



Universidad politécnica de BACALAR

INGENIERÍA EN SOFTWARE

Profesores a cargo:

Esdras Eliseo Chuc Caamal

Isaías Contreras Benítez

Asignaturas:

Programación orientada a eventos

Bases de datos

Evidencias de proyecto

-WinRest-

Por: Diana Laura Aguayo Schultz

Bacalar, Quintana Roo, Agosto 2015

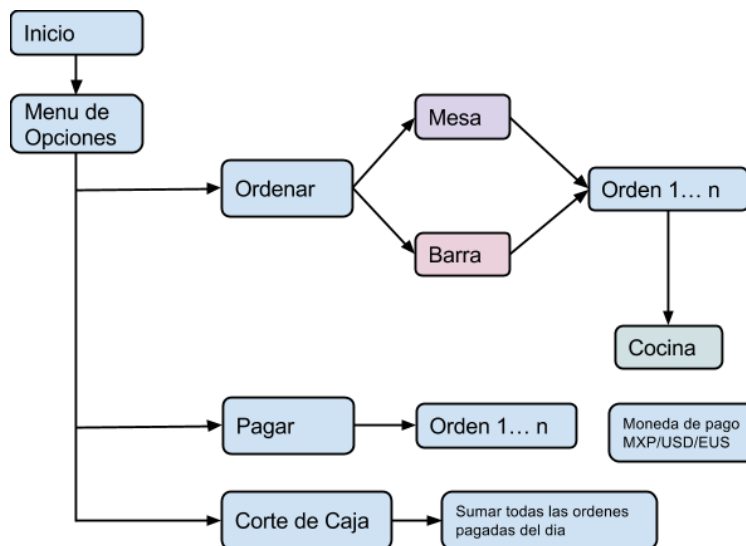


Resumen

Con WinRest el que gana, es tu restaurante.

El proyecto tiene objetivos muy claros en cuanto a la forma del manejo de flujo y servicio de un restaurante, está diseñado para que los administradores de las empresas restauranteras logren esa conexión directa con los clientes; pues, uno de sus más importantes objetivos es crear una interfaz por la cual el cliente pueda interactuar libre y directamente con el menú, por medio de dispositivos remotos.

Otros de sus próximos objetivos es enviar el pedido efectuado por el cliente al área de cocina y de esta manera aumentar la velocidad en cuanto a producción de la comida, además de estos beneficios WinRest llevará a cabo un reporte diario, generando un corte de caja cuando las ventas del día hayan concluido, de esta manera el gerente tendrá un registro detallado del número de clientes al día, las cuentas por pedido y cuentas totales del día.





Objetivos

- Aumentar productividad
- Reducir costos
- Cuentas claras
- Novedoso diseño
- Interfaz amigable
- Fácil de interactuar
- Fácil acceso a información

Justificación

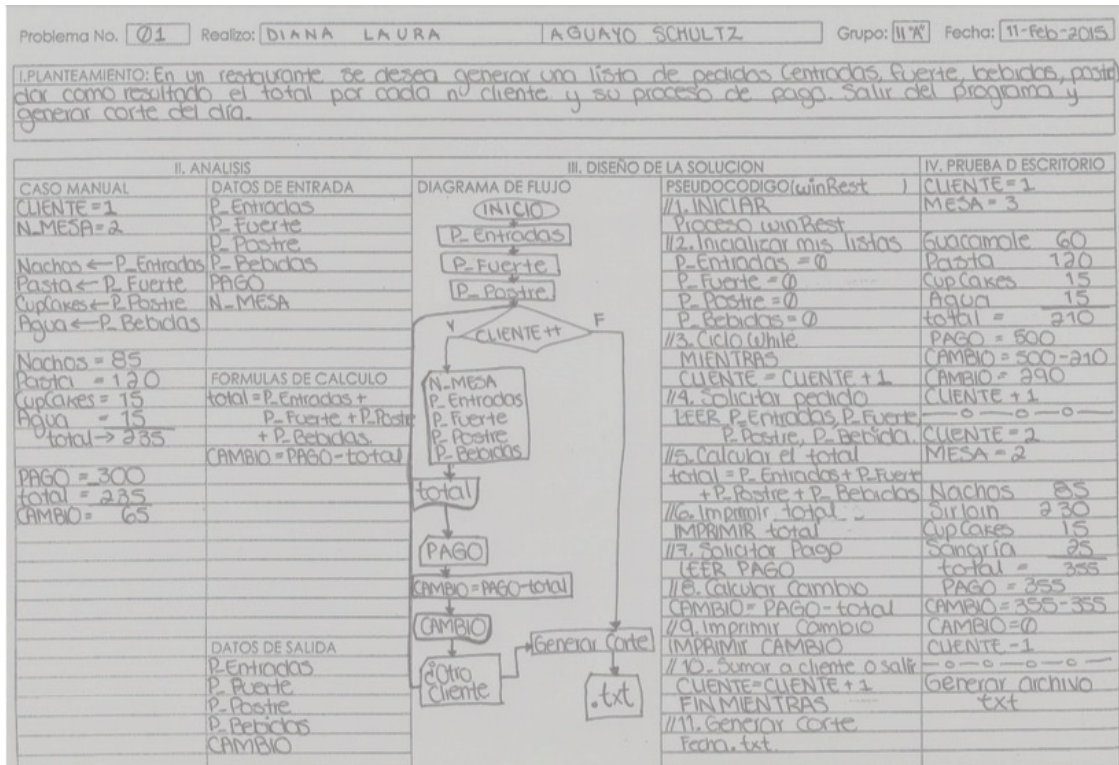
He observado que en muchos restaurantes de la zona sur de Quintana Roo, tu orden de comida tarda aproximadamente 10 minutos en llegar del mesero a la cocina y esto implica "tiempo perdido".

Para ello ofrezco una idea fresca y muy práctica para beneficio de las empresas restauranteras: WinRest.

Se realizó winRest con el objetivo específico de mejorar las ventas e ingreso económico, además de brindar al consumidor un servicio eficiente y de buena calidad.



1era Fase del desarrollo



2da Fase de desarrollo

WinRest se elaboró modo consola en python cumpliendo el objetivo de seleccionar de un menú dado, el alimento que se quiere consumir, mientras va guardando el pedido para mostrarlo al momento de pagar. El proceso de pago indica cual es el importe a pagar, solicitando la cantidad con la cual se efectuará el pago para después mostrar la cantidad que se dará de cambio, de igual forma el proceso de pago permite hacer el pago en 3 tipos diferentes de moneda.



3ra Fase de desarrollo

El modelo gráfico se diseñó para visualización en página web, la cual permitirá acceder al sistema en cualquier parte teniendo la opción ingresar con una cuenta de usuario, siendo empleado de la empresa se otorgan ciertos permisos como por ejemplo los meseros tendrán a bien dar la tableta a los clientes, explicándoles la manera de trabajar del sistema. Seguidamente el cliente visualizará el menú del restaurante, teniendo la opción de consultar la descripción del platillo y agregar al pedido así como también podrá estar al tanto del detalle de sus ordenes.

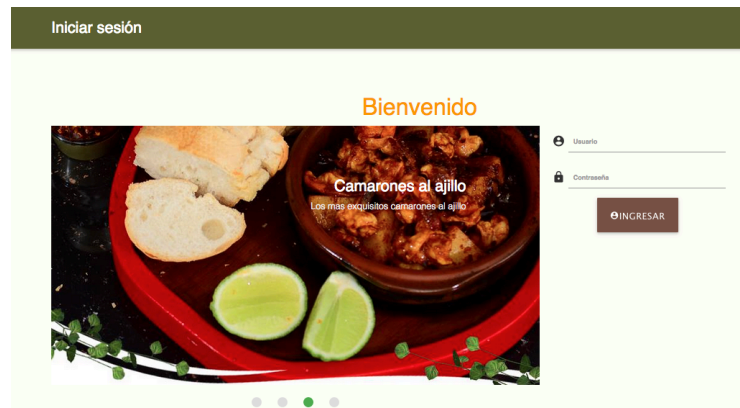
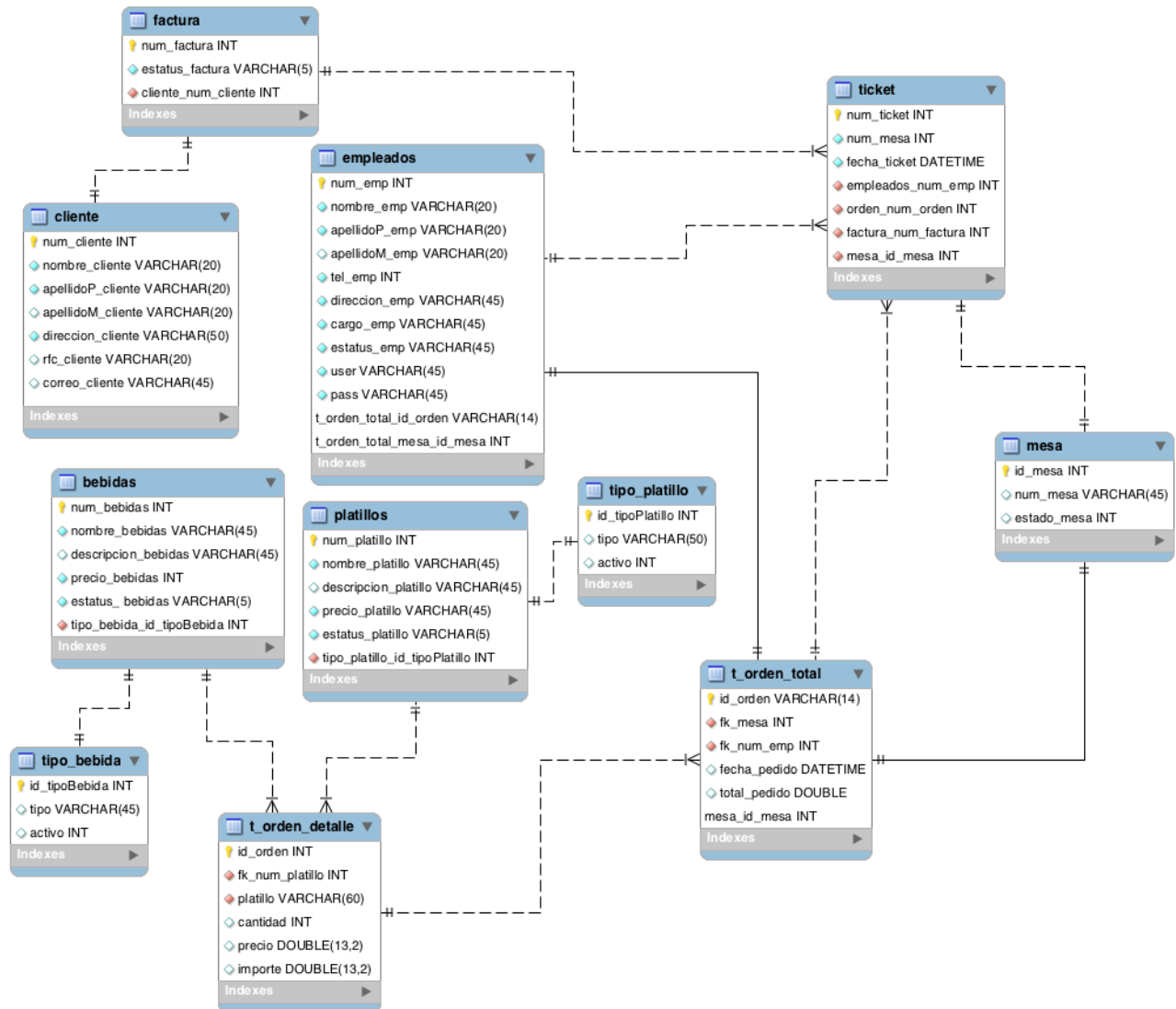




Diagrama E-R





Maquetas







Conclusiones

Trabajar un proyecto como WinRest me ha dejado mucho aprendizaje, desde el ir a tratar con el cliente, hasta entender como manejan los restaurantes los distintos procesos que a simple vista como clientes no nos llegamos a percatar. Quiero y deseo con muchas ganas el ver a WinRest unir lazos con los demás proyectos de mis compañeros, si es posible, para hacerlo crecer aparte de ofrecer al cliente siempre lo mejor en software. Cubrir las necesidades de las empresas restauranteras de manera general y poder hacer realidad todas las expectativas de WinRest.

Se que aún falta mucho por hacer y seguiré trabajando por ver WinRest en los restaurantes.

Referencias

<http://materializecss.com/about.html>

<http://www.php.net/>

<http://www.w3schools.com/js/>

<http://www.lawebdelprogramador.com/>

<http://t4t5.github.io/sweetalert/>

