

Diagrama de Procesos para el Caso #2

Alejandro Montero y Luis Poveda

El diagrama comienza definiendo la Class Cliente con sus atributos, los cuáles entran al array de arrayLlegada. Después de esto, pasan al array de arrayCaja por medio de una cola, este array solo soporta i clientes a la vez, siendo i el número de Meseros que haya, ya que estos son proporcionales a la cantidad de cajas habilitadas y eso define la cantidad de clientes simultánea. Después de esto, por medio de otra cola, se colocan en las mesas, las cuales son i mesas de j asientos, dependiendo del número que se defina que habrá.

Del otro lado, tenemos una Class Empleado, la cuál define atributos para todos los empleados del local. De esta Class, heredan otras 3 Class, Mesero, Cocinero y Lavaplatos, que son los 3 tipos de empleados que hay en el restaurante. La Class Mesero, se encarga de la caja y recibir pedidos, pasarlos al cocinero y llevarlos a las mesas, así como de limpiar las mesas. La Class Cocinero, recibe los pedidos del Mesero, los prepara y los devuelve al Mesero para llevarlos a la mesa, también recibe los platos limpios.

La Class Lavaplatos, depende de los platos que haya en juego. Existe una class de Platos, esta tiene un Bool que define si el plato está sucio o limpio. Hay 2 pilas, arrayPlatosLimpios y arrayPlatosSucios, estas 2 pilas están llenas de platos, que funcionan de la forma, los platos limpios van de la pila arrayPlatosLimpios al Cocinero, que alista el pedido acá, este se envía al Mesero junto con el pedido y este lo lleva a la mesa. Luego de esto, al terminar de comer, el mesero recoge el plato sucio y lo envía a arrayPlatosSucios, donde lo recoge el Lavaplatos, lo lava y lo coloca en arrayPlatosLimpios, de esta forma reiniciando el ciclo.