USABILITY TEST - TAREAS							
ID ITERATION:	SPRINT	ID USABILITY	UST-01	FECHA	Lunes 2	28	
	3	TESTING:		DE LA	octubre		
				PRUEBA	de 2024		
OBJETIVO DE LA	Verifica	que a través de la int	erfaz de cliente el usi	uario pueda i	realizar un	1	
PRUEBA:	pedido a	a domicilio de forma i	ntuitiva y sin confusio	ones.			
		DESCRIPCIÓN DI					

- 1. Desde la pantalla del inicio de la interfaz del cliente, oprima el botón "Presiona aquí para comenzar" y después deslice a la siguiente página.
- 2. En ese momento, estará en la pantalla de registro de datos. Lea cada sección que se incluye en la pantalla. Después, oprima el botón de "Siguiente", y nuevamente desplácese a la página siguiente.
- 3. Se encontrará en la pantalla de selección de acciones de la interfaz de cliente. Tiene dos opciones para escoger: "Pedir comida" y "Reservaciones". Para esta prueba, presione el botón de "Pedir comida" para continuar.
- 4. Continúe a la página 5 del documento.
- 5. Para entonces, ya habrá llegado a la pantalla principal de los posibles productos que el restaurante podría ofrecerle. Se dará cuenta que puede buscar platillos por secciones con ayuda de los botones o puede buscar el nombre del platillo escribiendo en el buscador de la parte superior. Para esta prueba, seleccione el botón de "Desayunos" y deslice a la página siguiente.
- 6. Estará en la pantalla de la sección de "Desayunos". Aquí podrá observar los platillos que el establecimiento ofrece. Al igual que la pantalla principal de los platillos, cada sección tiene su propio buscador para encontrar los platillos por nombre. Observará que tiene un ícono en la parte inferior derecha: este es el botón de "Mi Orden", al que podrá acceder si quiere ver los platillos que ha seleccionado y continuar con el pago. Para esta prueba, revise los ingredientes del platillo de su elección presionando el botón "Ingredientes".
- 7. Pase a la siguiente página del documento.
- 8. Una ventana se "abrirá" sobre la pantalla de "Desayunos", donde podrá observar cada uno de los ingredientes que lleva su platillo y si lo desea personalizarlo a su gusto quitando, agregando o eliminando ingredientes del platillo con ayuda de los botones "-", "+" y el ícono del basurero, respectivamente. Una vez terminado de observar cada uno de los íconos mencionados, continúe la prueba presionando el botón "Agregar a la orden" y continúe desplazándose a la página número ocho.
- 9. Ahora presionará el botón de "Mi Orden", continuará la prueba seleccionando el botón de "Continuar" y deberá desplazarse a la siguiente página.

- 10. Se encontrará en la pantalla de selección de recolección de su pedido. El software ofrece el recoger su pedido en la sucursal del restaurante cercana a usted o el servicio a domicilio. Para esta prueba, presionará el botón de "Servicio a domicilio".
- 11. Continúe a la siguiente página.
- 12. Estará en la pantalla donde se solicitan los datos de su dirección. Para continuar, tendrá que leer los apartados que se encuentran en la pantalla y posteriormente oprimir el botón de "Continuar" y deslizar la pantalla a la página posterior.
- 13. Estará en la pantalla de confirmar pedido, leerá los datos que están en la pantalla, los cuales representarían su pedido final para que verifique que este sea correcto, ahora presionará el botón de "Realizar pago" para continuar.
- 14. Pase a la siguiente página.
- 15. Para entonces, se encontrará en la pantalla del método de pago. El software ofrece dos métodos de pago, ya sea por efectivo o por tarjeta de crédito o débito. Para esta prueba, seleccione el botón "Efectivo a la entrega".
- 16. Estará en la pantalla de "Efectivo". Para continuar, leerá los datos en la pantalla, los cuales incluyen que tendrá que especificar con qué cantidad de dinero planeará pagar su comida y si cuenta con un código promocional relacionado al restaurante, podrá visualizar la sección correspondiente para ingresarlo. Una vez terminado este proceso, presione el botón "Pagar" y así finalizará la prueba.

USABILITY TEST - TAREAS							
ID ITERATION:	SPRINT	ID USABILITY	UST-02	FECHA	Domingo 3		
	3	TESTING:		DE LA	de		
				PRUEBA	noviembre		
					de 2024		
OBJETIVO DE LA	Verifica	que a través de la int	erfaz de recepcionist	a el usuario	pueda		
PRUEBA:	observa	r y comprender de m	anera fácil y rápida el	estado de la	is mesas.		
		DESCRIPCIÓN DI					

- 1. Desde la pantalla inicial oprima el botón "Iniciar sesión" y deslice la pantalla a la segunda página.
- 2. En ese momento, estará en la pantalla de inicio de sesión. Lea cada sección que se incluye en la pantalla. Después, presione el botón "Siguiente" y continúe a la siguiente página.
- 3. Aquí podrá ver las diferentes opciones que ofrece el software, en este caso necesita seleccionar el botón "Comedor" para continuar.
- 4. Desplácese a la página siguiente.
- 5. En esta última pantalla verá la información de las mesas, que incluye su capacidad, su número y su estado (este último indicado por colores), con esto en cuenta indique si entiende la información brindada.

USABILITY TEST - TAREAS							
ID ITERATION:	SPRINT	ID USABILITY	UST-03	FECHA	Domingo 3		
	3	TESTING:		DE LA	de		
				PRUEBA	noviembre		
					de 2024		
OBJETIVO DE LA	Verifica	que, por medio de la	interfaz del recepcio	nista, el usu	ario puede		
PRUEBA:	ver los p	rer los pedidos que han sido realizados para enviar a domicilio o para					
	pasar a	pasar a recoger al establecimiento (pick up).					
		DESCRIPCIÓN D					

- 1. Desde la pantalla inicial oprima el botón "iniciar sesión" y deslice la pantalla a la segunda página.
- 2. En ese momento, estará en la pantalla de Inicio de sesión. Lea cada sección que se incluye en la pantalla. Después, presione el botón "Siguiente" y deslice hasta llegar a la tercera página.
- 3. Aquí podrá ver las diferentes opciones que ofrece el software, en este caso necesita seleccionar el botón "Pick Up/Domicilio" para continuar.
- 4. Recorra las diapositivas hasta la página número cuatro.
- 5. En esta última pantalla lea los datos del pedido y presione el botón "Confirmar" para terminar, de esta forma habrá culminado la prueba.

USABILITY TEST - TAREAS							
ID ITERATION:	SPRINT	ID USABILITY	UST-04	FECHA	Domingo 3		
	3	TESTING:		DE LA	de		
				PRUEBA	noviembre		
					de 2024		
OBJETIVO DE LA	Verifica	a través de la interfa	z del recepcionista qı	ie se puede	observar,		
PRUEBA:	confirm	ar y registrar las reser	vaciones realizadas.				
		DESCRIPCIÓN D					

- 1. Desde la pantalla inicial oprima el botón "iniciar sesión", deslice la pantalla para llegar a la segunda página.
- 2. En ese momento, estará en la pantalla de Inicio de sesión. Lea cada sección que se incluye en la pantalla. Después, presione el botón "Siguiente" y pase a la tercera página.
- 3. Aquí podrá ver las diferentes opciones que ofrece el software, en este caso necesita seleccionar el botón "Reservas" para continuar.
- 4. Deslice la pantalla hasta llegar a la página final.
- 5. En esta última pantalla lea los datos de la reserva y presione el botón "Confirmar y registrar" para terminar.

USABILITY TEST - TAREAS							
ID ITERATION:	SPRINT	ID USABILITY	UST-05	FECHA	Martes 05		
	3	TESTING:		DE LA	de		
				PRUEBA	noviembre		
					de 2024		
OBJETIVO DE LA	Verifica	que por medio de la	interfaz del mesero e	s fácil e intu	itivo		
PRUEBA:	registrar	el pedido de un clier	nte y concretar el pag	o de este.			
		DESCRIBOLÓN D					

- 1. Desde la pantalla de inicio del trabajador oprime el botón "Presiona aquí para comenzar" para poder acceder al sistema, deslice la pantalla a la siguiente página.
- 2. Lea los campos que se solicitan para el inicio de sesión y presione el botón "Siguiente". Ahora deslice a la tercera página.
- 3. Ahora puede visualizar el mapa del restaurante, presione el botón con el número según la mesa que se desee atender; posteriormente, deberá desplazarse a la siguiente página.
- 4. Podrá visualizar la pantalla con los tipos de platillo que ofrece el establecimiento, oprima el botón "Desayunos" y pase a la siguiente página.
- 5. A continuación, podrá observar los diferentes platillos que se ofrecen en el lugar, oprima el botón de "Ingredientes" y deslice la pantalla a la página que sigue.
- 6. Se encontrará en la pantalla donde podrá personalizar el platillo del cliente, distinguiendo los botones de "+", "-" para agregar o reducir los ingredientes respectivamente, o el ícono del basurero si desea eliminar el ingrediente del platillo de manera definitiva. Después de observar estos elementos, oprima el botón "Agregar a la orden" para terminar la personalización del platillo y avance a la siguiente página.
- 7. Posteriormente, podrá visualizar nuevamente la ventana con las opciones de platillos y podrá realizar el mismo procedimiento.
- 8. Oprima el botón "Ir a pedido" para poder visualizar la orden completa. Continúe a la siguiente página.
- 9. Identifique el botón "+", que servirá en caso de que el cliente desee agregar algún platillo o bebida, para esta prueba solo continúe a la siguiente página.
- 10. Seleccione y oprima el botón de "Enviar comanda" para finalizar el pedido y enviarlo al área de cocina.
- 11. Al finalizar el servicio presione el botón "pagar" y pase a la página 10.
- 12. Continúe el proceso de cobro seleccionando el medio que el cliente desee pagar (efectivo o tarjeta) oprimiendo el icono del método.
- 13. Si se seleccionó pago en efectivo; pase a la siguiente página, identifique la sección que muestra el monto total, el botón que permite agregar una propina y el que permite ingresar un código para cupones, termine la operación oprimiendo el botón "Finalizar"

- terminando así con esta prueba. En caso de no haber seleccionado está opción, continúe la siguiente tarea saltando hasta la última página.
- 14. Si se seleccionó el pago con tarjeta; identifique la sección que muestra el monto total, el botón que permite agregar una propina o código de cupón y los datos de la tarjeta que le serán requeridos para concretar el pago. Termine la operación oprimiendo el botón "Finalizar" concluyendo con la prueba.

USABILITY TEST - TAREAS								
ID ITERATION:	SPRINT	ID USABILITY	UST-06	FECHA	03	de		
	3	TESTING:		DE LA	novien	nbre		
				PRUEBA	de 202	4		
OBJETIVO DE	Verificar	que el propietario p	uede consultar info	rmación ace	erca de l	os		
LA PRUEBA:	emplead	los a través del siste	ma.					
DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS								

- 1. Observando usted la pantalla inicial, presioné en el botón que tiene como mensaje "Presiona aquí para comenzar".
- 2. Paso siguiente desplace la pantalla a la segunda página, observará una ventana diferente donde deberá leer los datos en la pantalla, a continuación, presione el botón "Siguiente" y deslice a la siguiente página.
- 3. Ahora podrá observar una ventana donde tendrá varias opciones desplegadas, lea cada una de ellas, en este caso nos interesa consultar el apartado de empleados, por consiguiente, presione el segundo botón ubicado del lado izquierdo, este está nombrado como "Empleados".
- 4. Seguidamente deberá desplazarse a la pestaña 5 donde se encuentra el apartado "Empleados", aquí podrá observar la información y así habrá culminado la prueba.

USABILITY TEST - TAREAS								
ID ITERATION:	SPRINT	ID USABILITY	UST-07	FECHA	03	de		
	3	TESTING:		DE LA	noviem	ıbre		
				PRUEBA	de 202	4		
OBJETIVO DE	Verificar	que el propietario p	ueda consultar la li:	sta de produ	ctos			
LA PRUEBA:	disponib	les en el inventario.						
DESCRIPCIÓN DE LAS TAREAS								

- 1. Observando usted la pantalla inicial, presione el botón que tiene como mensaje "Presiona aquí para comenzar".
- 2. Paso siguiente será redirigido a una ventana diferente donde deberá leer los datos en la pantalla, a continuación, presione el botón "Siguiente".
- 3. Ahora podrá observar una ventana donde tendrá varias opciones desplegadas, lea cada una de ellas, en este caso nos interesa consultar el apartado de inventario, por consiguiente, presione el quinto botón ubicado del lado izquierdo, nombrado como "Inventario".
- 4. Seguidamente deberá desplazarse a la pestaña número 10 donde se encuentra el apartado "Inventario", en este apartado podrá observar la información que usted requiera y habrá completado la prueba.