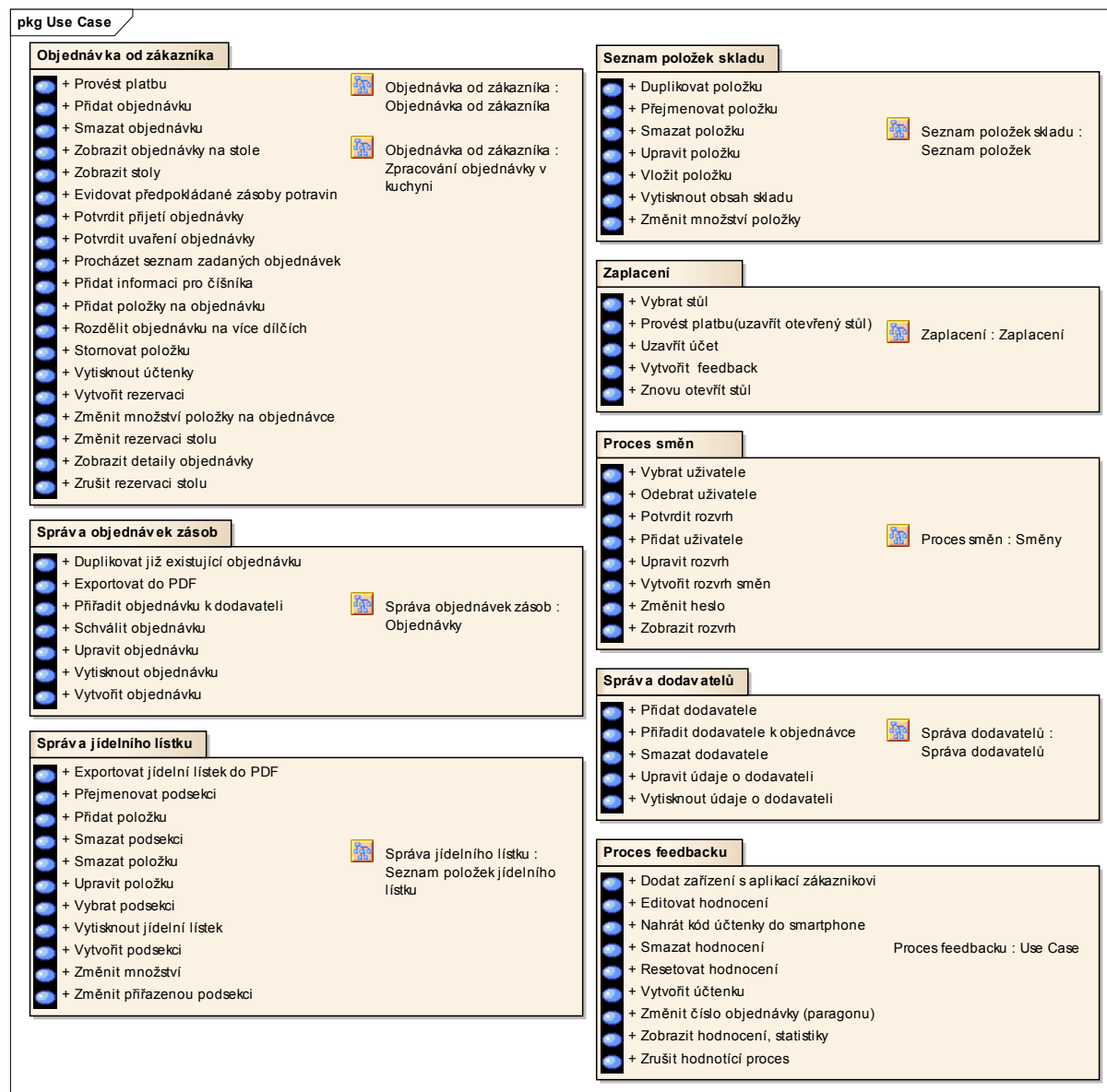


Figure: 16

## 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

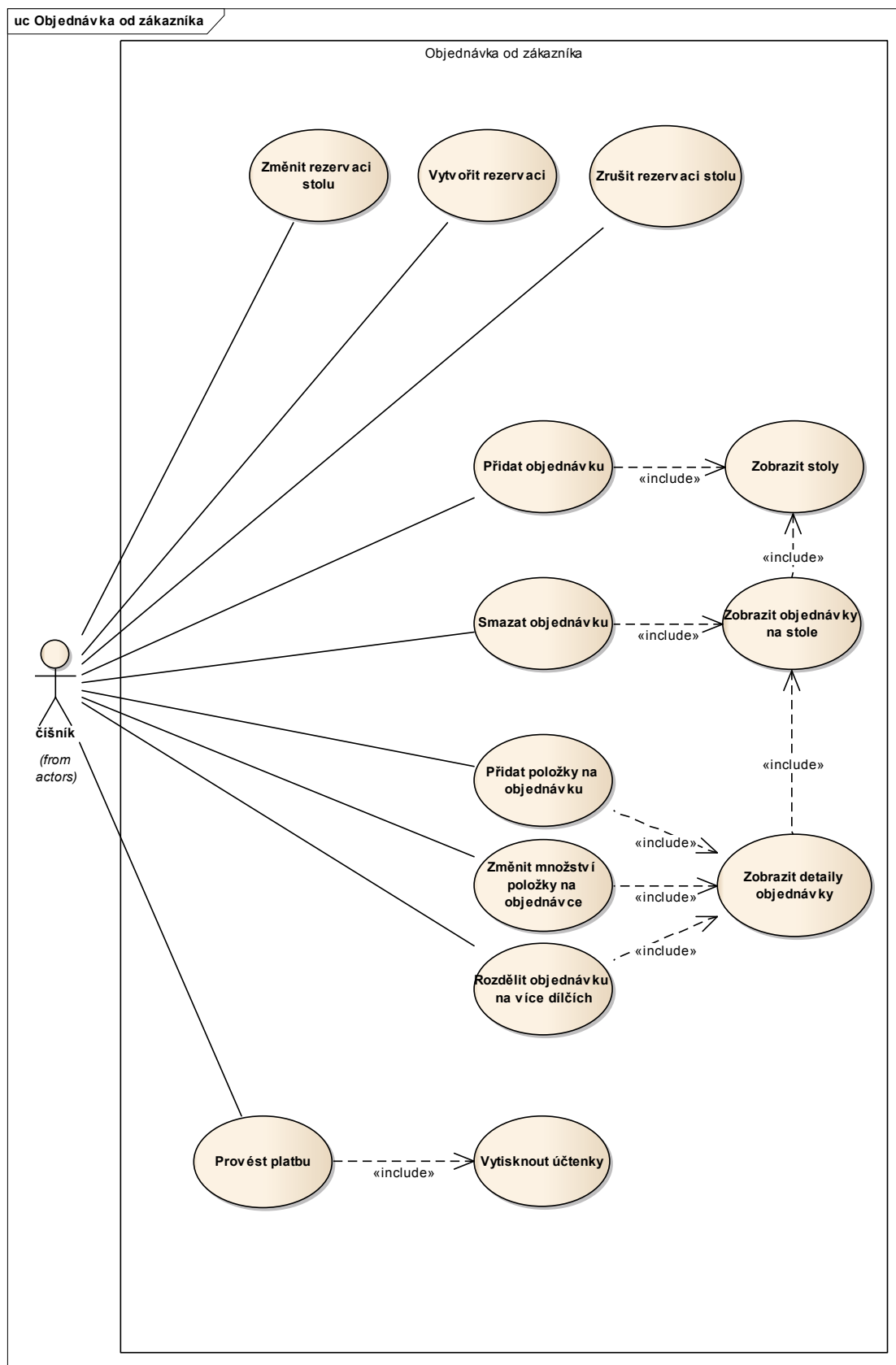


Figure: 17

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

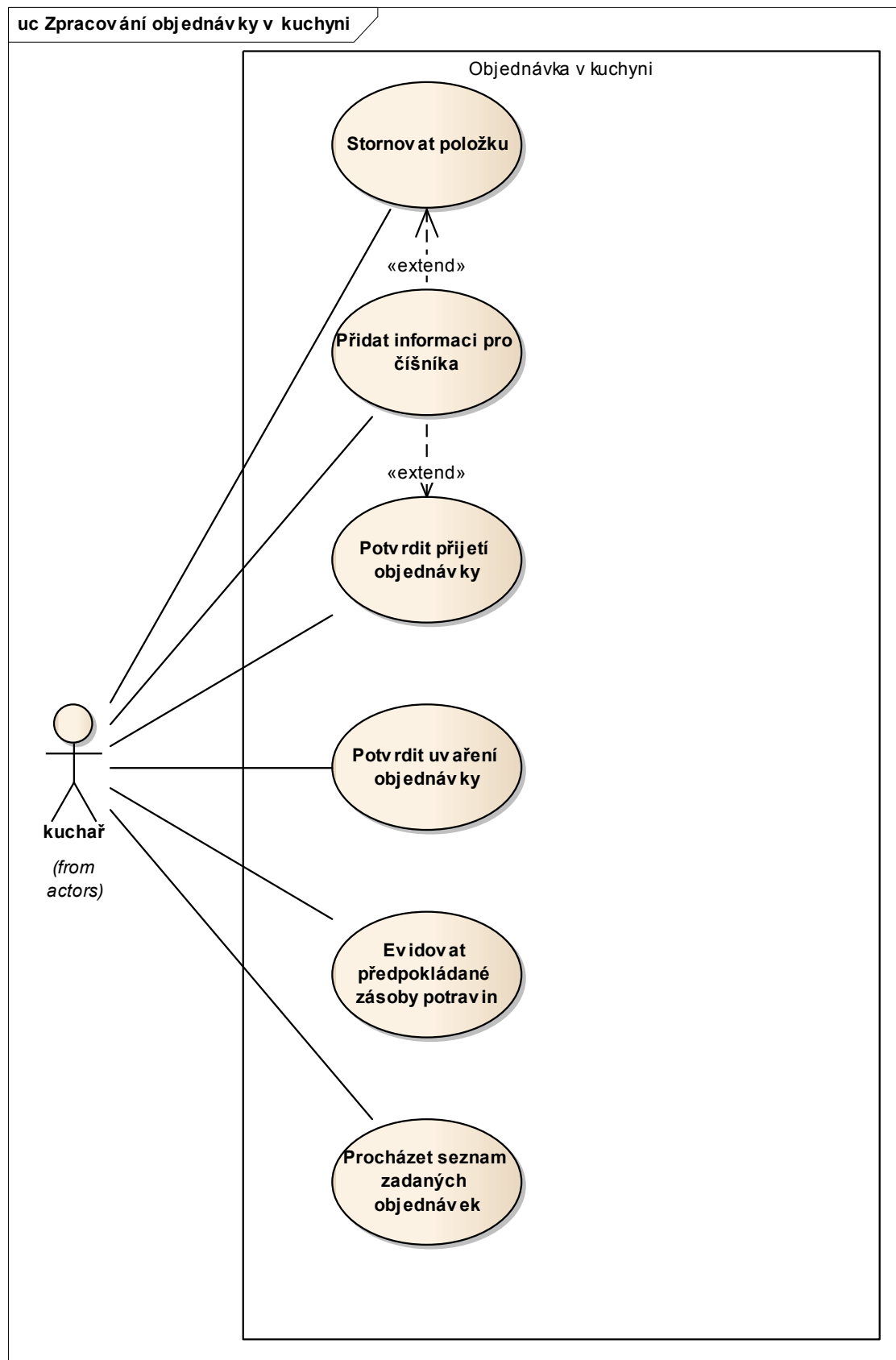


Figure: 18

## 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 jí 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**

Systém umožní mazat objednávky.

#### **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**

Systém umožní zobrazit všechny objednávky patřící k jednomu stolu - k jednomu stolu může být přiřazeno více objednávek.

#### **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: 1.12.2013

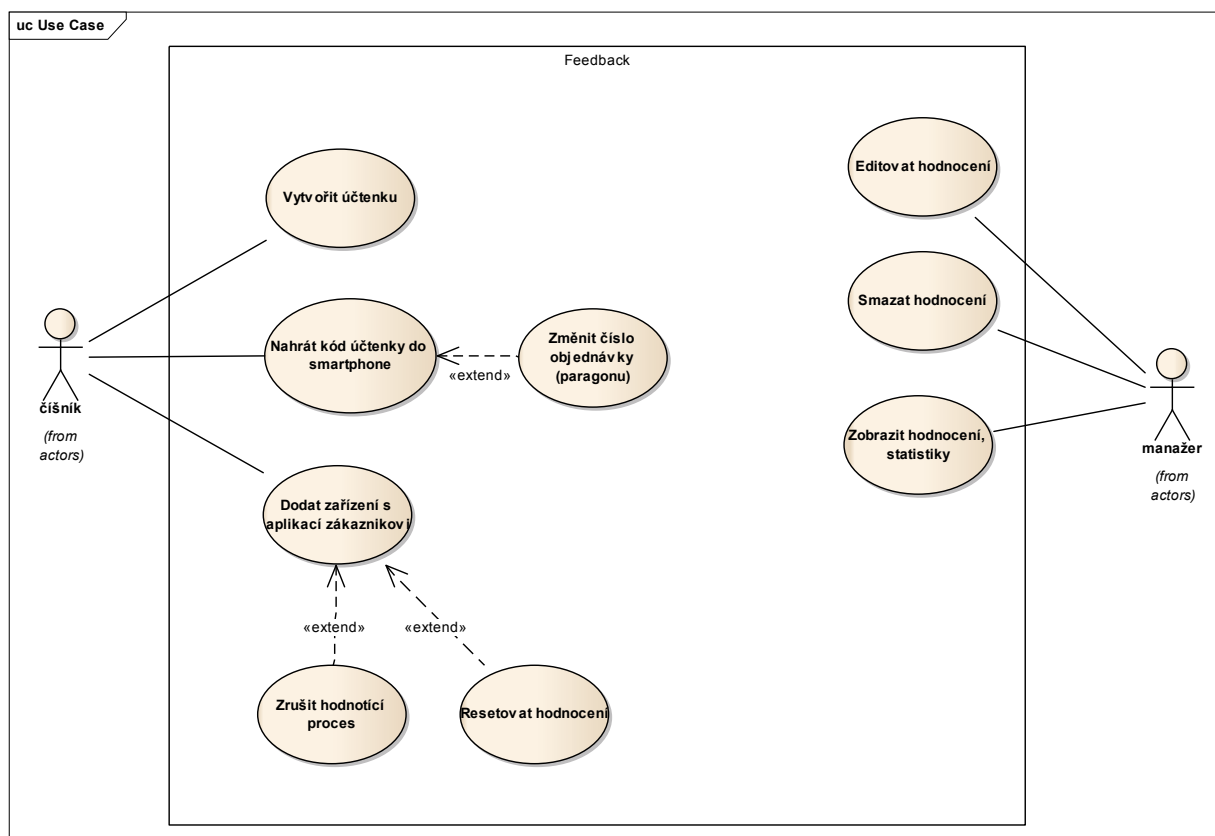


Figure: 19

## Dodat zařízení s aplikací zákazníkovi

### **Basic Path**

- 1 Číšník vezme zařízení s aplikací zákazníkovi
- 2 Předá zařízení zákazníkovi

### **Exception Path**

- 1 IF zjistí, že zařízení není plně funkční, předá tento problém výše (vedení, technikovi)
- 2 1. IF je vybitá baterie nebo nefunkční síť, tak to číšník oznámí vedení a zákazníkovi zařízení není předáno.

## Editovat hodnocení

### **Basic Path**

- 1 Manažer si otevře dané hodnocení k editaci
- 2 Systém otevře dialogové okno, kde lze provádět změny
- 3 Tlačítkem uložit dojde k uložení záznamů a odesláním na server

### **Exception Path**

- 1 Poruší se spojení s databází nebo program začne neodpovídat
- 2 IF dojde k úspěšnému uložení dočasných souborů na místní disk, systém se restartuje
- 3 ELSE nebude možné uložit data, ty se ztratí a uživatel bude moci pokračovat v práci z posledního uloženého bodu

### **Alternate Path**

- 1 V každém stavu editace lze ukončit editování tlačítkem storno, které neuloží žádné proběhlé změny a vrátí zpět dané hodnocení na originální hodnotu .

## Nahrát kód účtenky do smartphone

### **Basic Path**

- 1 Číšník (odpovědná osoba) zapne aplikaci
- 2 Systém otevře aplikaci
- 3 Uživatel Přepíše ID číslo účtenky do aplikaci a nechá sesynchronizovat s účtenkou
- 4 Po úspěšném nahrání se zobrazí kontrolní okno
- 5 Uživatel okno potvrdí

### **Alternate Path**

- 1 V každém kroku lze stornovat účtenku nebo zadané ID odmazat, tím pádem se dostat na začátek tohoto usecase.

### **Exception Path**

- 1 IF ID účtenky nebylo nalezeno, program zahlásí chybu a požádá o znovuzadání čísla účtenky
- 2 ELSE ID účtenky bylo nalezeno, ale během stahování dat dojde k přerušení spojení, zařízení vypne spojení a požádá o aktualizaci dat

## Smazat hodnocení

### **Basic Path**

- 1 Manažer si vyhledá (vybere) hodnocení, které bude chtít smazat.
- 2 Systém mu zobrazí dialogové okno smazat hodnocení
- 3 IF jeho volba je potvrdit smazání, tak se dané hodnocení smaže
- 4 ELSE jeho volba je zrušit smazání, tak se hodnocení nesmaže a vrátí se tak na předchozí stav aplikace

**Alternate Path**

1 V jakémkoliv okamžiku lze odvolat mazání hodnocení stisknutím tlačítka storno, které vrátí uživatele o jeden krok zpět a uzavře proces mazání.

**Exception Path**

1 IF systém nelze připojit při mazání do databáze, položka se nesmaže a pouze se zobrazí dialog s aktualizací připojení

2 IF databáze "spadne", tak se uživatel od ní automaticky odpojí a vyčká se až se databáze zprovozní

## Změnit číslo objednávky (paragonu)

**Basic Path**

1 Číšník klikne na tlačítko změnit číslo objednávky

2 Systém zobrazí dialogové okno pro vložení nového čísla

3 Číšník doplní nové číslo objednávky a potvrdí

4 Systém najde objednávku a nově jí spáruje s hodnocením

**Exception Path**

1 V jakémkoliv kroku lze stisknout Storno pro návrat k předchozímu stavu aplikace - starý kód účtenky

**Alternate Path**

1 IF Systém nenalezne číslo nově zadané účtenky

2 Systém požádá o nové zadání čísla účtenky

3 Číšník zadá znovu číslo objednávky

## 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

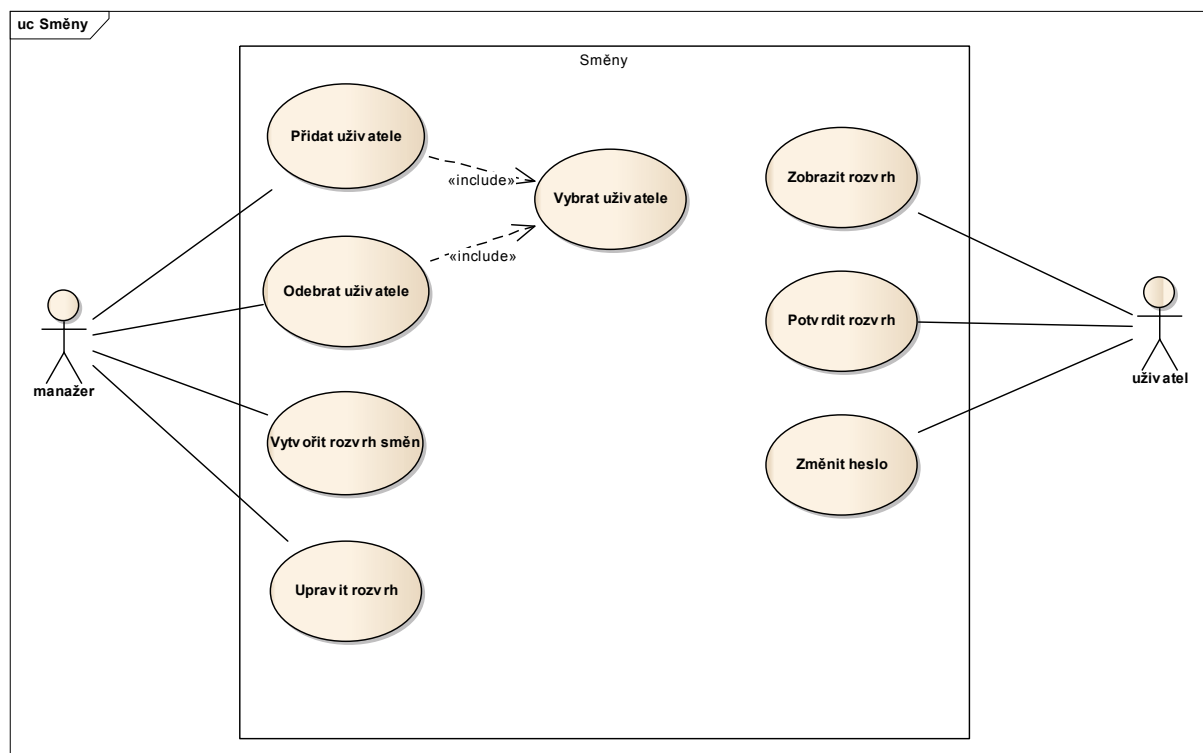


Figure: 20

## 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

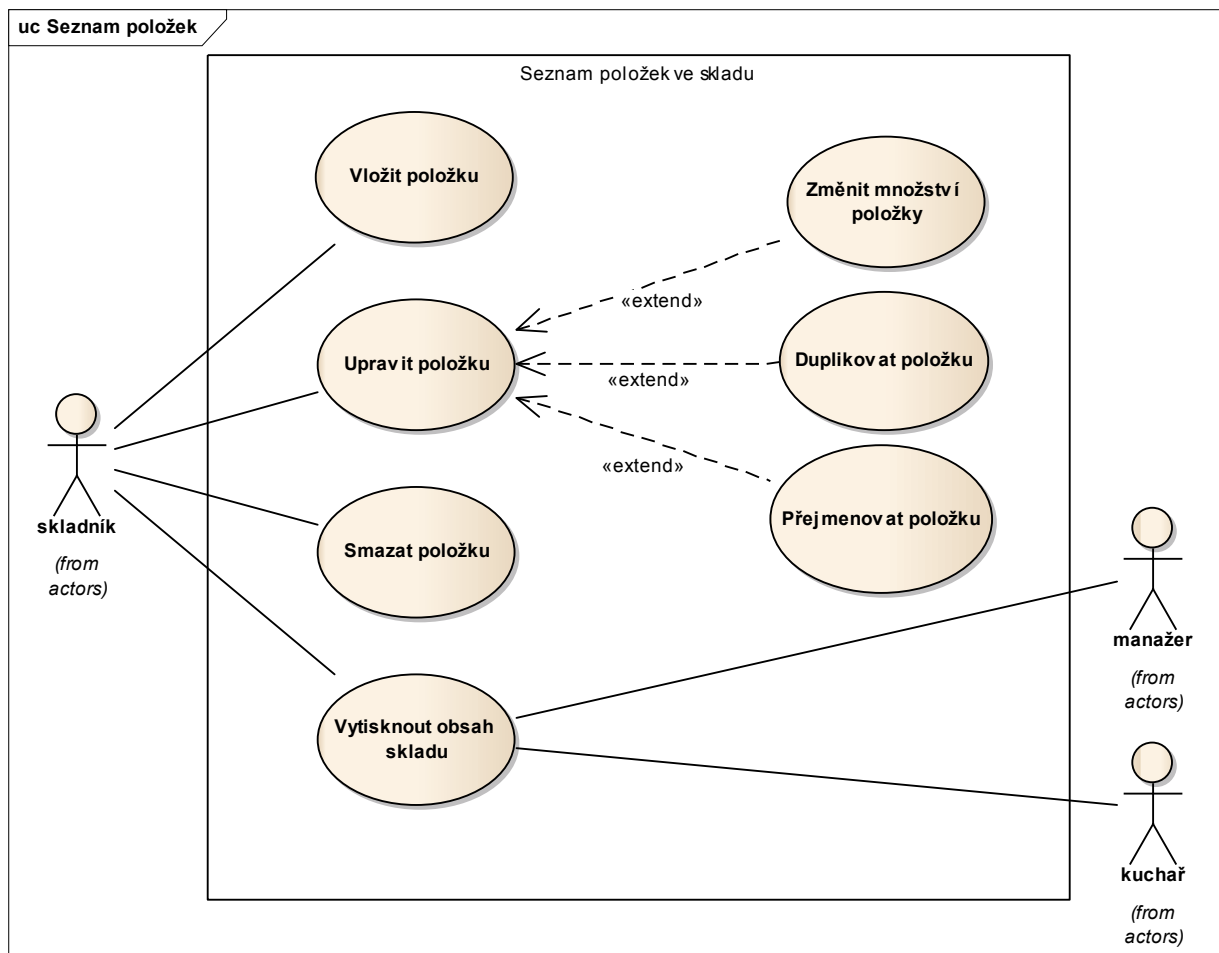


Figure: 21

## Vložit položku

### 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

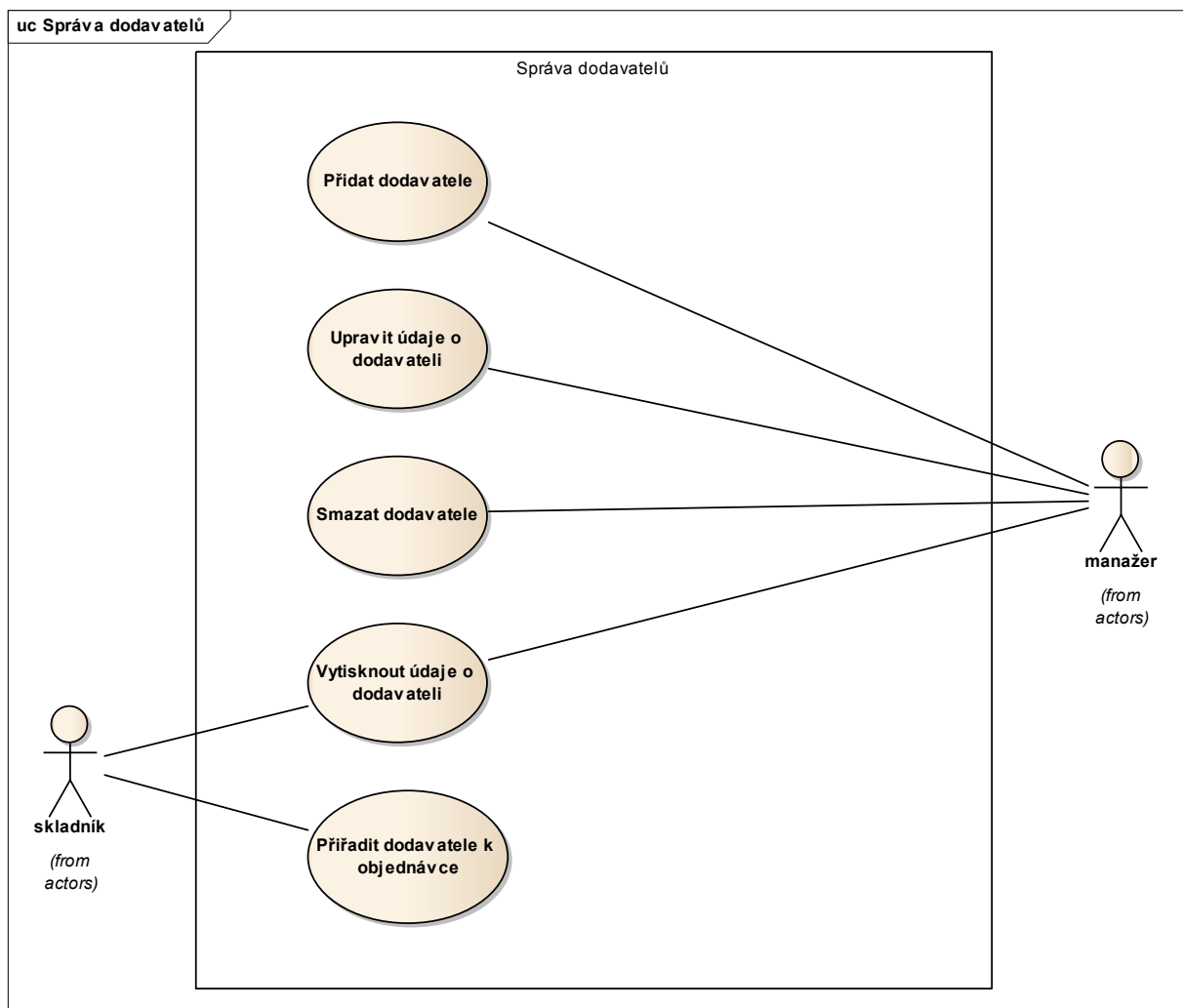


Figure: 22

## 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

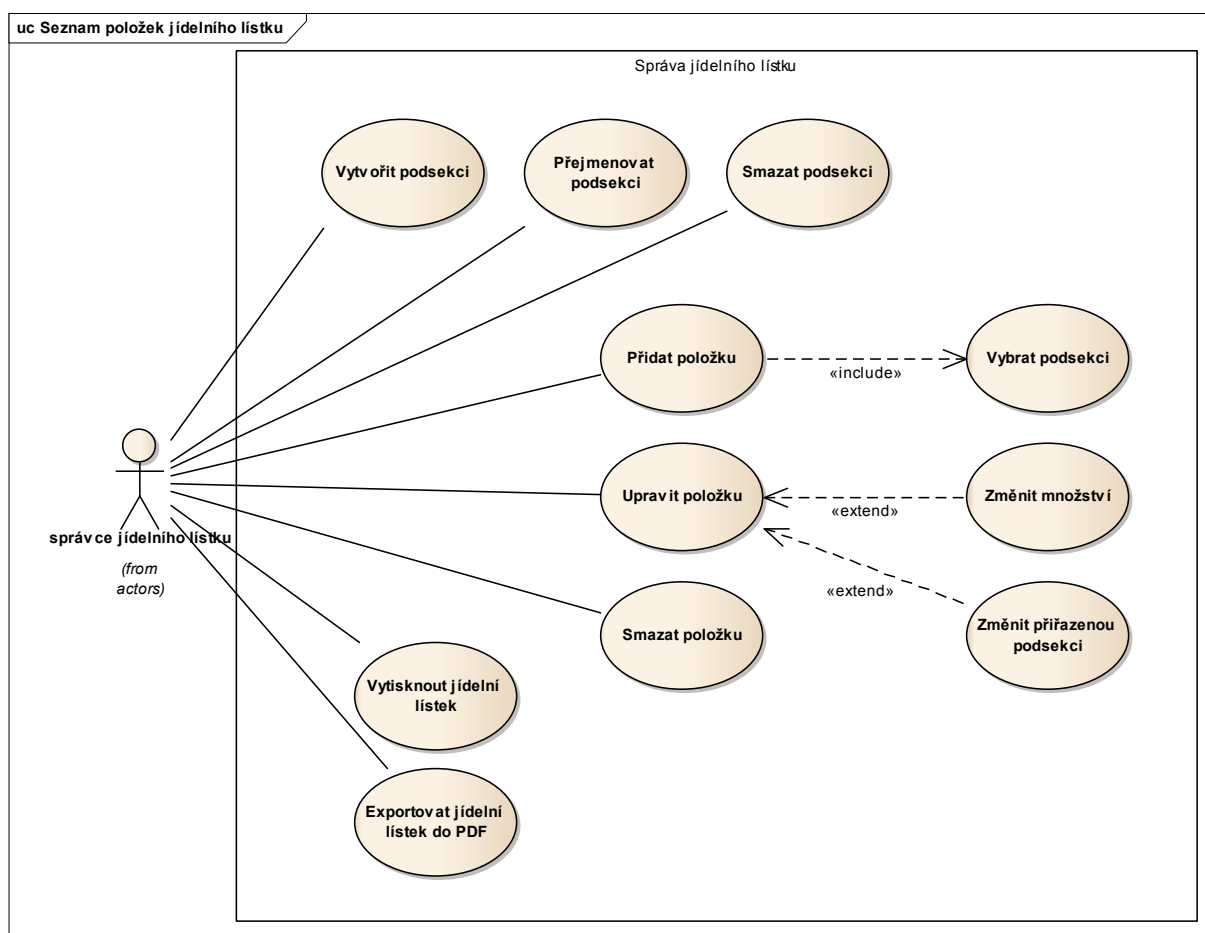


Figure: 23

## 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

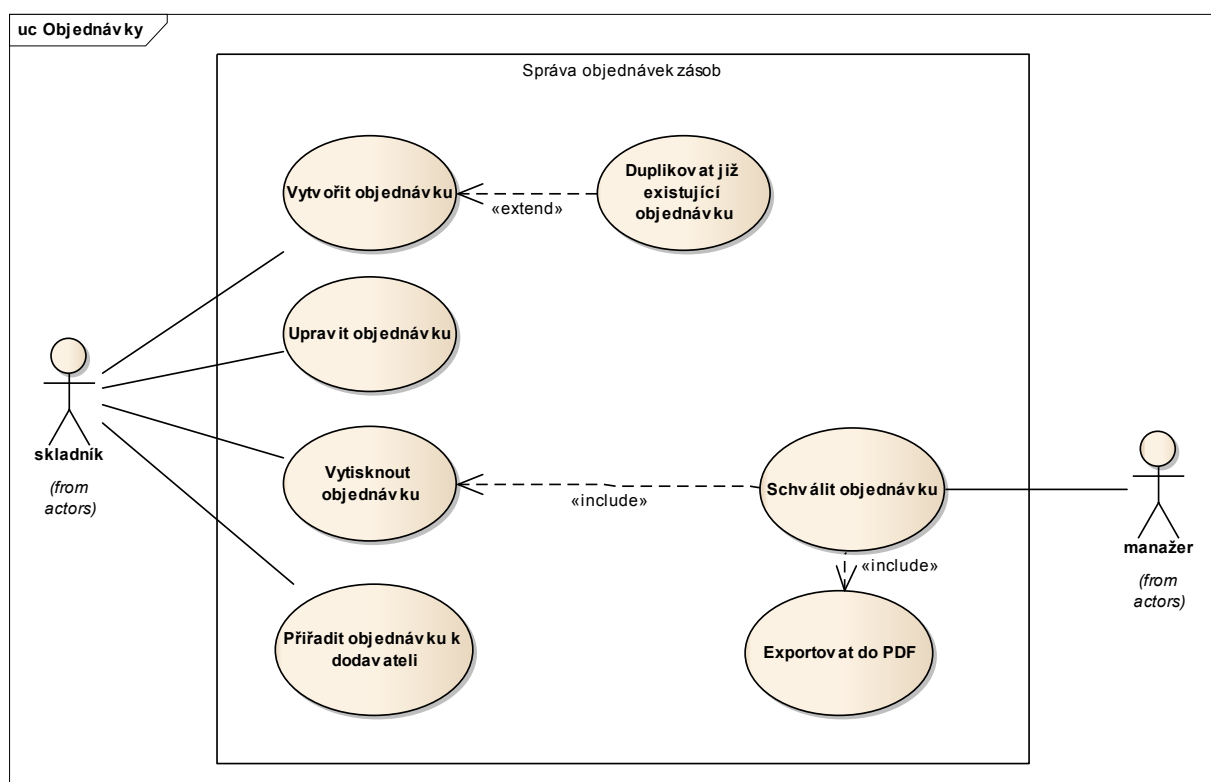


Figure: 24

## Zaplacení

Created on 27.10.2013, Last Modified: 27.10.2013

### Zaplacení - Use Case

Created on 19.11.2005, Last Modified: 24.11.2013

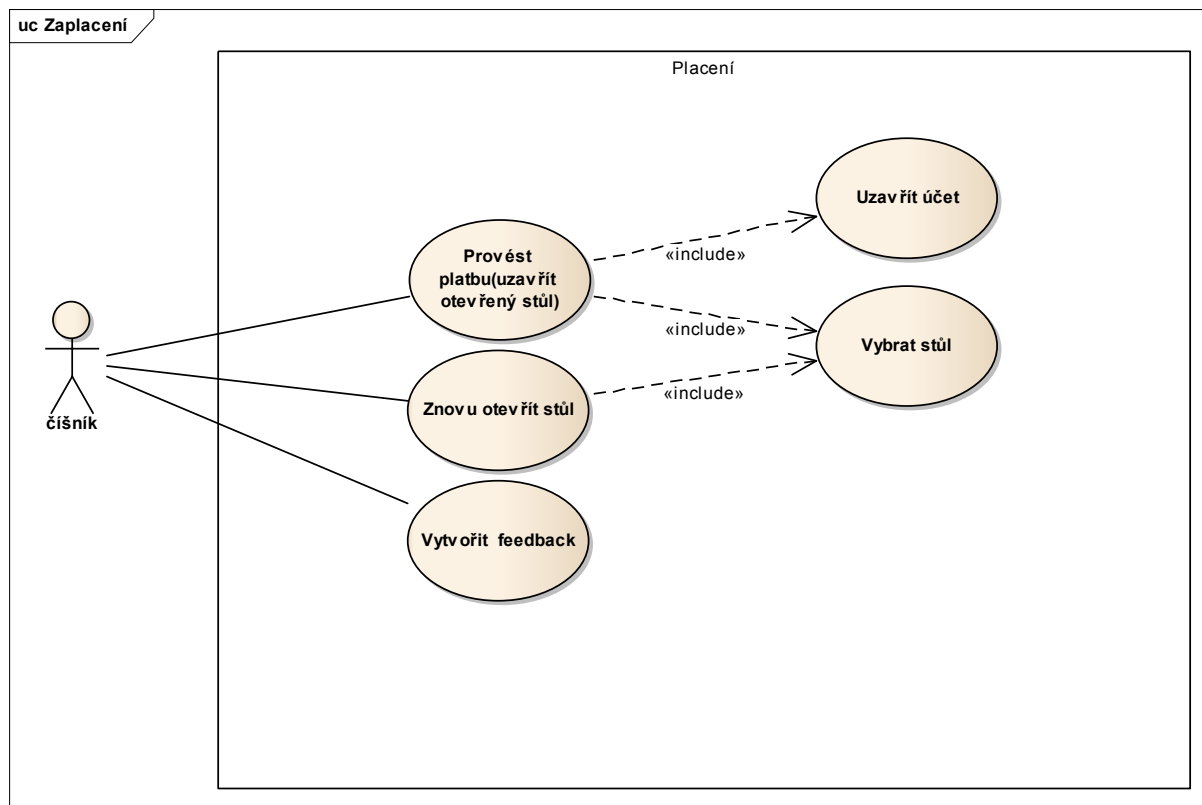


Figure: 25

## 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

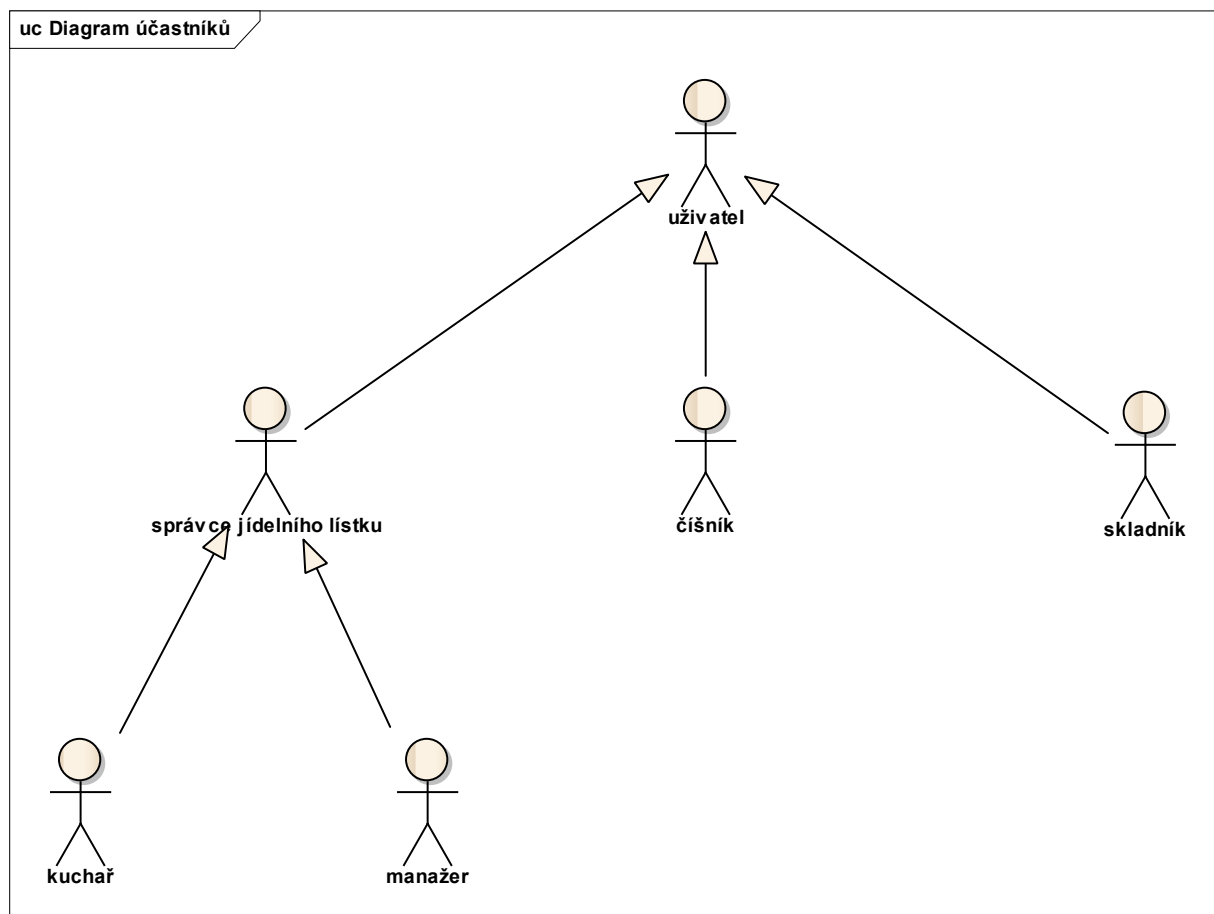


Figure: 26

## Analytický Domain Model

Created on 12.11.2013, Last Modified: 12.11.2013

### ADM - Class

Created on 1.11.2013, Last Modified: 2.12.2013

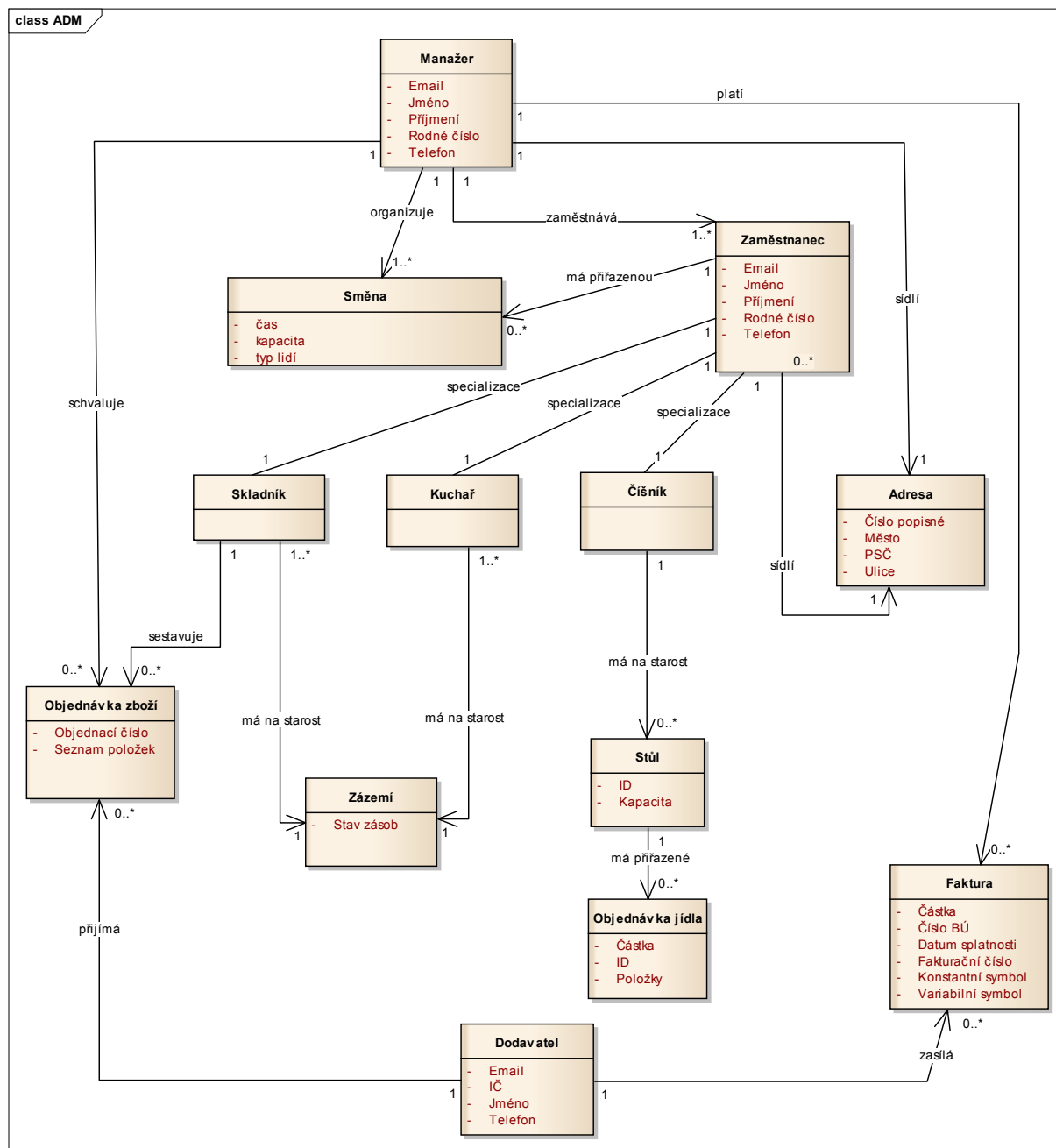


Figure: 27

## 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, I Č

## 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 zadané .

## Objednávka zboží

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

## Components

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

**Components** - Component

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

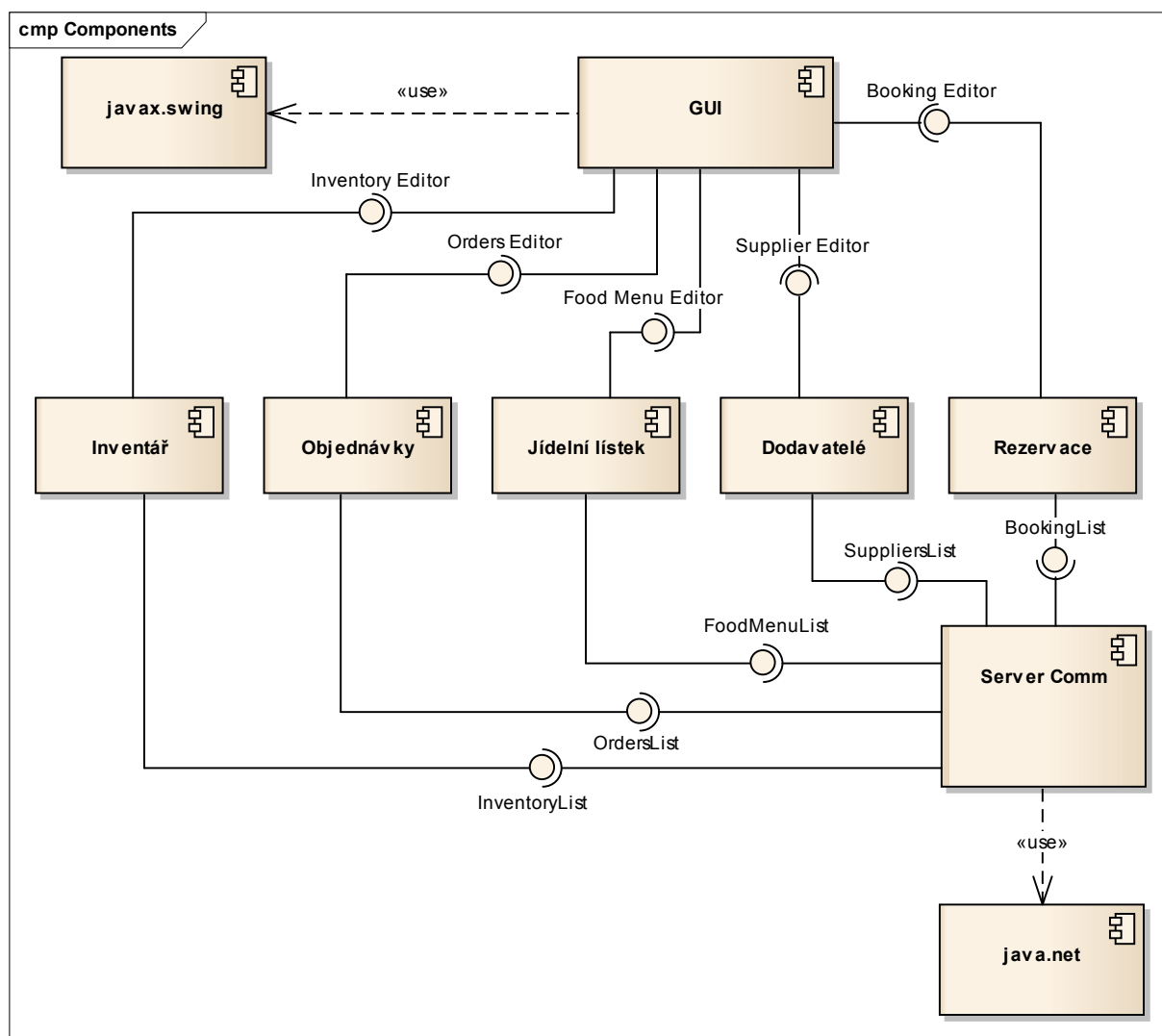


Figure: 28

## 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 .



## Deployment

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

### Deployment - Package

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

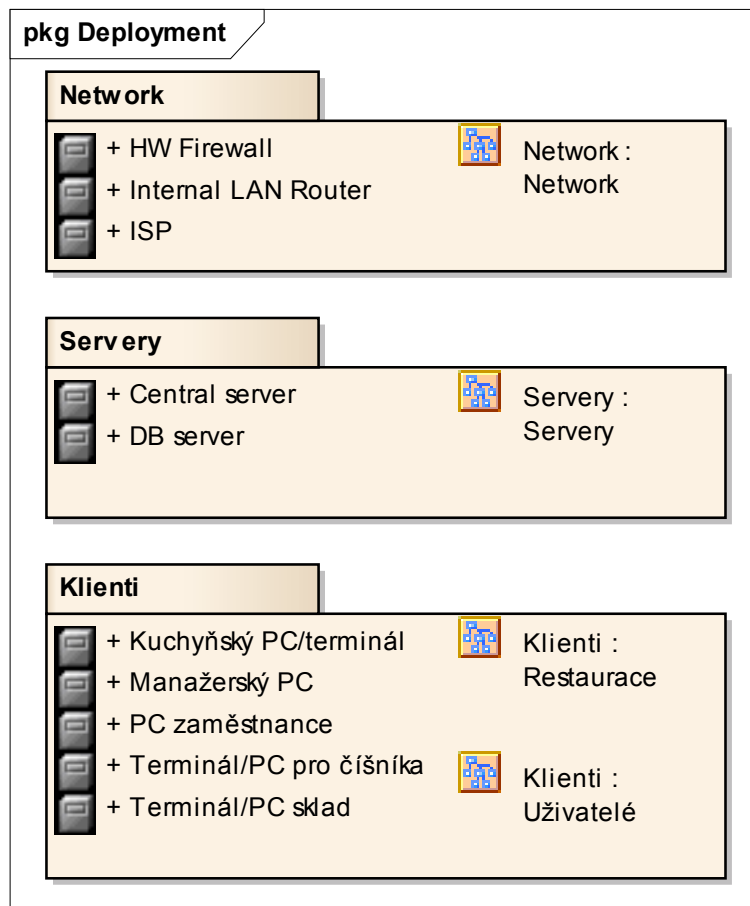


Figure: 29

## Klienti

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

### Restaurace - Deployment

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

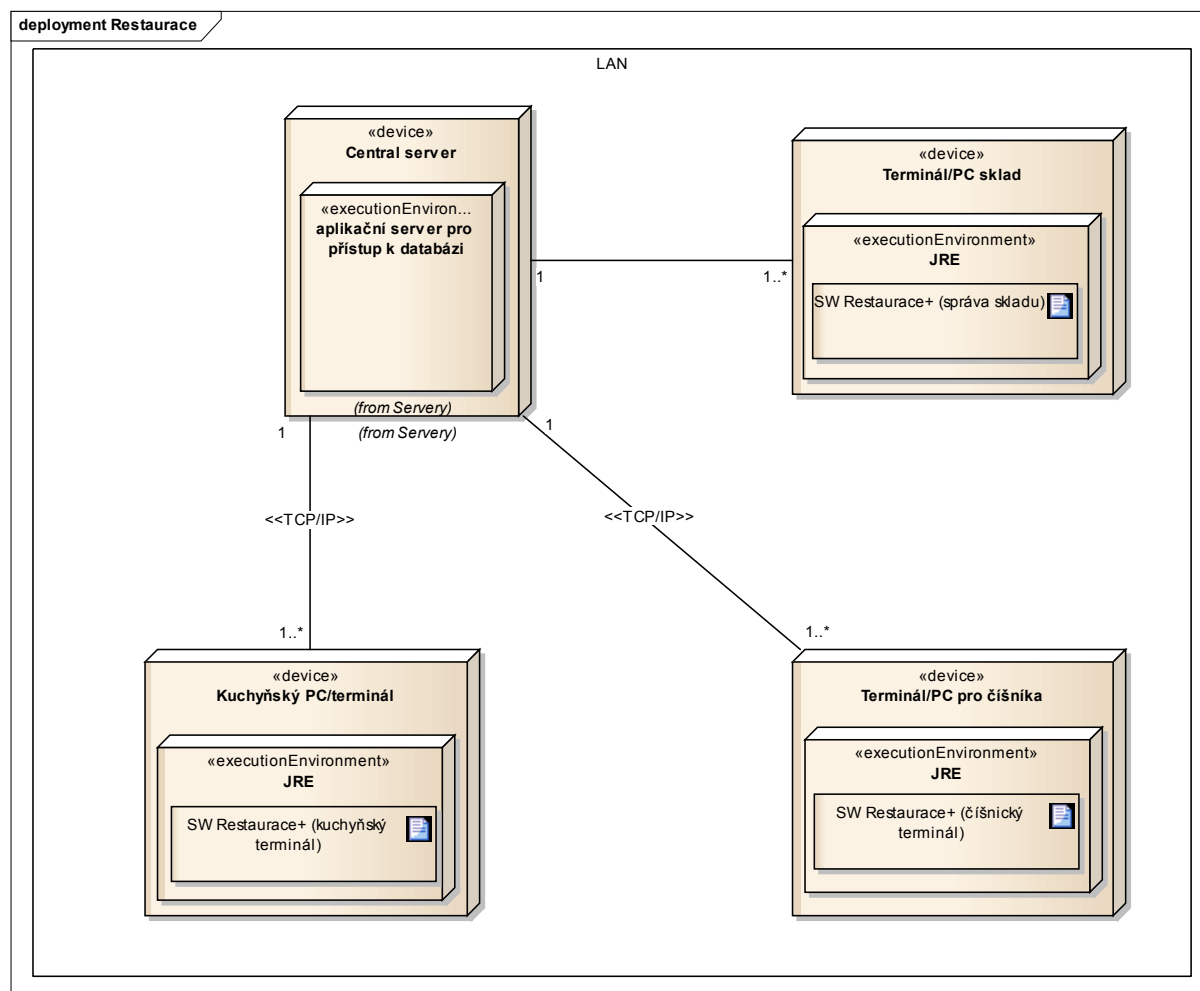


Figure: 30

### Uživatelé - Deployment

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

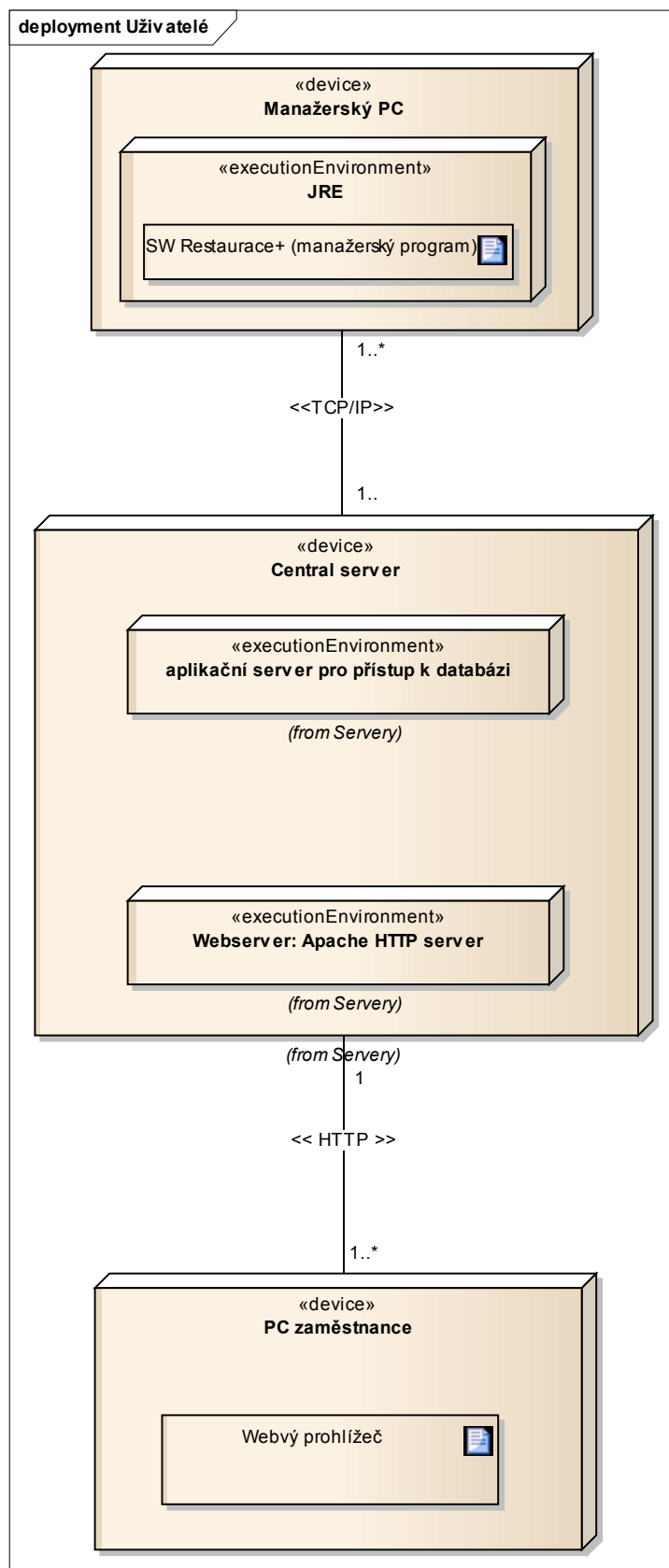


Figure: 31

## **Kuchyňský PC/terminál**

Komunikace mezi terminály není nutná - mělo by být řešeno aktualizací databázovým serverem.

## **JRE**

### ***SW Restaurace+ (kuchyňský terminál)***

## **Manažerský PC**

Spojení s ostatními terminály není nutné - nezasahuje do okamžitého provozu restaurace.

Možný přístup i z WAN.

## **JRE**

### ***SW Restaurace+ (manažerský program)***

## **PC zaměstnance**

Přístup ke směnám.

## **Webvý prohlížeč**

## **Terminál/PC pro číšníka**

Komunikace mezi terminály není nutná - mělo by být řešeno aktualizací databázovým serverem.

## **JRE**

### ***SW Restaurace+ (číšnický terminál)***

## **Terminál/PC sklad**

Spojení s ostatními terminály není nutné - případné změny zásob pro kuchyni se promítnou v databázi.

## **JRE**

### ***SW Restaurace+ (správa skladu)***

## **Network**

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

### **Network** - Deployment

Created on 23.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

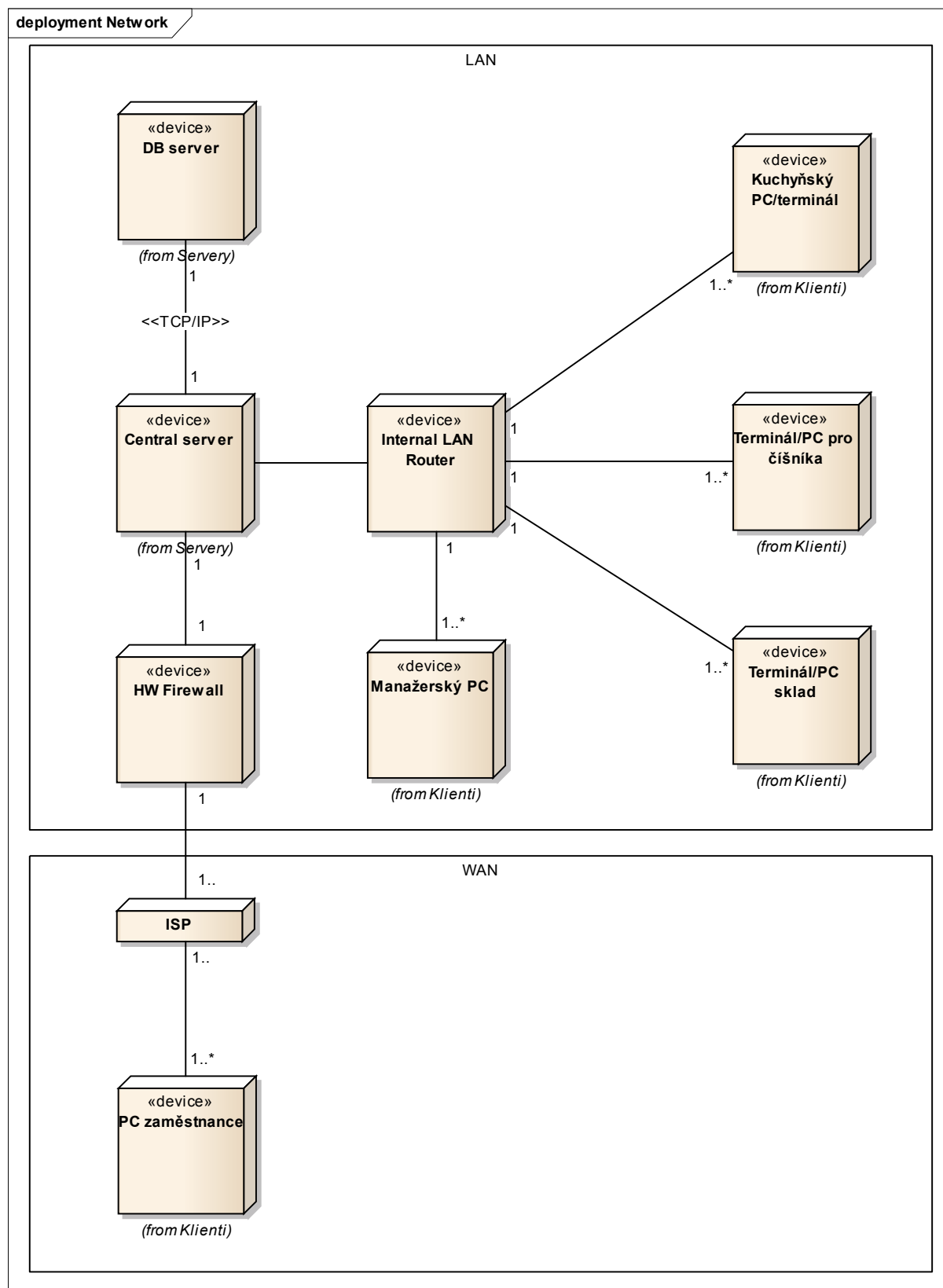


Figure: 32

## Internal LAN Router

Interní router pro místní síť, případně konfigurovatelný switch pro případně oddělení jednotlivých terminálů do podsíť .

## Servery

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

### Servery - Deployment

Created on 23.11.2013, Last Modified: 9.12.2013

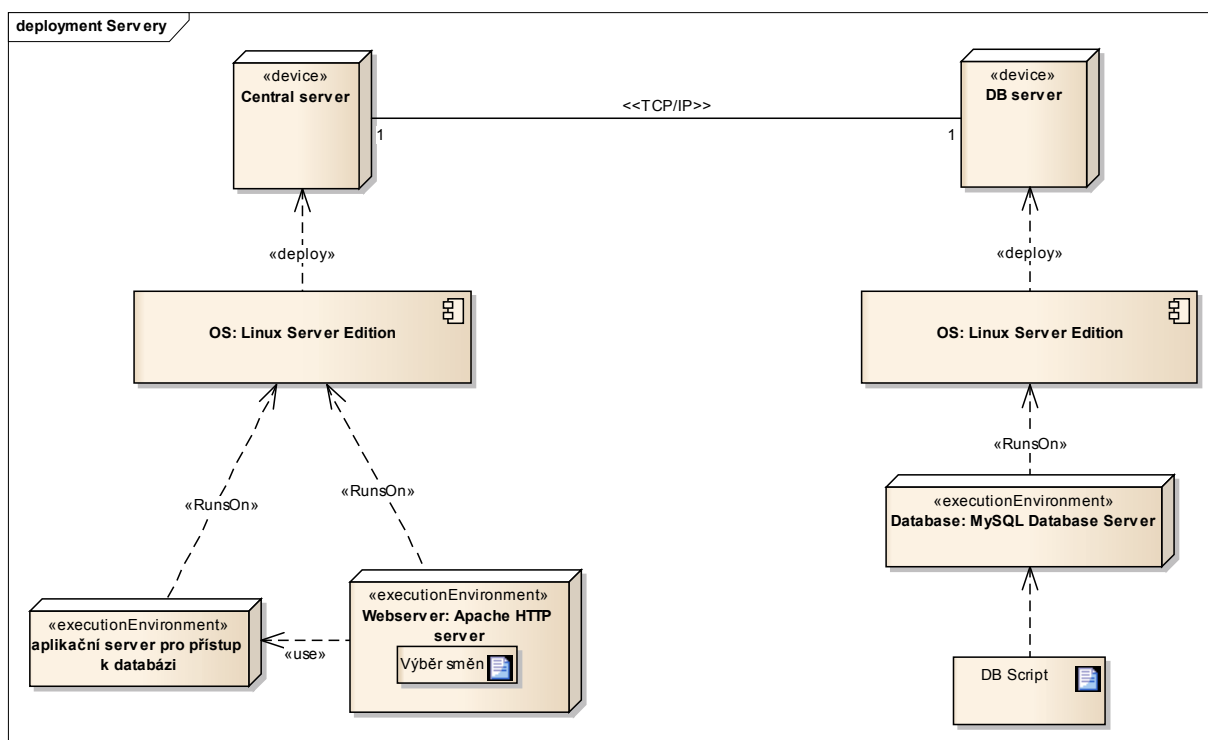


Figure: 33

## Central server

Centrální server bude dimenzován dle požadavků a předpokládaného vytížení restaurace s ohledem na maximální dostupnost pro přístup k databázi přes web i z místní sítě restaurace.

## OS: Linux Server Edition

Na centrálním serveru bude nainstalována Linuxová distribuce vhodná pro použití na serveru - např. Ubuntu Server nebo CentOS .

## aplikační server pro přístup k databázi

Pro přístup terminálů .

## Webserver: Apache HTTP server

Webový server, na kterém běží webová aplikace umožňující zaměstnancům přístup ke směnám z internetu.

## Výběr směn

Přístup ke směnám z domova .

## DB server

Databázový server bude dimenzován dle požadavků a předpokládaného vytížení restaurace. Minimální HW požadavky odpovídají MySQL DB Serveru na zvolené distribuci OS.

## OS: Linux Server Edition

Na databázovém serveru bude nainstalována Linuxová distribuce vhodná pro použití na databázovém serveru - Ubuntu Server, Fedora nebo Oracle Linux .

## Model návrhových tříd

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

## Systém dodavatelů

Created on 8.12.2013, Last Modified: 8.12.2013

### Systém dodavatelů - Class

Created on 8.12.2013, Last Modified: 8.12.2013

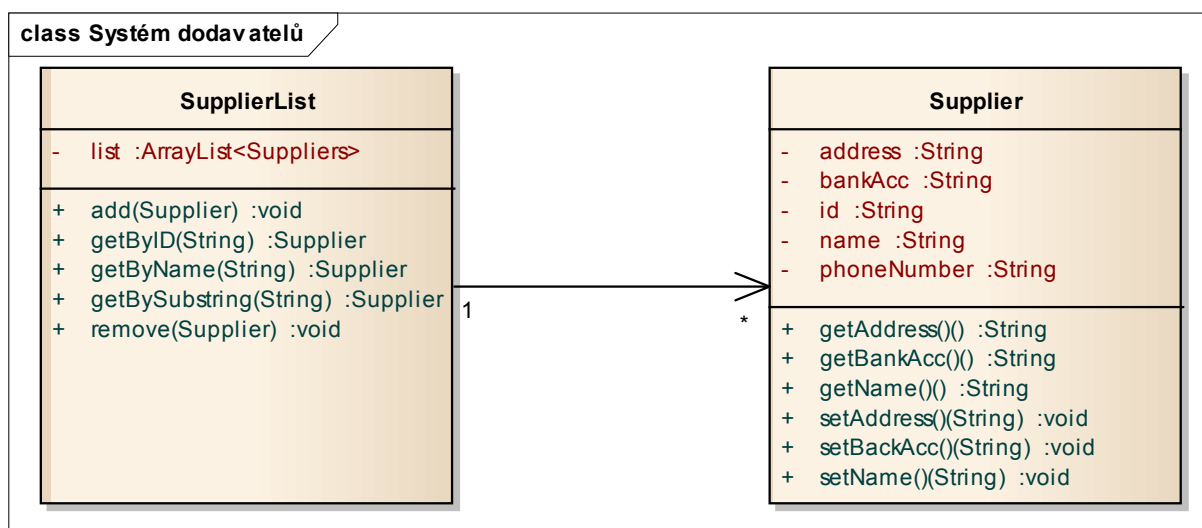


Figure: 34



## **System objednávek**

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

### **System objednávek** - Class

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

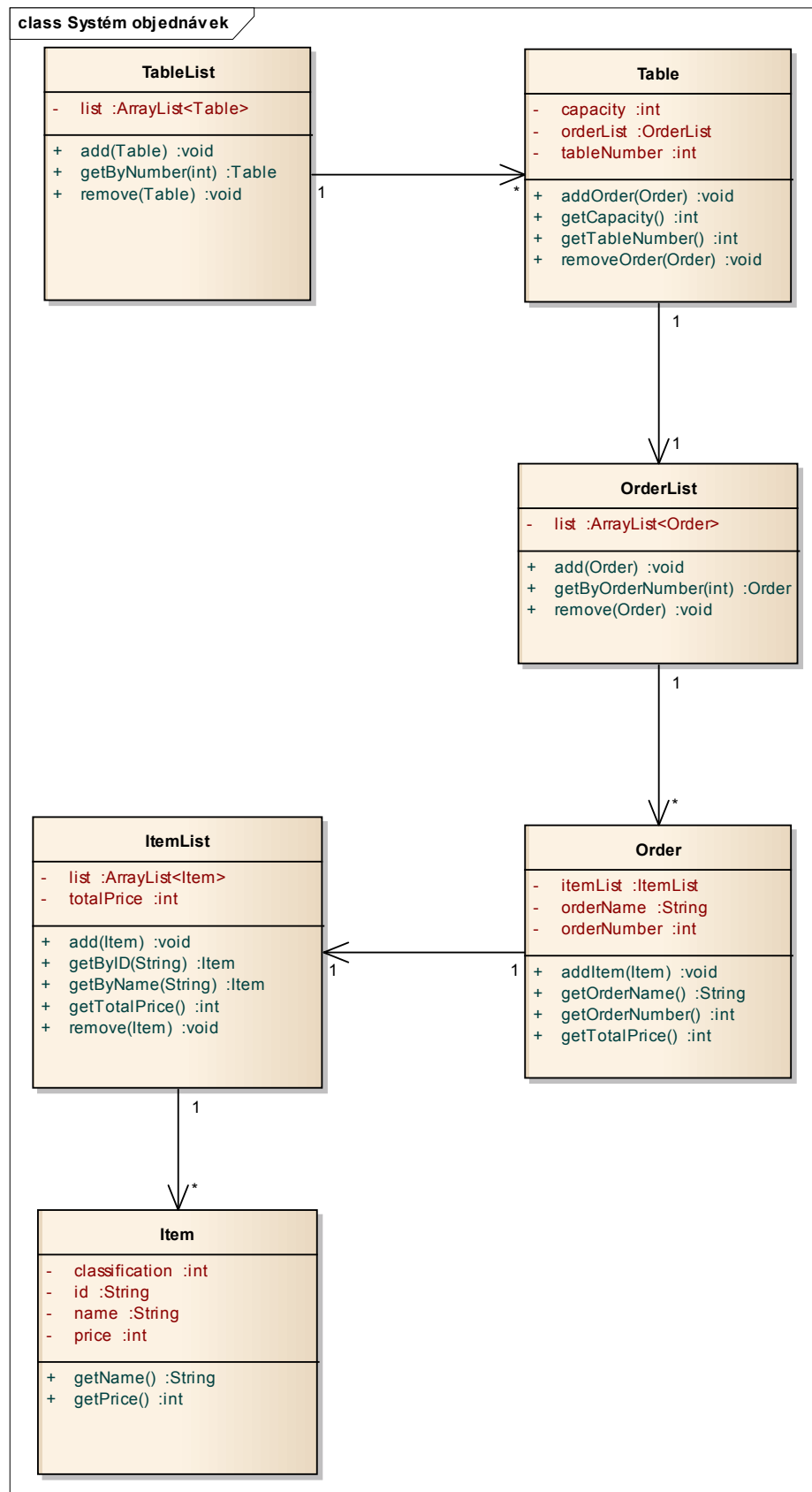


Figure: 35

## System rezervací

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

### System rezervací - Class

Created on 24.11.2013, Last Modified: 24.11.2013

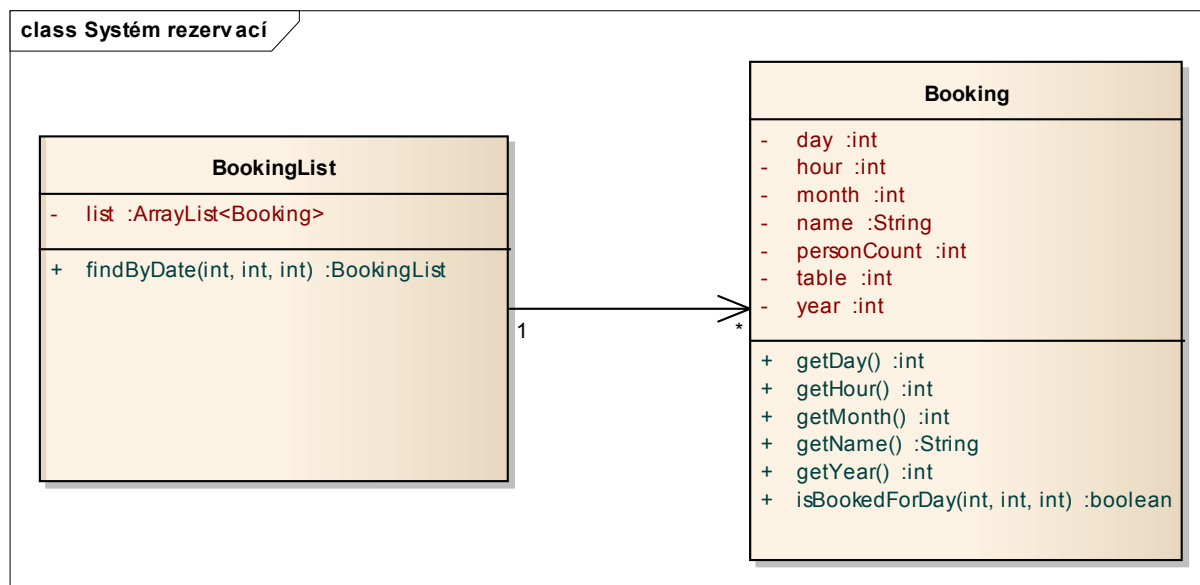


Figure: 36

## Packages

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

### Packages - Package

Created on 23.11.2013, Last Modified: 8.12.2013

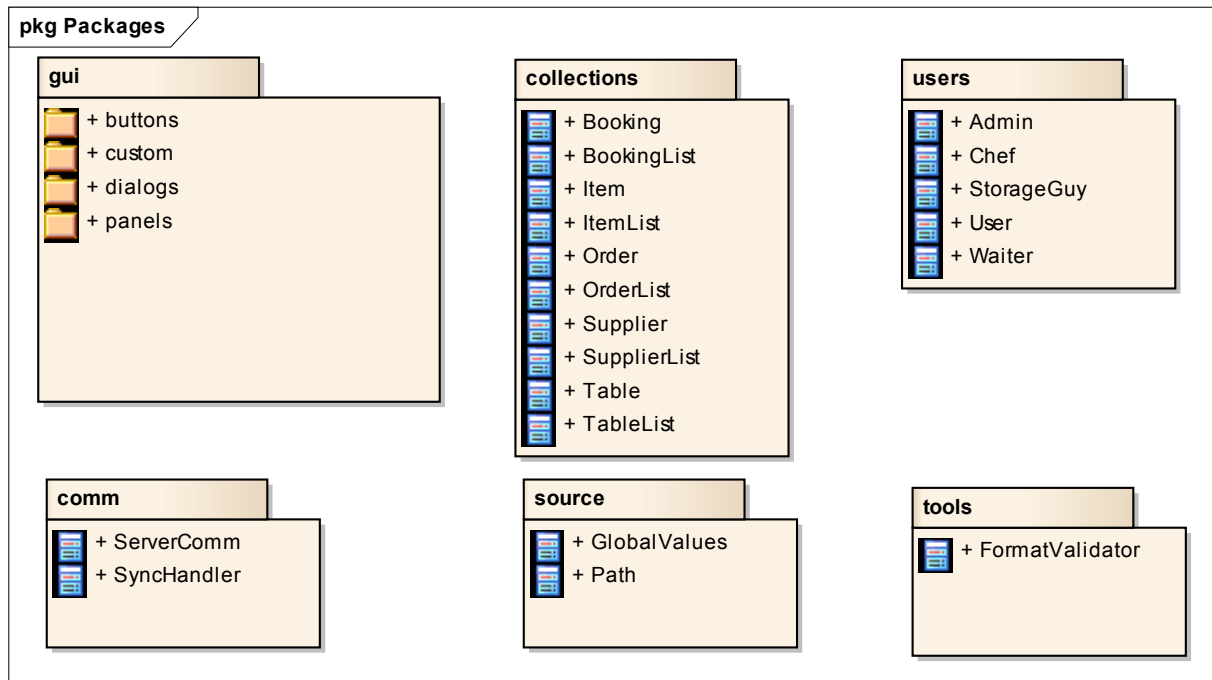


Figure: 37

## collections

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

### Collections - Package

Created on 23.11.2013, Last Modified: 8.12.2013

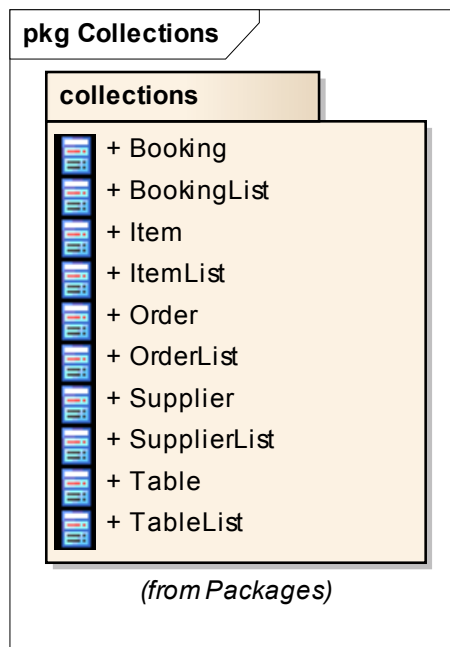


Figure: 38

## BookingList

List rezervací obsahující jednotlivé rezervace .

## Item

Položka jídla, pití nebo jiné potraviny .

## OrderList

List objednávek obsahující jednotlivé objednávky .

## comm

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

**comm** - Package

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

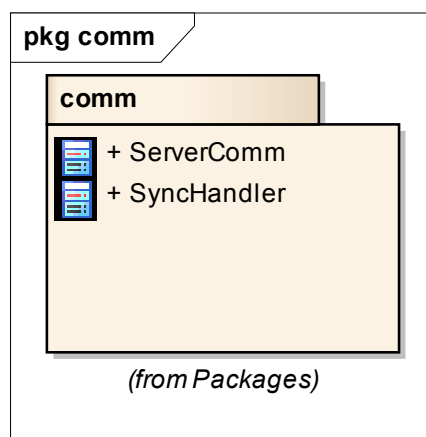


Figure: 39

## 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

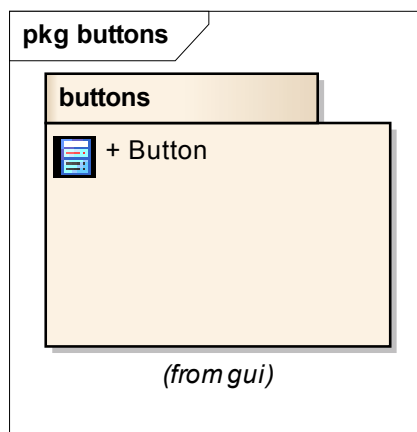


Figure: 40

## 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

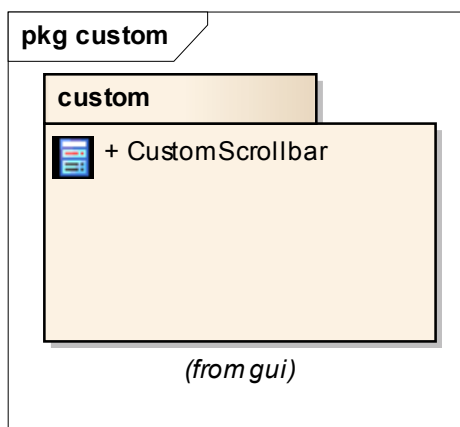


Figure: 41

## 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: 8.12.2013

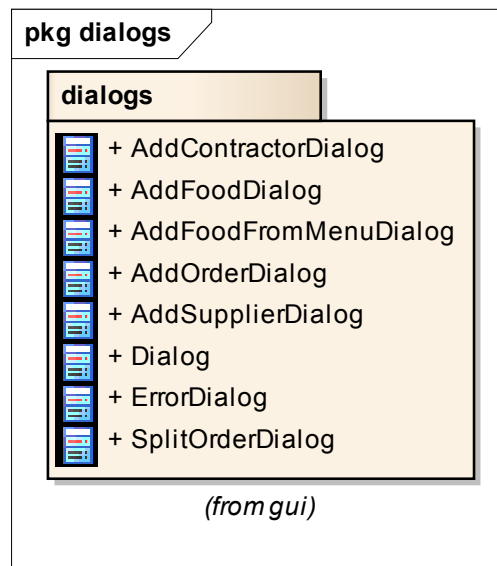


Figure: 42

## AddFoodDialog

Dialogové okno pro přidání jídla do objednávky zákazníka .

## Dialog

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

## 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: 8.12.2013

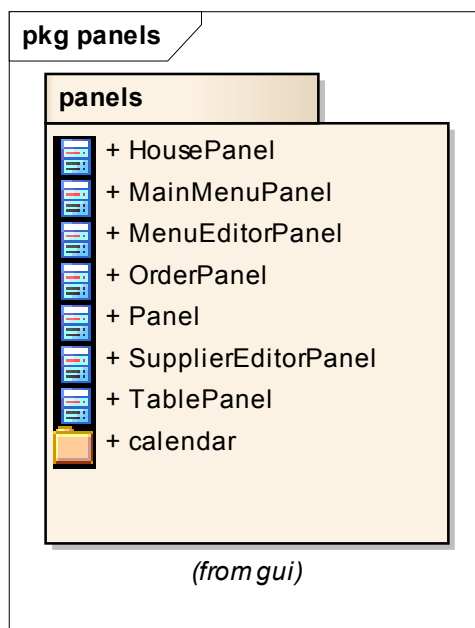


Figure: 43

## HousePanel

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

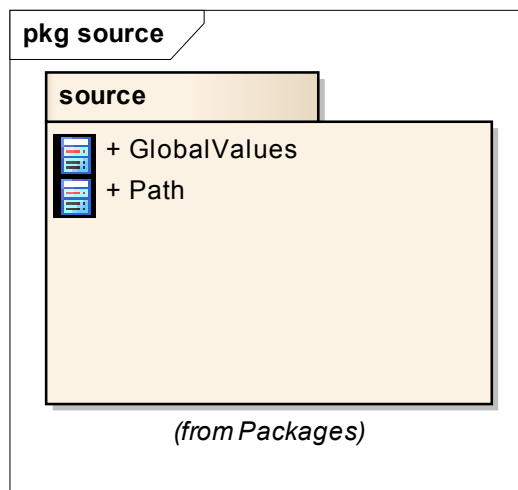


Figure: 44

## GlobalValues

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

## Path

Třída obsahující cesty k externím zdrojům - obrázkům atp .

## tools

Created on 8.12.2013, Last Modified: 8.12.2013

### tools - Package

Created on 8.12.2013, Last Modified: 8.12.2013

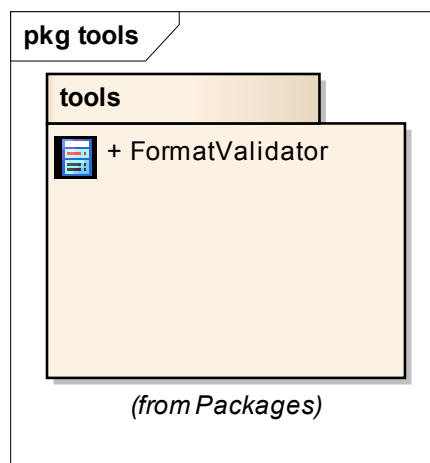


Figure: 45

## FormatValidator

Kontroluje správný formát zadávaných dat do formulářů .

## users

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

users - Package

Created on 23.11.2013, Last Modified: 23.11.2013

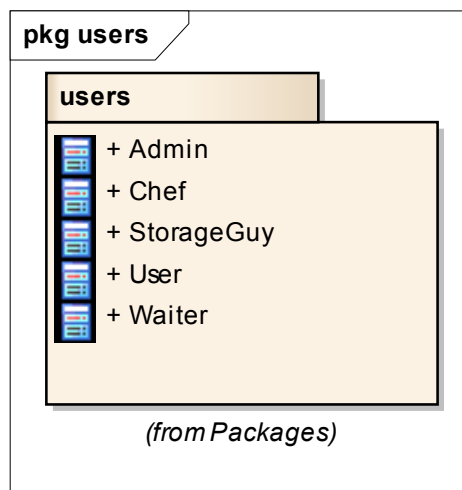


Figure: 46

## Admin

Administrátor se největšími pravomocmi .

## Chef

Uživatel s pravomocmi kuchaře .

## StorageGuy

Uživatel s pravomocmi skladníka .

## User

Předek všech uživatelů systému .

## Waiter

Uživatel s pravomocmi číšníka .

## 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

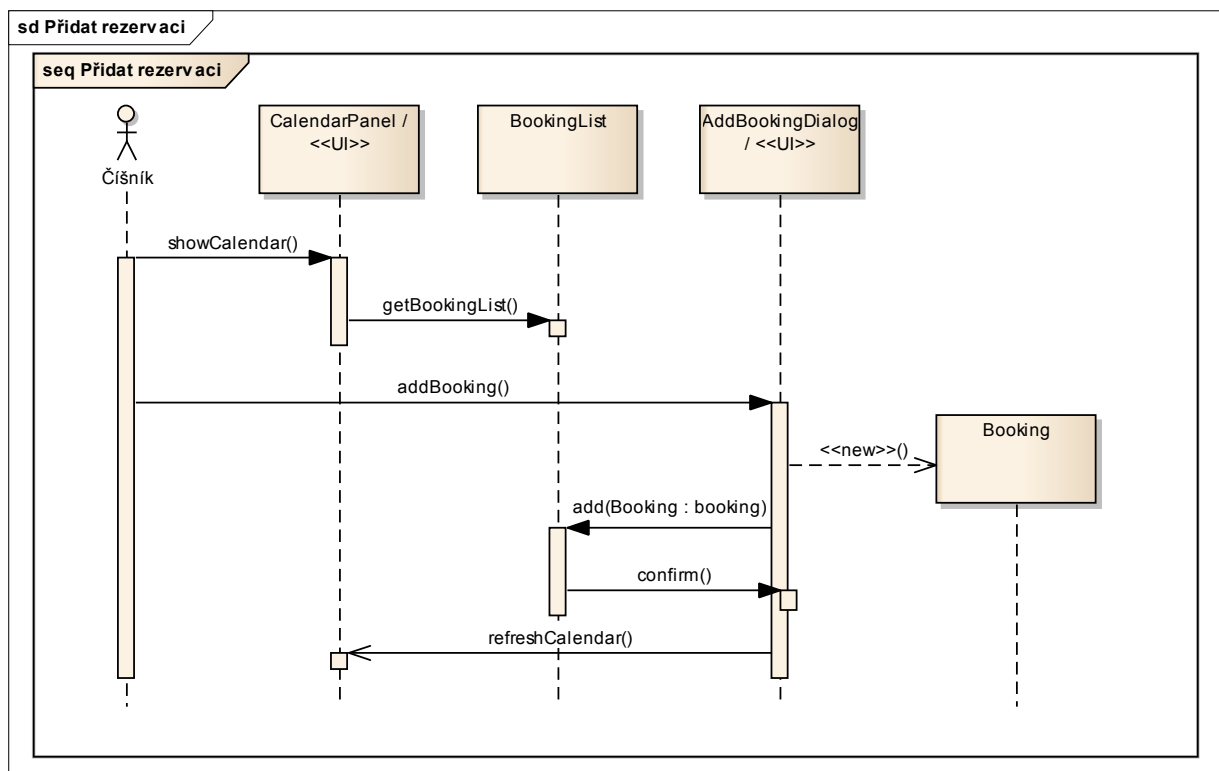


Figure: 47

## 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

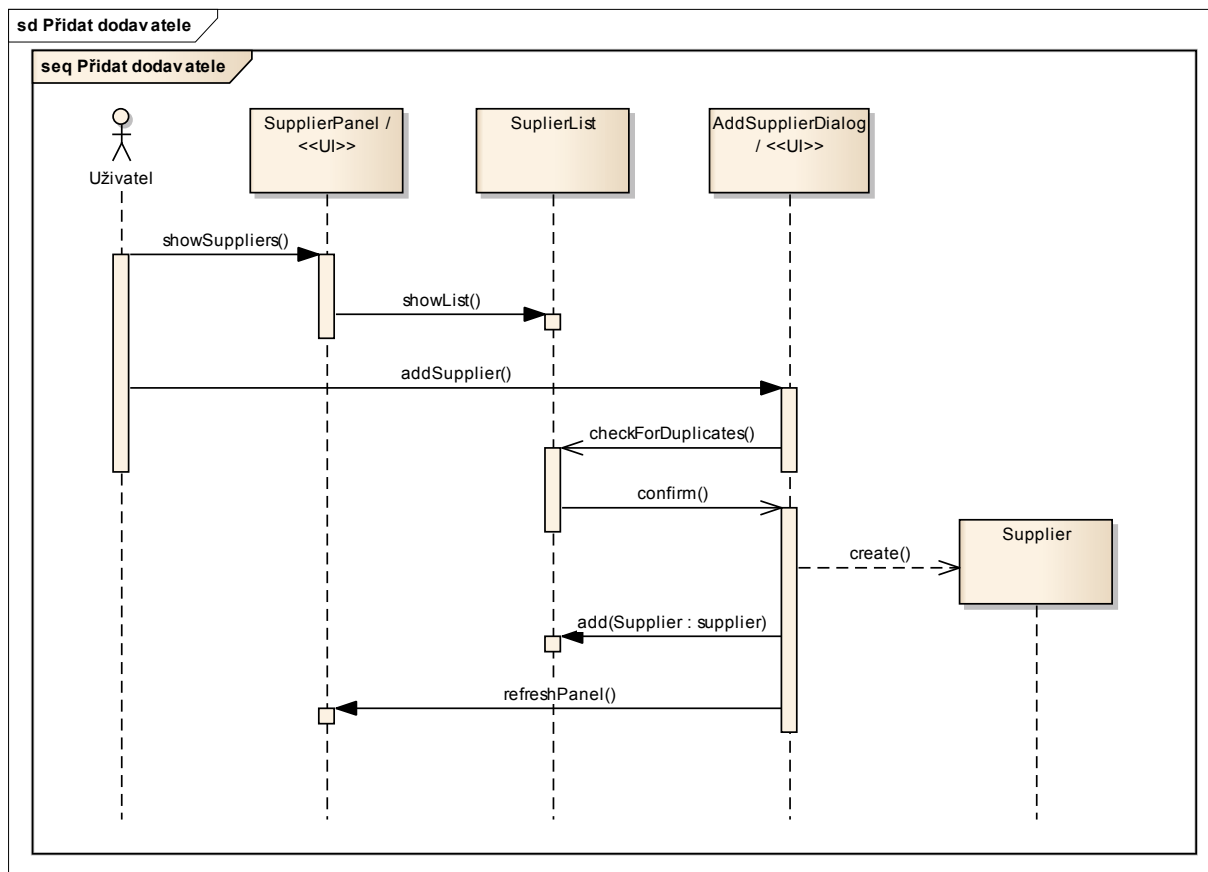


Figure: 48

## 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

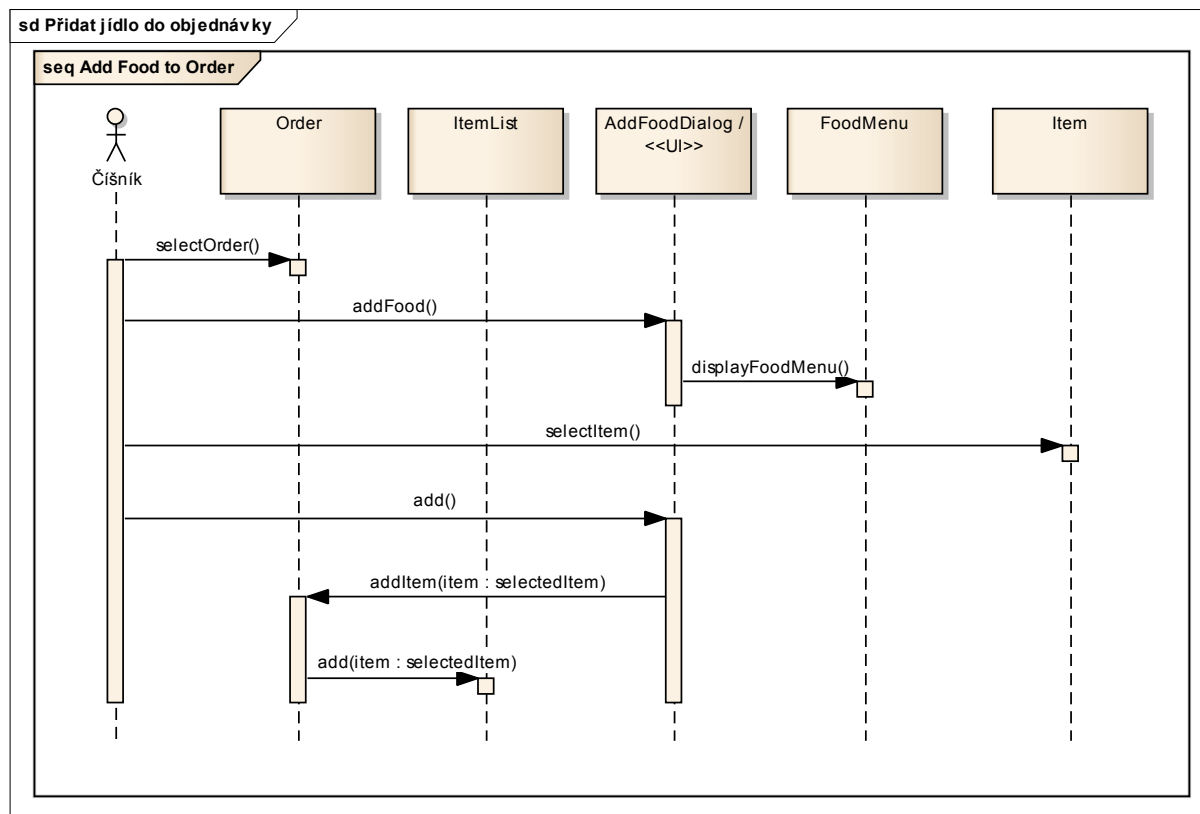


Figure: 49

## 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

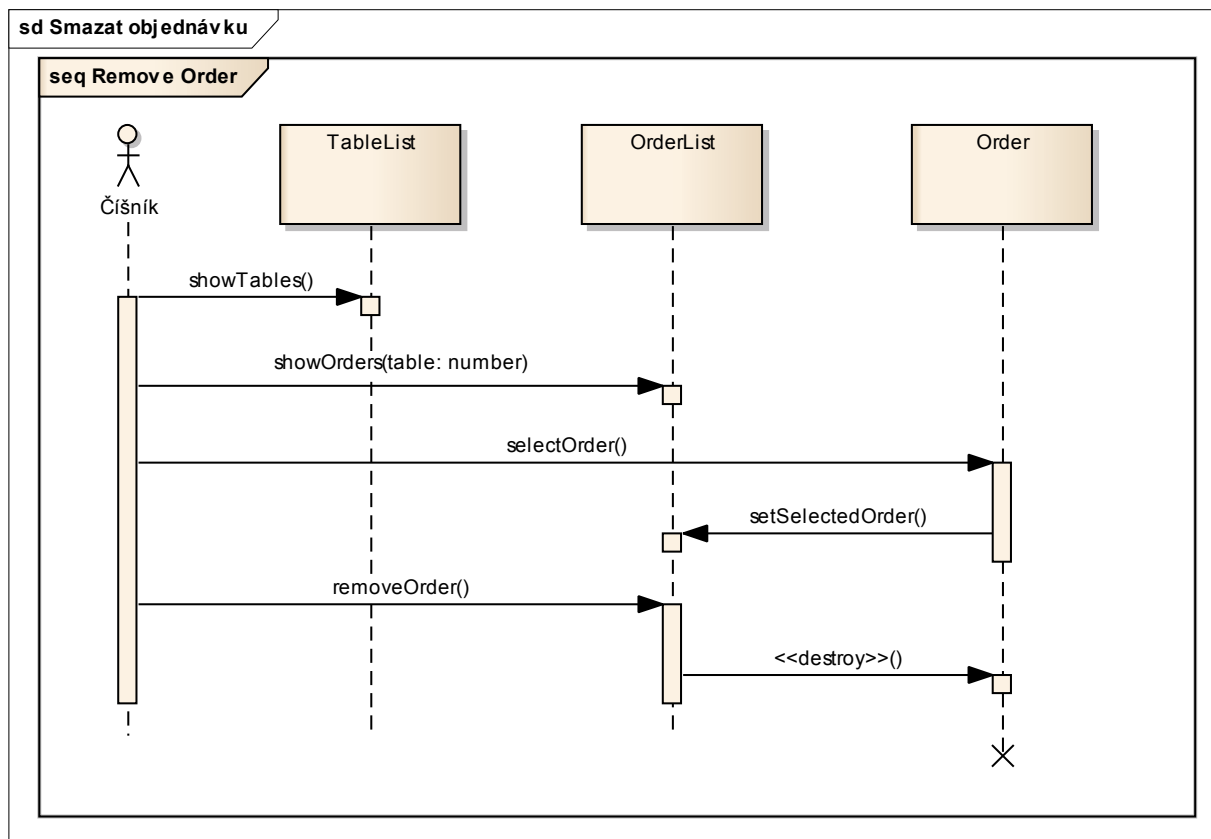


Figure: 50

## 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

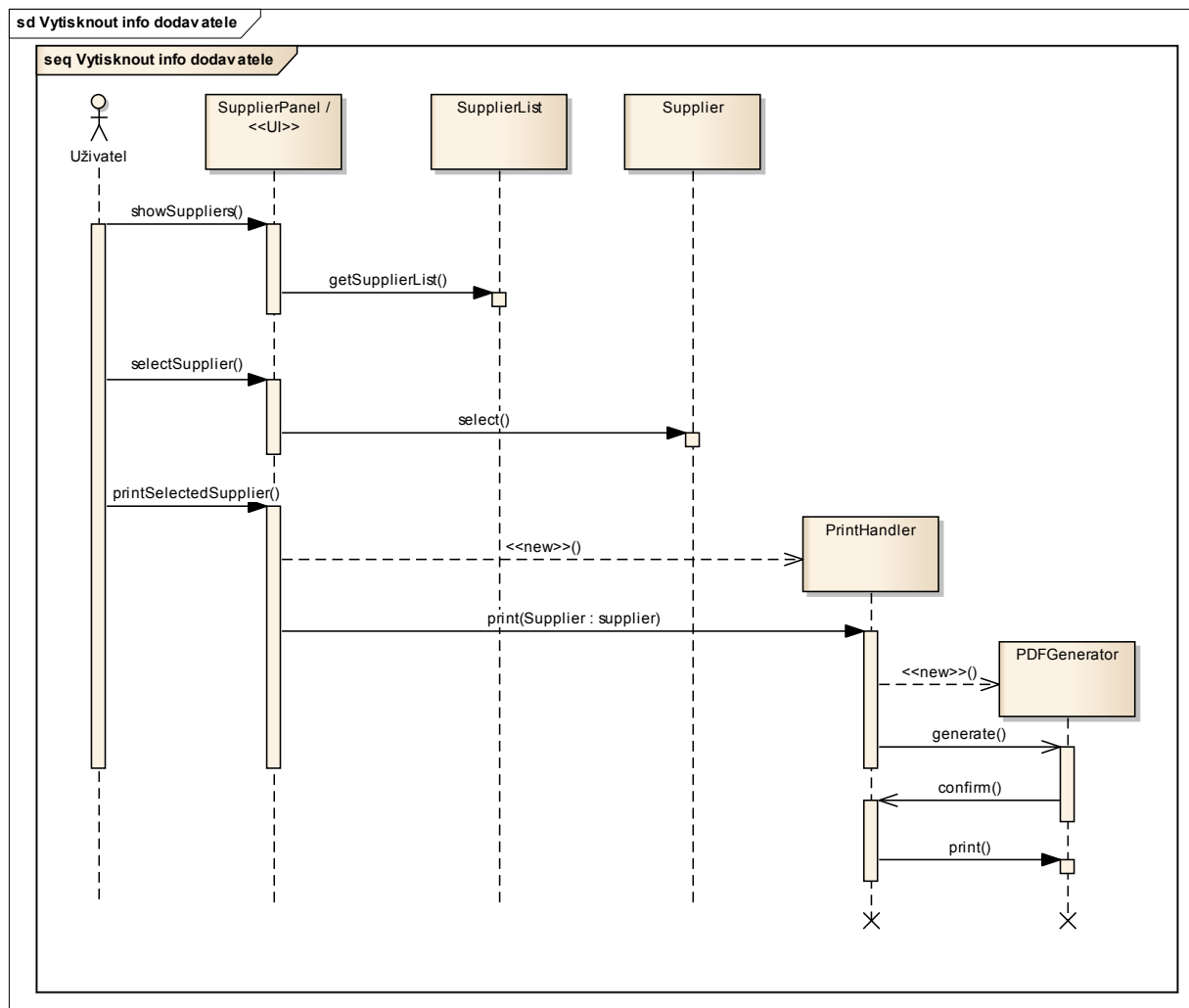


Figure: 51

## Databázový model

Created on 2.12.2013, Last Modified: 2.12.2013

### Databázový model - Data Modeling

Created on 2.12.2013, Last Modified: 2.12.2013

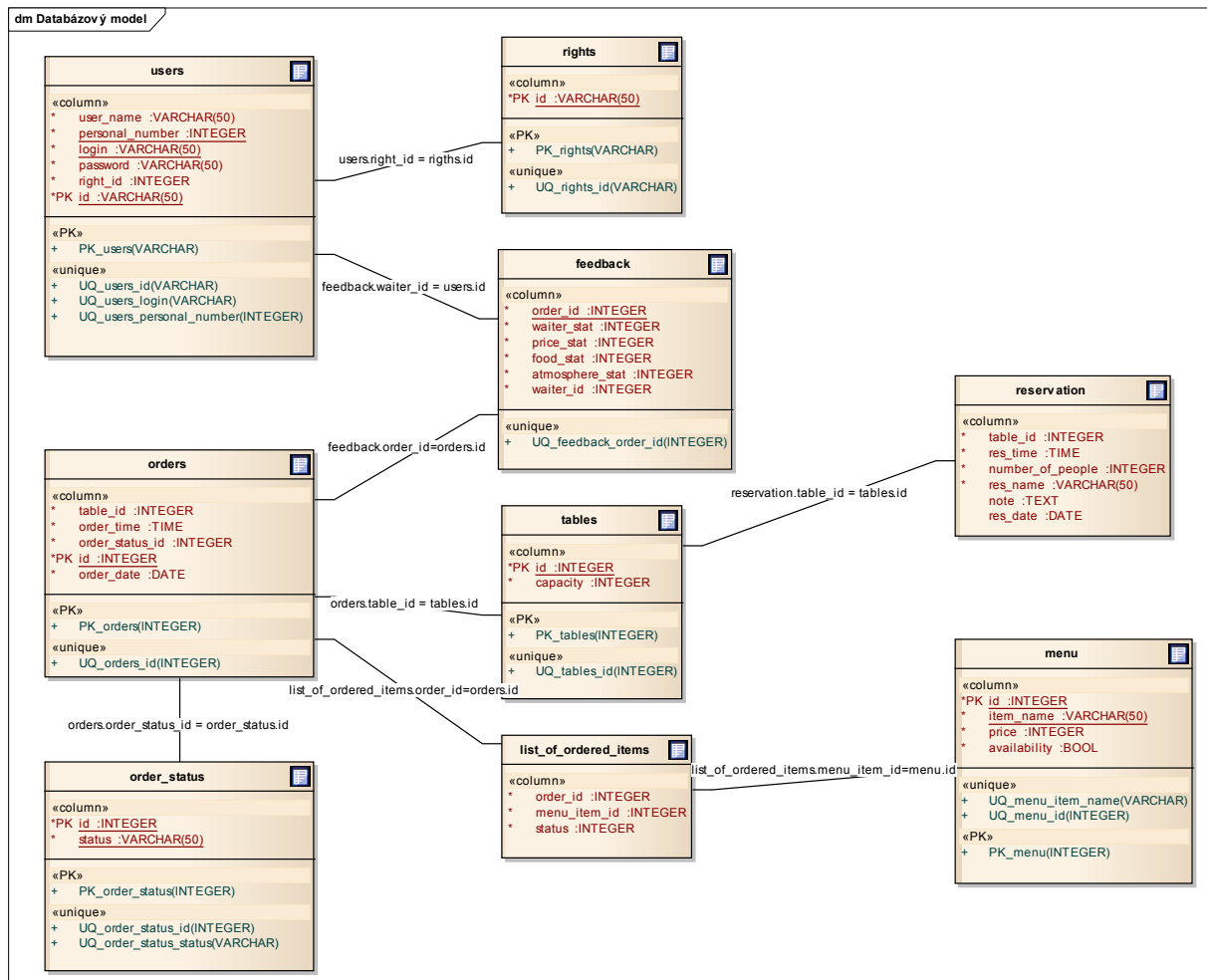


Figure: 52



Kdo	Use Case	Požadavky
číšník	Rezervovat stůl	Systém bude umožňovat označovat stoly jako rezervované včetně konkrétního data a času (tedy i na jiné dny).
	Zadat objednávku do terminál	Systém bude na terminálu evidovat objednávky dle fyzických stolů v restauraci. Systém bude umožňovat při objednávání více způsobů zadávání – výběr ze seznamu (jídelního lístku) včetně jeho filtrování psaním (částí) názvu položky. Systém bude z jídelního lístku v terminálu automaticky označovat položky, které byly z kuchyně označeny příznakem nedostatku surovin. Systém bude v jídelním lístku v terminálu automaticky označovat položky, které byly z kuchyně označeny příznakem zdržení. Systém bude umožňovat současně využívání přes více terminálů, které budou mít k dispozici stejná data a informace o existujících objednávkách.
	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, .. Systém umožní průběžné úpravy objednávek – přidávání/odstraňování položek a bude tyto změny také aktualizovat na výstupu do kuchyně. 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.
kuchař	Připravit platbu (+ účtenka)	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. Systém umožní číšníkovi nastavovat individuální slevy pro objednávky v případě reklamací ze strany zákazníka na jednotlivé položky. Systém bude odlišovat stav položek k objednávce – objednáno, vaří se v kuchyni, příznak zdržení/nedostatku surovin, poznámka, stornováno, doneseno, zaplaceno, ..
	Přidat informaci pro číšníka	Systém umožní v případě nedostatku surovin pro objednávku apod. položku z kuchyně stornovat a označit odpovídajícím příznakem = signál pro číšníka. Systém umožní k položkám na objednávce přidávat samostatnou poznámku pro číšníka, např. „z důvodu ... zdržení x minut“.
	Potvrdit stav objednávky	Systém bude odlišovat stav položek k objednávce – objednáno, vaří se v kuchyni, příznak zdržení/nedostatku surovin, poznámka, stornováno, doneseno, zaplaceno, ..
	Evidovat předpokládané zásoby	Systém umožní v případě nedostatku surovin pro objednávku apod. položku z kuchyně stornovat a označit odpovídajícím příznakem = signál pro číšníka.
	Procházet seznam zadanych o	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
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. Systém bude schopen přidat položky do seznamu. Každé položce bude nastavit jméno a množství v kusech, gramech, kilogramech a litrech. Systém bude schopen do seznamu položek ve skladu jednotlivé položky přidávat, mazat a upravovat. Upravování umožní duplikaci položky nebo její přejmenování.
skladník, kuchař, manažer		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
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, faturační údaje a kontakt. Systém bude umožňovat upravení údajů jednotlivých dodavatelů. Každému dodavateli půjde změnit adresu, faturační údaje a kontakt.

manažer, skladník skladník	Systém bude umožňovat smazání dodavatele. 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.	
skladník	Spravovat objednávky zásob	<p>Systém bude mít správu objednávek zásob. Ta se bude starat o objednávky nových zásob.</p> <p>Systém bude umět vytvořit objednávku.</p> <p>Systém bude umět upravit objednávku. Úprava umožní změnit dodavatele nebo seznam objednávaných položek.</p> <p>Systém bude schopen přiřadit vytvořenou objednávku konkrétnímu dodavateli ze seznamu dodavatelů.</p> <p>Systém bude schopen vytisknout objednávku. Ta bude v hlavičce obsahovat informace o dodavateli - jméno, fakturační údaje a kontakt. V tělu zprávy bude seznam objedná</p> <p>Systém umožní manažerovi schválení objednávky. Schválení bude doprovázeno vytisknutím kopie objednávky a exportování tohoto dokumentu do formátu .PDF.</p>
manažer		
číšník, kuch	Spravovat jídelní lístek	<p>Systém bude mít správu jídelního lístku. Ta se bude starat o obsah jídelního lístku.</p> <p>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 poc</p> <p>Systém bude umět vytvářet podsekke. Při vytváření bude třeba zadat jméno této nové podsekke.</p> <p>Systém bude umět upravovat podsekke. Úprava umožní změnit jméno této podsekke.</p> <p>Systém bude schopne smazat podsekke. Smazáním se z jídelního lístku odstraní i všechny položky, které byli přiřazené do dané podsekke.</p> <p>Systém bude schopen přidávat položky. Každá položka bude mít cenu, jméno a množství udávané v gramech, kusech, litrech nebo mililitrech. Přidání položky si bezpodmíne</p> <p>Systém bude umět upravovat položky. Úprava umožní změnu množství nebo přesunutí do jiné podsekke.</p> <p>Systém bude schopen smazat položky z jídelního lístku.</p> <p>Systém bude umět vytisknout jídelní lístek. Každá podsekke bude začínat na nové straně. V hlavičce stránky bude uvedeno jméno podsekke a v těle stránky budou jednotlivé</p> <p>Systém bude umět exportovat jídelní lístek do PDF ve stejné podobě jako při tištění. Každá podsekke bude začínat na nové straně. V hlavičce stránky bude uvedeno jméno p</p>
číšník, man	Feedback	<p>Sysém bude zahrnovat aplikaci pro feedback. Tato aplikace umožní návštěvníkům při placení hodnotit různé aspekty restaurace pomocí stupnice 1 až 5 hvězdiček.</p> <p>Systém bude schopen data z aplikace odeslat ihned po vyplnění formuláře do vzdáleného uložiště.</p> <p>Aplikace na feedback bude dostupná pro mobilní zařízení, a to na operační systémy iOS a Android.</p> <p>Aplikace na feedback se bude schopna přizpůsobit různým velikostem displejů.</p> <p>Systém bude hodnocení spojoval s konkrétní účtenkou pomocí identifikačního čísla účtenky. Před samotným hodnocením zadá obsluha toto číslo do aplikace pro feedback,</p> <p>Systém bude podávat hlášení o nových hodnoceních oprávněnému uživateli.</p> <p>Systém bude mít ochranu před několikanásobným hlasováním jedním zákazníkem. Každé identifikační číslo účtenky se může zúčastnit hlasování pouze jednou.</p> <p>Systém umožní resetovat celé hodnocení uživatelem, ovšem pouze před odesláním do vzdáleného uložiště.</p> <p>Systém umožní pověřenému uživateli vstup do hodnocení, kde ho může upravovat.</p> <p>Systém bude mít zakomponovaný proces změn a půjde tedy zjistit jakákoliv zpětná změna hodnocení.</p> <p>Systém bude shromažďovat výsledky hodnocení a bude z něj tvořit grafy, statistiky a tabulky.</p>
manažer, č	Proces směn	<p>Systém bude mít správu směn, která bude mít na starost tvorbu rozvrhů pro zaměstnance restaurace.</p> <p>Systém umožní přidávat a odebírat uživatele směn. Při vytváření nového uživatele bude povinné jméno, příjmení, rodné číslo, uživatelské jméno, heslo a funkce v systému. L</p> <p>Systém umožní měnit uživateli jeho heslo. To půjde pouze skrz potvrzovací e-mail. Nové heslo musí obsahovat minimálně jedno velké písmeno a jednu číslici.</p> <p>Systém bude schopný zobrazit všechny směny nebo směny právě jednoho uživatele.</p> <p>Systém bude schopný generovat automatický rozvrh směn.</p> <p>Systém umožní pověřenému uživateli (manažerovi) editovat, mazat a přidávat směny uživatelům.</p> <p>Systém bude zahrnovat desktopovou aplikaci pro rychlý přehled směn uživatele. Aplikace musí fungovat na OS Windows XP a výš.</p> <p>Systém bude mít funkci na tisk rozvrhů a na ukládání rozvrhů do PDF.</p>

### Zpráva o implementaci - 4. iterace

- implementována editace jídelního lístku
  - -- přidat položku
  - -- odebrat položku
  - -- upravit položku
  - -- vyhledat položku
- implementována editace dodavatelů
  - -- přidat dodavatele
  - -- odebrat dodavatele
  - -- zobrazit seznam dodavatelů
  - -- upravit informace dodavatele
  - -- vyhledat dodavatele
- implementovány další funkce u již funkčních částí programu
  - -- vyhledávání jídla u jednotlivých objednávek
  - -- upravení již existující rezervace
  - -- ve správě objednávek již možnost volby stolu

### Zpráva o implementaci - 3. iterace

- 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

## Testovací scénář - rezervace stolů

1.

Název:	Přidání rezervace na příslušný den
Účel:	Ověření, zda se dají přidávat rezervace
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem kalendáře 2.Kliknu na tlačítko "+" 3.Vyplním údaje o rezervaci - Jméno: Josef Vomáčka, Datum: 1.1.2014, Hodina:16, Počet osob:2, Stůl:1 4.Kliknu na tlačítko "+"
Očekávaný výsledek:	1.Uložení rezervace
Provedení testu:	OK

2.

Název:	Zobrazení rezervací
Účel:	Ověření, zda lze zobrazit rezervace k určitému dnu
Podmínky:	1.Rezervace na určitý den
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem kalendáře 2.Kliknutím na den 26.12.2013 v kalendáři ho vyberu
Očekávaný výsledek:	1.Zobrazení všech rezervací v pravé části okna (Pěstební dělnice, 12 osob, stůl 2, 15:00)
Provedení testu:	OK

3.

Název:	Úprava rezervací
Účel:	Ověření, zda lze upravovat rezervace
Podmínky:	1.Rezervace na určitý den
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem kalendáře 2.Vyberu den s příslušnou rezervací - 25.12.2013 3.Vyberu rezervací v pravé části obrazovky - jméno rezervace = Jirka Políčka 4.Kliknu na tlačítko "lupa" 5.Upravím informace - změním jméno na Jirka Prkénko 6.Uložím kliknutím na "+"
Očekávaný výsledek:	1.Uložení upravené rezervace
Provedení testu:	OK

4.

Název:	Odebrání rezervací
Účel:	Ověření, zda lze odebrat určitou rezervaci
Podmínky:	1.Rezervace stolu v kalendáři
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem kalendáře 2.Označím den s příslušnou rezervací - 25.12.2013 3.Vyberu rezervací - Jimmy Tulipán 4.Kliknu na tlačítko "-"
Očekávaný výsledek:	1.Vymazání rezervace ze systému
Provedení testu:	OK

5.

Název:	Kontrola zadaných údajů
Účel:	Ověření, zda systém kontroluje správně zadané datum při zadávání rezervace
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem kalendáře 2.Kliknu na tlačítko "+" 3.Zadám nesprávné údaje do kolonky data - Jméno: Tomáš Marný, Datum: XX.11.2020, Hodina: 12, Počet osob: 5, Stůl: 1 4.Klinu na "+"
Očekávaný výsledek:	1.Upozornění od systému, že formát data je špatný-"Zadávejte datum ve tvaru XX.XX.XXXX" a a zčervenání kolonky data 2.Neuložení rezervace
Provedení testu:	OK

6.

Název:	Kontrola zadaných údajů
Účel:	Ověření, zda systém kontroluje správný formát zadaného data při zadávání rezervace
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem kalendáře 2.Kliknu na tlačítko "+" 3.Zadám nesprávné údaje do kolonky data - Jméno: Tomáš Marný, Datum: 1,11,2020, Hodina: 12, Počet osob: 5, Stůl: 1 4.Klinu na "+"

Očekávaný výsledek:	1.Upozornění od systému, že formát data je špatný-"Zadávejte datum ve tvaru XX.XX.XXXX" 2.Neuložení rezervace
Poznámky:	Systém požaduje podle nápovědy formát XX.XX.XXXX, ale přijme i formát X.X.XXXX a zčervenání kolonky data
Provedení testu:	OK

#### 7.

Název:	Kontrola zadaných údajů
Účel:	Ověření, zda systém kontroluje správně zadaný čas při zadávání rezervace
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem kalendáře 2.Kliknu na tlačítko "+" 3.Zadám údaje - Jméno: Tomáš Marný, Datum: 01.01.2014, Hodina: 13:30, Počet osob: 5, Stůl: 1 4.Klinu na "+"
Očekávaný výsledek:	1.Uložení rezervace
Provedení testu:	?? - Systém dovoluje přidávat časy jen v hodinách (např.: 19), při jinak zadaném formátu ani neudává, jaký od uživatele požaduje

#### 8.

Název:	Kontrola zadaných údajů
Účel:	Ověření, zda systém kontroluje správně zadaný čas při zadávání rezervace
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem kalendáře 2.Kliknu na tlačítko "+" 3.Zadám nesprávné údaje do kolonky hodiny - Jméno: Tomáš Marný, Datum: 01.01.2014, Hodina: 25, Počet osob: 5, Stůl: 1 4.Klinu na "+"
Očekávaný výsledek:	1.Upozornění od systému, že zadaná hodina neexistuje - "Den má pouze 24 hodin" a zčervenání kolonky času 2.Neuložení rezervace
Provedení testu:	OK

#### 9.

Název:	Kontrola zadaných údajů
Účel:	Ověření, zda systém kontroluje správně zadaný čas při zadávání rezervace
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem kalendáře 2.Kliknu na tlačítko "+" 3.Zadám nesprávné údaje do kolonky hodiny - Jméno: Tomáš Marný, Datum: 01.01.2014, Hodina: XY, Počet osob: 5, Stůl: 1 4.Klinu na "+"
Očekávaný výsledek:	1.Upozornění od systému, že zadaná hodina není číslo - "Chybně zadaná hodina" a zčervenání kolonky hodiny 2.Neuložení rezervace
Provedení testu:	OK

#### 10.

Název:	Kontrola zadaných údajů
Účel:	Ověření, zda systém kontroluje správně zadaný stůl při zadávání rezervace
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem kalendáře 2.Kliknu na tlačítko "+" 3.Zadám údaje - Jméno: Tomáš Marný, Datum: 01.01.2014, Hodina: 13, Počet osob: 5, Stůl: XX 4.Klinu na "+"
Očekávaný výsledek:	1.Vypsání chybové hlášky, že zadané číslo stolu není číslo - "Chybně zadané číslo stolu" a zčervenání kolonky čísla stolu
Provedení testu:	OK

#### 11.

Název:	Kontrola zadaných údajů
Účel:	Ověření, zda systém kontroluje správně zadaný počet osob při zadávání rezervace
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem kalendáře 2.Kliknu na tlačítko "+" 3.Zadám údaje - Jméno: Tomáš Marný, Datum: 01.01.2014, Hodina: 13, Počet osob: XX, Stůl: 1 4.Klinu na "+"
Očekávaný výsledek:	1.Vypsání chybové hlášky, že zadaný zadaný počet osob není číslo - "Chybně zadaný počet osob" a zčervenání kolonky počtu osob
Provedení testu:	OK

## Testovací scénář - úprava jídelního lístku

1.

Název: Přidání jídel  
Účel: Ověření, zda se dají přidávat nová jídla na jídelní lístek

Kroky: 1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem jídelního lístku  
2.Kliknu na tlačítko "+"  
3.Vyplním údaje o jídle - Název: Mňau na páncvi, Cena: 450, ID: KLM4  
4.Kliknu na tlačítko "+"

Očekávaný výsledek: 1.Uložení nového jídla do menu

Provedení testu: OK

2.

Název: Editace jídel  
Účel: Ověření, zda lze u jídel upravit cenu, název, id  
Podmínky: 1.Jídlo v menu

Kroky: 1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem jídelního lístku  
2.Dvojklikem na "Hafburger", nebo označením a kliknutím na tlačítko "lupa", vyvolám dialog s úpravou jídla  
3.Upravím údaje - Cena: 350  
4.Tlačítkem "+" uložím

Očekávaný výsledek: 1.Uložení úprav

Provedení testu: OK

3.

Název: Odebrání jídel  
Účel: Ověření, zda lze jídlo z jídelního lístku odebrat

Podmínky: 1.Jídlo v jídelním lístku

Kroky: 1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem jídelního lístku  
2.Kliknutím na jídlo "Bobika" ho označím  
3.Kliknutím na tlačítko "-" jídlo odstraním

Očekávaný výsledek: 1.Vymazání jídla z menu

Provedení testu: OK

4.

Název: Vyhledávání jídel  
Účel: Ověření, zda se správně vyhledá jídlo v jídelním lístku podle 1. písmena

Podmínky: 1.Jídelní lístek s jídly

Kroky: 1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem jídelního lístku  
2.Zadám do okénka písmeno H

Očekávaný výsledek: 1.Zobrazení odpovídajících jídel (Hafburger, Hloupá žirafa, Hovězí guláš)

Provedení testu: OK

5.

Název: Vyhledávání jídel  
Účel: Ověření, zda se správně vyhledá jídlo v jídelním lístku podle části názvu

Podmínky: 1.Jídelní lístek s jídly

Kroky: 1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem jídelního lístku  
2.Zadám do okénka řetězec "ged"

Očekávaný výsledek: 1.Zobrazení odpovídajících jídel (Segedýnský guláš)

Provedení testu: OK

6.

Název: Zadání špatné ceny  
Účel: Ověření, zda systém správně upozorní uživatele na problém s cenou u jídla

Kroky: 1.Vyvolám dialog vytvoření nového jídla (viz test 1)  
2.Vyplním údaje o jídle - Název: Slepíčí pařáty, Cena: XX, ID: PAR2  
3.Kliknu na "+"

Očekávaný výsledek: 1.Systém vypíše chybové hlášení o tom, že cenu nelze převést na číslo-"Cena může být pouze číslo" a zčervenání kolonky ceny  
2.Jídlo se neuloží

Provedení testu: OK

Testovací scénář - úprava dodavatelů	
1.	
Název:	Přidání dodavatele
Účel:	Ověření, zda se dají přidávat noví dodavatelé do správy dodavatelů
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem nákladního automobilu 2.Kliknu na tlačítko "+" 3.Vyplním údaje o dodavateli - Firma: Pekárna Vodkolek, Adresa: Jítrnická 25, Praha 4, 14000, Účet: 258471349/0100, IČO:123456, Telefon:222148536 4.Kliknu na tlačítko "+"
Očekávaný výsledek:	1.Uložení nového dodavatele
Provedení testu:	OK
2.	
Název:	Zobrazení informací a editace dodavatele
Účel:	Ověření, zda lze u dodavatelů zobrazit všechny informace a upravovat je
Podmínky:	1.Dodavatel v seznamu
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem nákladního automobilu 2.Dvojklikem na "Potraviny goliáš", nebo kliknutím a kliknutím na tlačítko "lupa", vyvolám dialog s informacemi 3.Upravím údaje - Číslo telefonu nahradím za 604147034 4.Tlačítkem "+" uložím
Očekávaný výsledek:	1.Uložení úprav
Provedení testu:	OK
3.	
Název:	Odebrání dodavatele
Účel:	Ověření, zda lze odebrat dodavatele ze seznamu
Podmínky:	1.Dodavatele v seznamu
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem nákladního automobilu 2.Kliknutím na dodavatele "Nápoje Jelínek" ho označím 3.Kliknutím na tlačítko "-" ho odstraním
Očekávaný výsledek:	1.Vymazání dodavatele ze seznamu
Provedení testu:	OK
4.	
Název:	Vyhledávání dodavatelů
Účel:	Ověření, zda se správně vyhledá dodavatele v seznamu podle 1. písmena
Podmínky:	1.Neprázdný seznam dodavatelů
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem nákladního automobilu 2.Zadám do okénka písmeno G
Očekávaný výsledek:	1.Zobrazení odpovídajících dodavatelů (Potraviny Goliáš)
Provedení testu:	OK
5.	
Název:	Vyhledávání dodavatelů
Účel:	Ověření, zda se správně vyhledá dodavatele v seznamu podle části názvu
Podmínky:	1.Neprázdný seznam dodavatelů
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem nákladního automobilu 2.Zadám do okénka řezec "je"
Očekávaný výsledek:	1.Zobrazení odpovídajících dodavatelů (Nápoje Jelínek)
Provedení testu:	OK
6.	
Název:	Přidání prázdného dodavatele
Účel:	Ověření, zda se správně vyhledá dodavatele v seznamu podle části názvu
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem nákladního automobilu 2.Kliknu na "+" 3.Kliknu na "+"
Očekávaný výsledek:	1. Zobrazení chybové hlášky - "Dodavatel musí obsahovat jméno" a zčervenání kolonky jména 2. Neuložení dodavatele
Provedení testu:	OK

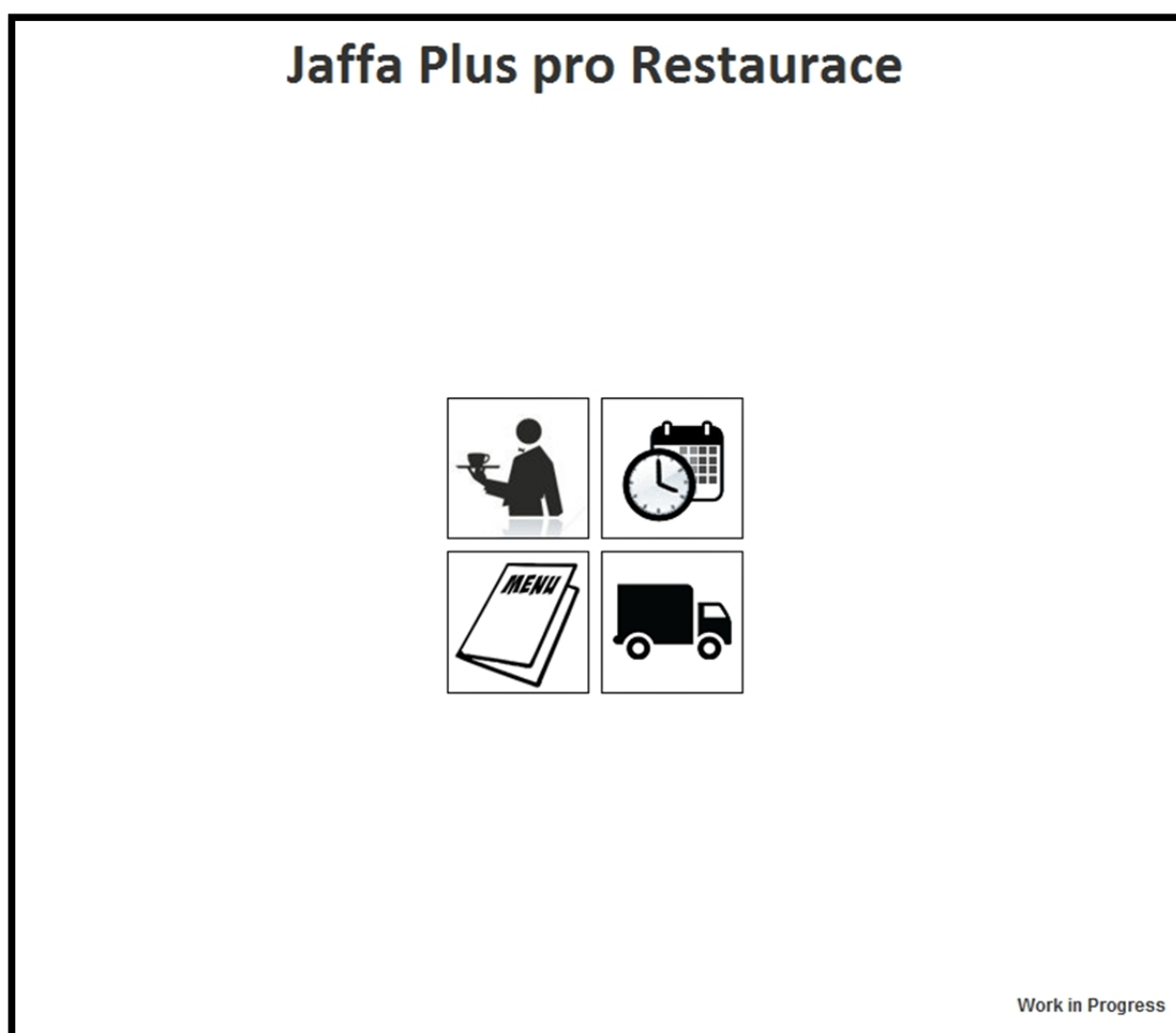
Testovací scénář - správa účtů	
1.	
Název:	Vytvoření nového účtu
Účel:	Ověření, zda lze vytvořit účet u konkrétního stolu
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem číšníka 2.Dvojklikem vyberu stůl č.1 3.Kliknu na "+" 4.Zadám název účtu - Pán s deštníkem 5.Kliknu na "+"
Očekávaný výsledek:	1.Vytvoření nového účtu u stolu
Poznámka:	Systém dovoluje otevřít více účtů u jednoho stolu se stejným jménem
Provedení testu:	OK
2.	
Název:	Přidání jídla na účet
Účel:	Ověření, zda lze přidat na účet jídlo
Kroky:	1.Vytvořím si účet u stolu - viz předchozí test 2.Označením a kliknutím na "lupu" nebo dvojklikem ho otevřu 3.Kliknu na "+" 4.Vyberu jídlo - Bobika 5.Kliknu na "+"
Očekávaný výsledek:	1.Uložení jídla na účet 2.Navýšení celkové ceny na 75,-
Provedení testu:	OK
3.	
Název:	Odebrání jídel z účtu
Účel:	Ověření, zda lze jídlo z účtu odebrat
Kroky:	1.Vytvořím účet 2.Přidám jídlo na účet (viz předchozí test) 3.Kliknutím na jídlo "Bobika" ho vyberu 4.Kliknutím na "-" jídlo vymažu
Očekávaný výsledek:	1.Vymazání jídla z účtu 2.Snížení celkové ceny na 0,-
Provedení testu:	OK
4.	
Název:	Odebrání účtu ze stolu
Účel:	Ověření, zda lze vymazat ze stolu účet
Kroky:	1.V menu kliknu na tlačítko s obrázkem číšníka 2.Vyberu stůl č.1 3.Vyberu účet "Pán s deštníkem" 4.Kliknutím na "-" účet smažu
Očekávaný výsledek:	1.Smazání účtu ze stolu
Provedení testu:	OK
5.	
Název:	Vyhledávání jídel
Účel:	Ověření, zda systém správně vyhledá jídla podle prvního písmene
Podmínky:	1.Neprázdné menu s jídly
Kroky:	1. Zobrazím nabídku jídel pro přidání na účet (viz předchozí testy) 2.Do kolonky napíšu písmeno B
Očekávaný výsledek:	1.Systém zobrazí všechny jídla, která začínají na B (Bobika)
Provedení testu:	OK
6.	
Název:	Vyhledávání jídel
Účel:	Ověření, zda systém správně vyhledá jídla podle části jména
Podmínky:	1.Neprázdné menu s jídly
Kroky:	1. Zobrazím nabídku jídel pro přidání na účet (viz předchozí testy) 2. Do kolonky napíšu řetězec "ga"
Očekávaný výsledek:	1. Systém zobrazí všechny jídla, obsahují "ga" (Polévka Gaspáčo, Steak gigantura)
Provedení testu:	OK



# Uživatelský manuál Restaurace+

---

*Terminál*



1: úvodní obrazovka

## Obsah



Objednávka od zákazníka .....	3
Vytvoření nového účtu (objednávky) .....	4
Odebrání účtu (objednávky) .....	4
Zobrazení objednávky .....	5
Přidání položky na objednávku .....	5
Odebrání položky z objednávky .....	6
Rezervace .....	7
Vytvoření rezervace .....	7
Zrušení rezervace .....	8
Editor jídelního lístku .....	9
Přidání položky na jídelní lístek .....	9
Správa dodavatelů .....	10
Přidání dodavatele .....	10

## Objednávka od zákazníka

Na úvodní obrazovce programu vyberte ikonu číšníka – dostanete se do sekce pro výběr stolu.





**Vyberte stůl pro zobrazení objednávek:**

Stůl č. 1 Kapacita: 9 Aktivních objednávek: 0	Stůl č. 2 Kapacita: 8 Aktivních objednávek: 0	Stůl č. 3 Kapacita: 5 Aktivních objednávek: 0	Stůl č. 4 Kapacita: 6 Aktivních objednávek: 0
Stůl č. 5 Kapacita: 14 Aktivních objednávek: 0	Stůl č. 6 Kapacita: 12 Aktivních objednávek: 0	Stůl č. 7 Kapacita: 6 Aktivních objednávek: 0	Stůl č. 8 Kapacita: 14 Aktivních objednávek: 0
Stůl č. 9 Kapacita: 12 Aktivních objednávek: 0	Stůl č. 10 Kapacita: 6 Aktivních objednávek: 0	Stůl č. 11 Kapacita: 5 Aktivních objednávek: 0	Stůl č. 12 Kapacita: 5 Aktivních objednávek: 0
Stůl č. 13 Kapacita: 10 Aktivních objednávek: 0	Stůl č. 14 Kapacita: 5 Aktivních objednávek: 0		

### 2: Výběr stolů

Poklepáním na stůl zobrazíte seznam jeho objednávek.

	<b>Stůl č. 1</b> Kapacita: 10
	   

### 3: objednávky od zákazníků

## Vytvoření nového účtu (objednávky)

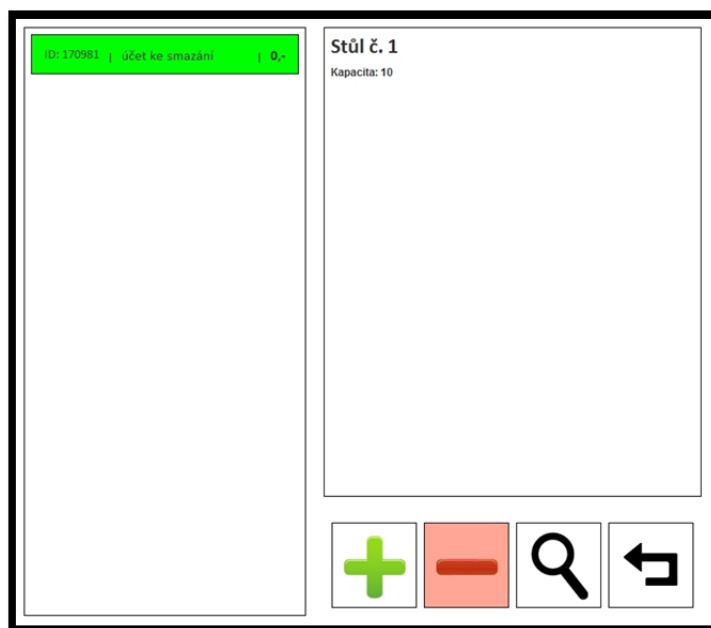
Vpravo dole klikněte na ikonu zeleného **+**. V otevřeném okně zadejte pro tento účet název. Nemusí být unikátní, program vygeneruje pro účet unikátní ID, ale je to dobré účty pro orientaci názvem odlišovat. Zadáání potvrďte ikonou **+** v dialogu. Návrat a zrušení zadávání je možné pomocí ikony zpětné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



4: vytvoření nové objednávky

## Odebrání účtu (objednávky)

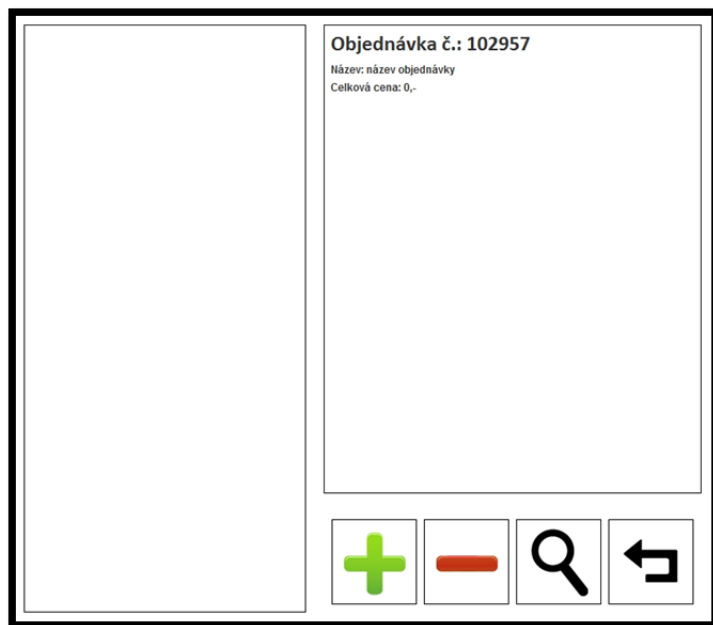
V levém seznamu vyberte požadovaný účet a vpravo dole klikněte na ikonu červeného **-**.



5: odebrání účtu

## Zobrazení objednávky

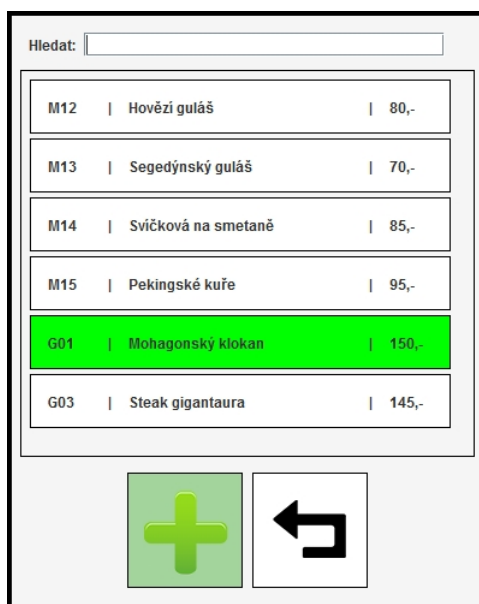
Objednávku zobrazíte prostým poklepáním na její název v levém sloupci okna. V novém rozložení okna jsou v pravé polovině souhrnné informace o objednávce a v levé seznam objednaných položek na účtu. Návrat na seznam objednávek je přes ikonu zpětné šipky v pravém dolním rohu.



6: zobrazení objednávky

## Přidání položky na objednávku

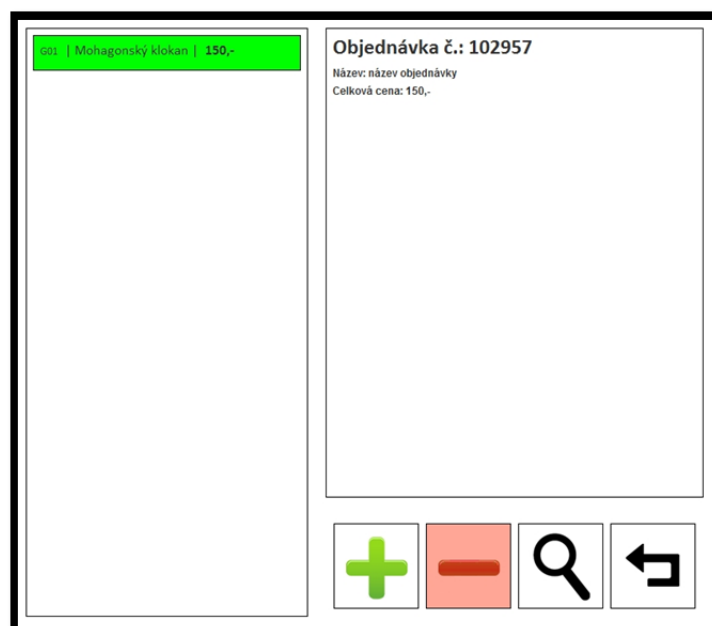
Vpravo dole klikněte na ikonu zeleného +. V otevřeném okně vyberte objednanou položku pro přidání a vložení potvrďte ikonou + v dialogu. Návrat ze zadávání je možný pomocí ikony zpětné šipky.



7: přidání položky na objednávku

## Odebrání položky z objednávky

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



8: 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 ▶

+ − ↩

9: 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:

+ ↩

10: 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					

Virgil "The Turk" Sollozzo


20:00


3 osoby

Stůl 1



PROSINEC 2013









11: zrušení existující rezervace



## Editor jídelního lístku

Na úvodní obrazovce programu vyberte ikonu Menu – dostanete se do sekce pro správu jídelního lístku. Seznam lze filtrovat podle názvů položek psaním do vyhledávacího pole v levém dolním rohu okna. V pravém dolním rohu pak pomocí ikony červeného **−** můžete položku odebrat.

**Editor jídelního lístku**

B02	Bobika	75,-
B03	Hafburger	35,-
G05	Hloupá žirafa	299,-
M12	Hovězí guláš	80,-
G01	Mohagonský klokan	150,-
M15	Pekingské kuře	95,-
HOT1	Polévka Gaspacho	49,-
B04	Pravý chotěbořský koňopes	50,-
M13	Segedýnský guláš	70,-
G03	Steak gigantaura	145,-
M14	Svičková na smetaně	85,-



12: Editor jídelního lístku

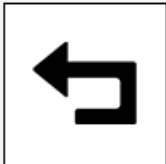
## Přidání položky na jídelní lístek

Vpravo dole klikněte na ikonu zeleného **+**. V otevřeném okně zadejte název nového jídla, jeho cenu a ID. Vložení potvrďte ikonou **+** v dialogu. Návrat ze zadávání je možný pomocí ikony zpětné šipky.

**Vložte položku:**

Název:

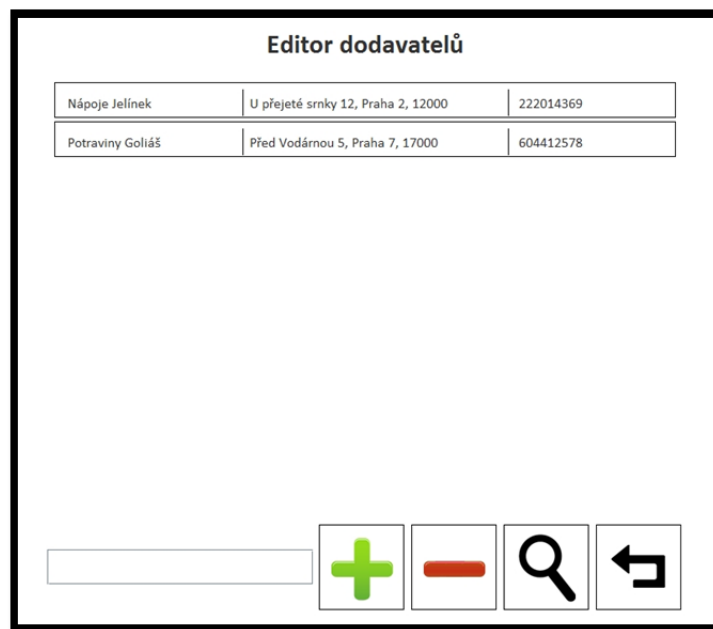
Cena:  ID:



13: Přidání položky na jídelní lístek

## Správa dodavatelů





Na úvodní obrazovce programu vyberte ikonu Dodávky – dostanete se do sekce pro Editaci dodavatelů. Seznam lze filtrovat podle názvů dodavatelů psaním do vyhledávacího pole v levém dolním rohu okna. V pravém dolním rohu pak pomocí ikony červeného **−** můžete dodavatele odebrat.



**Editor dodavatelů**

Nápoje Jelínek	U přejeté srnky 12, Praha 2, 12000	222014369
Potraviný Goliáš	Před Vodárnou 5, Praha 7, 17000	604412578


Search bar:

Toolbar:    

14: Editor dodavatelů

## Přidání dodavatele

Vpravo dole klikněte na ikonu zeleného **+**. V otevřeném okně zadejte název nového dodavatele a jeho kontaktní informace. Vložení potvrďte ikonou **+** v dialogu. Návrat ze zadávání je možný pomocí ikony zpětné šipky.



**Vložte dodavatele:**


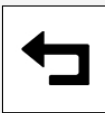
Firma:

Adresa:

Účet:

IČO:

Telefon:

Buttons:  

15: Přidání dodavatele

	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		-3	1
Piero Šesták		0		-1		-1		2	0
Lukáš Toman		-2		-2		-3		2	-5
Jan Vrátník		-2	Zprovoznění aplikace, největší podíl na práci	4	Další vývoj aplikace + opravy chyb předchozí iterace.	3		-1	4
Celkem (musí být 0)		0		0		0		0	0
Přerozděleno	Na základě poměru odpracovaného času	4	Na základě poměru odpracovaných hodin	4	Na základě odpracovaných hodin.	4	-	4	16

Jan Vrátník	
celkem hodin:	48,50
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),	3
Hromada kódu a trocha grafiky, přidávání a odebírání objednávek ke stolu, přidávání a odebírání jídla z objednávky, seznam jídel	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 dokumentace	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, prohlížet)	4
3. iterace - sekvenční diagramy a jeden scénář	1 1/2
3. iterace - diagramy komponent	1
3. iterace - návrhové třídy	1
4. iterace - další implementace (vybrat stůl, upravit rezervaci)	2
4. iterace - vyhledávání jídla, editace jídelního lístku	3
4. iterace - poslední úpravy	1

<b>Piero Šesták</b>	
<b>celkem hodin:</b>	<b>28,00</b>
<b>činnost</b>	<b>hodiny</b>
Zázemí - Dropbox, facebook stránky, soupis informací o projektu	2
Vize - Cíl projektu, manuál	2
BDM - Proces feedbacku	1
BDM - Proces směn	2
Vize - Stylistika sepsané vize, strukturování dropboxu	1
1. it. - Doplnění feedbacku	2
1. it. - Feedback	2
1. it - Kompletace vize	1
1. it. - Doladění detailu mé části práce	1
oprava - Oprava chyb	1
2. it. - ADM	2
2. it. - scénáře (feedback)	2
github - řešení funkčnosti	1
oprava - další scénáře	1
3. it - Databázový model	3
3. it - ADM - asociace, dědění	2
oprava - databázový model, scénáře	1
4. it. - Individuální zhodnocení práce	1
4. it - Databázový skript	1
4. it - Úprava zhodnocení práce, směn pro celý tým	1

Lukáš Toman	
celkem hodin:	20,25
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
Implementace správy dodavatelů	4
Úpravy implementací	2
Testování, napsání zprávy	2
Dodělání 4.iterace	1/2

Michal Stanke	
celkem hodin:	34,50
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 kuchyně)	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
Instalační manuál	3/4
kontrola a oponentura 3.iterace ŠIP	1 1/2
regenerace dokumentace 3. iterace	1/2
aktualizace uživatelského manuálu	1
aktualizace uživatelského manuálu	1/2

Celková práce	
člen týmu	hodinová práce
Jan Vrátník	48,5
Piero Šesták	28
Lukáš Toman	20,25
Michal Stanke	34,5
<b>celkem</b>	<b>131,25</b>



---

# A4B33SI - Softwarové inženýrství

## **Projekt Restaurace+**

Individuální zhodnocení práce na projektu - 9. prosince 2013

---

---

# Piero Šesták

## Klady

- Každý se musel zapojit do práce a opravdu jsme tak kooperovali v týmu.
- Přednášky byly přímo spjaté s prací na projektu.
- Jediný předmět, kde jsme si zopakovali v tomto semestru Javu.
- Přiblížilo mi to práci na společném projektu a odnesl jsem si důležité poznatky o postupném vývoji, které již využívám na mém vlastním projektu.
- Issue systém v githubu je opravdu velmi užitečný nástroj, který jsme z oblibou používali i na nejmenší úkoly.

## Zápory

- Pracovali jsme v programu, který není plně kompatibilní s všemi OS, tudíž vznikaly nepříjemné problémy, kdy jsem nemohl plně pracovat na projektu.
- Github ze začátku vůbec nefungoval a strávili jsme delší dobu řešením proč co nejde, než normální práci s ním.
- Problémy s aktualizací - github neumí pracovat s žádným jiným souborem než textovým.
- Občas se opravdu nevědělo, jak mají určité části iterace vypadat (hodil by se ke každé položce v iteraci odkaz na obrázek, kde by bylo vidět jak to vypadá v EA).

## Změny

- Pokud je to možné, tak zvolit program, který se dá nainstalovat oficiální instalací na všechny tři nejpoužívanější OS.
- Dát 30 minut z jedné první přednášky jen samotnému githubu a přímé ukázky všech potřebných kroků ke správě verzí a souborů.
- Na pracovní výkazy ideálně vytvořit web app, kde by se každý mohl přihlásit a jen zadávat vypracované hodiny, práce v několika xls, které nejsou aktualizovatelné githubem není nejlepší.
  - Lze zadat na příští rok jako projekt, který by vytvořila jedna ze skupin.

---

# Michal Stanke

## Klady

- Kooperace v týmu poměrně dobrá v prvních iteracích.
- Zkušenosti s týmovou prací.

## Zápory

- Postupně "zmatení", dle mého názoru by bylo lepší iterace posunout více dopředu a nechat o týden více.
- Pozdější iterace po dvou týdnech jsou časově problematické s ohledem na zápočty a testy v dalších předmětech.
- SW podpora (viz hodnocení Piero).

## Změny

- Přednášky o řízení projektu bych očekával spíše na začátku, nebo alespoň motivační nástin.
  - Mohlo by to pomoci pro pozdější koordinaci.

---

# Jan Vrátník

## Klady

- Na můj úplně první týmový projekt těchto rozměrů musím říct, že jsem poměrně spokojený.
- Část týmu sice sem tam postihla lenost, ale v rámci možností se vždy zvládlo udělat to, co jsme chtěli.

## Zápory

- Co se nedařilo, to bylo jakékoliv zahrnutí doporučených frameworků (v našem případě především frameworku Hybernate) do našeho projektu. Nikdy jsem žádný framework nepoužíval a ani zde se mi nechtělo zalepit část implementace černou krabičkou, která bude dělat kouzla s databází. Kdybych měl již nějaké zkušenosti, asi bych se toho tolik nebál. Bylo by ale dobré se do budoucna s některými frameworky seznámit.

## Změny

- Dělat vše odznovu, určitě bych věnoval více času promyšlení vlastní implementace a koukal bych více dopředu než jen k nejbližšímu odevzdávání aktuální iterace.
- Kolikrát jsem měl obavy, že se náš program utrhne a přestane se držet vzorů navrhovaných diagramů v EA projektu. Naštěstí to ale dopadlo poměrně dobře.

---

# Lukáš Toman

## Klady

- Celý projekt byl pro mě určitě přínosem. Díky němu jsem, aspoň z části, poznal, co obnáší tvorba nového systému, a hlavně jsem si vyzkoušel práci v týmu.
- Občas přišlo, že mezi námi vážla komunikace, ale jinak se z mého pohledu všechno dařilo.

## Zápory

- Příště bych projektu věnoval určitě víc času a nepracoval na odevzdání až na poslední chvíli, kdy už moc věcí k vytvoření nebylo.