

Listado de funcionalidades mínimas evaluadas

Condiciones excluyentes:

Que los puntos de alta, baja y modificación estén a plena funcionalidad.

Que los puntos de gestión de pedidos estén a plena funcionalidad (1 al 12).

Para el 1er Recuperatorio:

Que los puntos de Push Notification estén a plena funcionalidad (1 al 16).

Para el 2do Recuperatorio:

Que todos los puntos estén a plena funcionalidad (1 al 24).

Además, que se puedan descargar archivos en formato PDF, con el logo de la empresa.

Login con redes sociales (Facebook, Google+, etc.)

Condiciones necesarias para poder ser evaluados:

Todos los integrantes del grupo deben estar presentes (cada uno con un dispositivo móvil).

Deben ingresar en el laboratorio a las 9 horas (margen de tolerancia 20 minutos).

Se debe tener en TODOS los dispositivos móviles la misma aplicación (misma versión) a ser evaluada.

Se debe tener la cuenta de **Github** (del grupo) abierta en una máquina del laboratorio.

Se debe tener abierta la consola de **Firestore** en la misma máquina del laboratorio.

Acciones mínimas a realizar:

#Alta, baja y modificación de todas las entidades con imágenes.

#Para aprobación por promoción (elementos requeridos):

A - push notification.

B- El correo electrónico debe ser automático y no se debe enviar con la cuenta personal de ninguno de los alumnos. Utilizar un correo electrónico propio de la empresa.

- ☐ 1- Crear un cliente nuevo (celular 1).
- ☐ 2- Validar todos los campos. TODOS. Formatos, campos vacíos, tipos de datos, etc.
 - ☐ Verificar la lectura del código Qr del D.N.I. (varios formatos)
 - ☐ Verificar que el pre-registro se visualice en el listado de clientes pendientes de aprobación del dueño o supervisor. (push notification *A)
 - ☐ Verificar que no se pueda ingresar a la aplicación sin ser aprobado.
- ☐ 3- El dueño o supervisor (celular 3) acepta o rechaza al cliente.
 - ☐ El cliente recibe un correo electrónico informado de la situación de su registro.
 - ☐ El correo electrónico debe ser automático y no se debe enviar con la cuenta personal de ninguno de los alumnos. (*B)
 - ☐ Verificar que el cliente pueda ingresar a la aplicación.
- ☐ 4- Ingresa un cliente al local como **anónimo** (celular 2) y escanea el código **Qr** para solicitar mesa (lista de espera).
 - ☐ Verificar que aparezca en la lista de espera del metre (celular 3). (push notification*A)
 - ☐ Verificar que no puede tomar una mesa sin estar previamente en la lista de espera.
- ☐ 5- El metre procede a la asignación de una mesa. El cliente escanea el código **Qr** de la mesa asignada (celular 2).
 - ☐ Al tener la mesa asignada, se verifica que no se le pueda asignar a otro cliente.
- ☐ 6- Al cargar el código **Qr** de la mesa (en el celular del cliente), se permite ver el listado de los productos (comidas, bebidas, postres) **con tres imágenes por cada producto.**
 - ☐ Al tener la mesa asignada , se muestra el botón de **“consulta al mozo”** , que permite hacer una consulta al mozo (con número de mesa y la consulta).
 - ☐ Verificar que le llega a todos los mozos la consulta realizada. (push notification*A)
- ☐ 7- El cliente procede a realizar el pedido para todos los comensales de la mesa.
 - ☐ Verificar que en todo momento esté visible el importe acumulado.
- ☐ 8- El mozo confirma el pedido (celular 3), este es derivado al sector correspondiente.
 - ☐ Verificar que las distintas partes del pedido se visualicen en los sectores correspondientes. (push notification*A)
 - ☐ El cliente vuelve a escanear el código **Qr** de la mesa y podrá acceder a los juegos*, a la encuesta y al estado de su pedido.
- ☐ 9- Cada sector realiza las tareas correspondientes (celular 1) y retorna los productos para que el mozo los entregue.

- ☐ Verificar que cada parte del pedido se visualice en el listado de pedidos pendientes del mozo. (push notification*A)
- ☐ El cliente verifica el cambio de estado en su pedido (escaneando el **Qr** de su mesa).
- ☐ 10- El mozo entrega los platos y bebidas.
 - ☐ El cliente confirma la recepción de su pedido.
 - ☐ El cliente verifica el cambio de estado en su pedido (escaneando el **Qr** de su mesa).
 - ☐ El cliente vuelve a escanear el código **Qr** de la mesa y podrá acceder a los juegos*, a la encuesta y a la opción de pedir la cuenta.
- ☐ 11- El cliente solicita la cuenta.
 - ☐ El detalle de la cuenta tendrá:
 - Los pedidos realizados (con precios unitarios) con su respectivo importe.
 - Los descuentos correspondientes a los juegos* (si corresponde).
 - El grado de satisfacción del cliente (propina).
 - El TOTAL a abonar.
- ☐ 12- El mozo confirma el pago y se libera la mesa.
 - ☐ Verificar que la mesa está libre nuevamente.
- ☐ 13- Alta de un nuevo plato, (con tres fotos) lo ingresa el Chef (celular 2).
 - ☐ Se verifica la existencia en la carta por parte de un cliente (celular 1).
- ☐ 14- Alta de nueva bebida, (con tres fotos) la ingresa el Bar Tender (celular 3).
 - ☐ Se verifica la existencia en la carta por parte de un cliente (celular 1).
- ☐ 15- Hacer una reserva agendada por parte de un cliente (celular 1).
 - ☐ Verificar que sólo la puede realizar un cliente registrado.
 - ☐ Verificar que la reserva sea en un tiempo futuro. (el DeLorean está sin nafta.)
- ☐ 16- El dueño o supervisor confirmará la reserva. (celular 2).
 - ☐ Verificar que el pedido de reserva se visualice en el listado correspondiente. (push notification A)
 - ☐ Al tener la reserva confirmada, verificar que no se le pueda asignar a otro cliente (celular 3) y que pasado el tiempo de espera máximo se libere dicha mesa.
 - ☐ Verificar que el cliente, siempre y cuando esté en el lapso válido, podrá escanear el código **Qr** de la mesa sin necesidad de escanear el de la lista de espera previamente.
- ☐ 17- Realizar un pedido por Delivery.
 - ☐ Verificar que sólo la puede realizar un cliente registrado. (celular 3).
 - ☐ El cliente tiene la posibilidad de ingresar una dirección o marcarla en un mapa.
 - ☐ El cliente realiza un pedido (paso 7).
- ☐ 18- El dueño o supervisor (celular 1) confirmará el pedido.
 - ☐ Verificar que el pedido se visualice en el listado correspondiente. (push notification A)
 - ☐ Al confirmar (o no) el pedido, se le informará al cliente informando el tiempo de espera.
 - ☐ Si es confirmado, se repetirán los pasos 8 y 9.
- ☐ 19- El Delivery (celular 2) confirma la recepción del pedido.
 - ☐ Verificar que el pedido se visualice en el listado del Delivery. (push notification A)
 - ☐ Verificar la visualización del mapa (con la ruta) hacia el cliente.
- ☐ 20- Se habilita el 'chat' entre el Delivery y el cliente.

- ☐ 21- El Delivery entrega el pedido.
 - ☐ Se repiten los pasos 10, 11 y 12 (adaptado según corresponda).
- ☐ 22- Juegos.
- ☐ 23- Altas de usuarios (supervisor, mozo, cocinero, etc.)
- ☐ 24- Varios (altas de mesas, generación de reportes, estadísticas, etc.)
 - ☐ Generación de reportes (en excel y en pdf con logo de la empresa) y el empleado que lo generó.
 - ☐ Estadísticas, al menos 10 estadísticas (cargar datos de un mes de pedidos, con 10 pedidos mínimos por día)
 - ☐ mesas más usadas.
 - ☐ clientes por días de la semana (entre rango de fechas).
 - ☐ el plato más pedido.
 - ☐ el mozo que más mesas atendió, en un lapso de tiempo.
 - ☐ y 6 más que crea necesarias.