

# CAFETERIA

## *Menu*

Victor Chavarria, Samuel Gutierrez, Jonathan Zavala, Grecia Morales  
Septiembre, 2023

# Índice

|  |          |
|--|----------|
| <b>1. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES</b>   | <b>3</b> |
| 1.1. Cliente . . . . .                 | 3        |
| 1.2. Recepcionista . . . . .           | 3        |
| 1.3. Cocina . . . . .                  | 3        |
| <b>2. REQUERIMIENTO NO FUNCIONAL</b>   | <b>4</b> |
| <b>3. CASOS DE USO:</b>                | <b>5</b> |
| 3.1. Diagrama . . . . .                | 5        |
| 3.2. Flujo ideal . . . . .             | 7        |
| 3.3. Flujo alterno . . . . .           | 7        |
| <b>4. DIAGRAMAS</b>                    | <b>8</b> |
| 4.1. Diagrama de componentes . . . . . | 8        |
| 4.2. Diagrama de clases . . . . .      | 8        |
| 4.3. Diagrama de secuencia . . . . .   | 9        |
| 4.4. Diagrama de flujo . . . . .       | 14       |

# **1. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES**

## **1.1. Cliente**

- Seleccionar categorias de comida.
- Seleccionar la comida.
- Revisar el pedido.
- Selecciona complementos al pedido.
- Confirmar pedido.
- Editar pedido.
- Editar cantidades de comida.
- Obtener turno.
- Guardar turno en dispositivo.
- Recibir notificaciones del estado del pedido.
- Regresar al menu.

## **1.2. Recepcionista**

- Recibe el pedido del cliente.
- Liga el turno/pedido del cliente con la mesa disponible.

## **1.3. Cocina**

- Recibe el pedido.
- Selecciona el pedido.
- Marcar pedido como completado.
- Notificar que el pedido ya eststo.

## **2. REQUERIMIENTO NO FUNCIONAL**

- Desarrollo en VSC.
- Framework Laravel php.
- Uso de internet para la app.
- Acceso al carrito (Guardado del pedido).
- Acceso a las notificaciones (estado de los pedidos).

### 3. CASOS DE USO:

#### 3.1. Diagrama

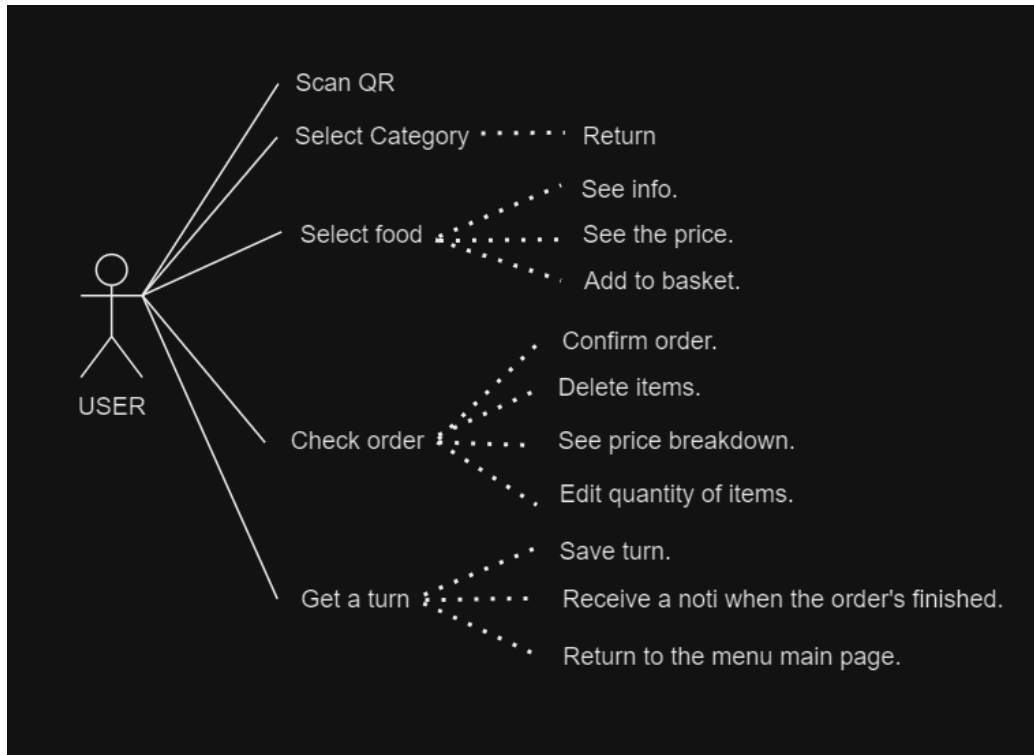


Figura 1: Diagrama de casos usuario

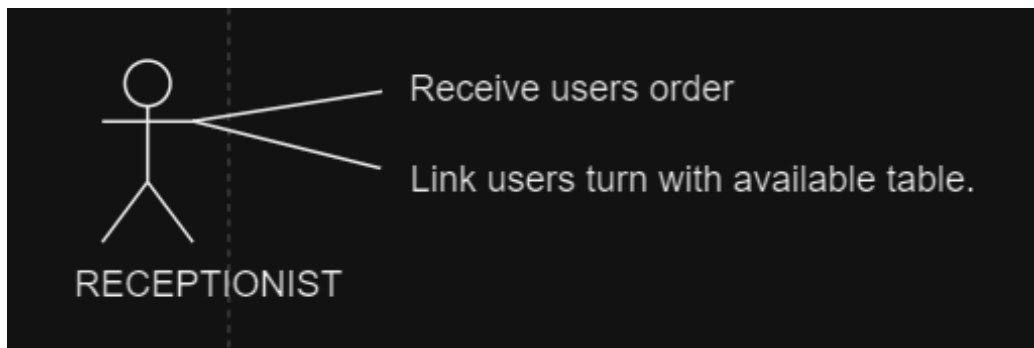


Figura 2: Diagrama de casos recepcionista

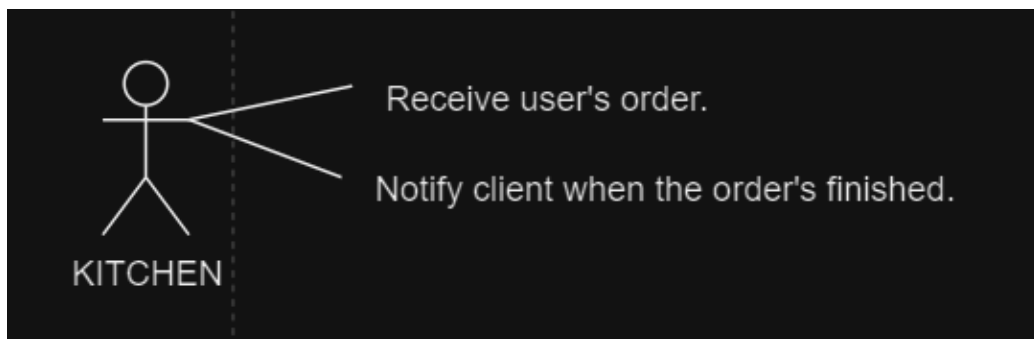


Figura 3: Diagrama de casos cocina

### 3.2. Flujo ideal

- Escanear QR.
- LogIn / SignUp.
- Seleccionar una categor
- Seleccionar un alimento.
- Agregar a la canasta.
- Revisar su pedido.
- Obtener tu turno.

### 3.3. Flujo alterno

- Escanear QR.
- LogIn / SignUp.
- Seleccionar una categor
  - Revisar tu canasta.
- Seleccionar un alimento.
  - Revisar la informacil alimento.
  - Agregar el alimento a la canasta.
  - Revisar la canasta.
  - Regresar a la selecci categor.
- Revisar pedido.
  - Regresar a la selecci categor.
  - Confirmar pedido.
  - Editar cantidades de item.
  - Eliminar items.
- Obtener tu turno.
  - Guardar turno en carrete.
  - Regresar al menu.

## 4. DIAGRAMAS

### 4.1. Diagrama de componentes

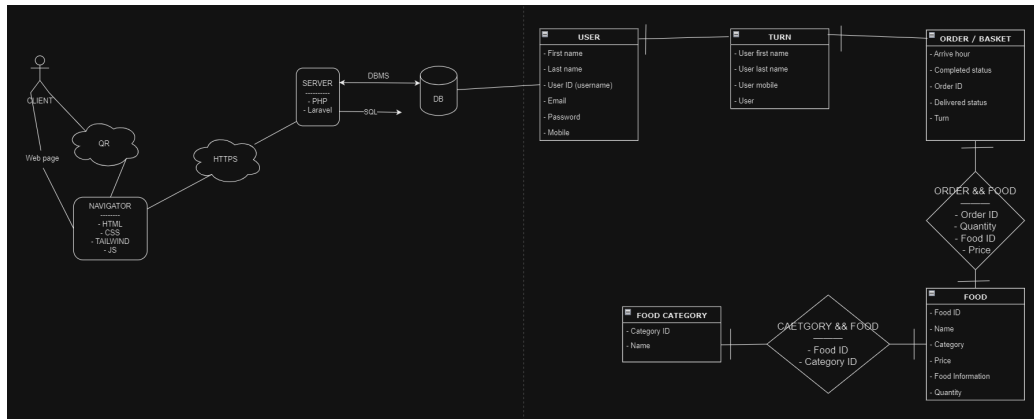


Figura 4: Diagrama de componentes

### 4.2. Diagrama de clases

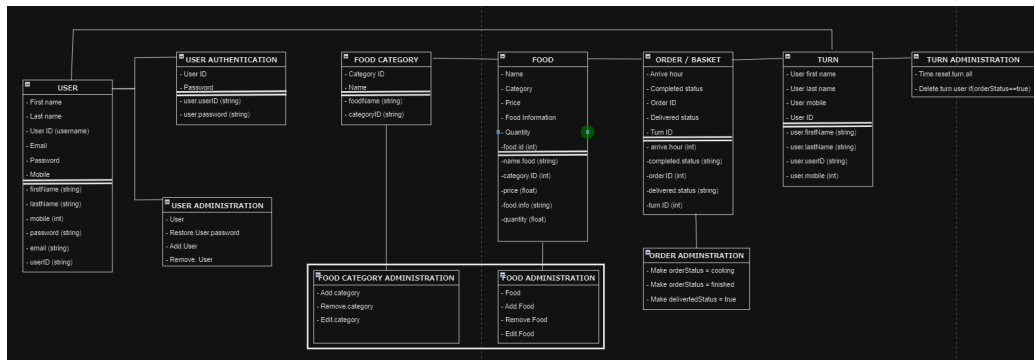


Figura 5: Diagrama de clases



### 4.3. Diagrama de secuencia

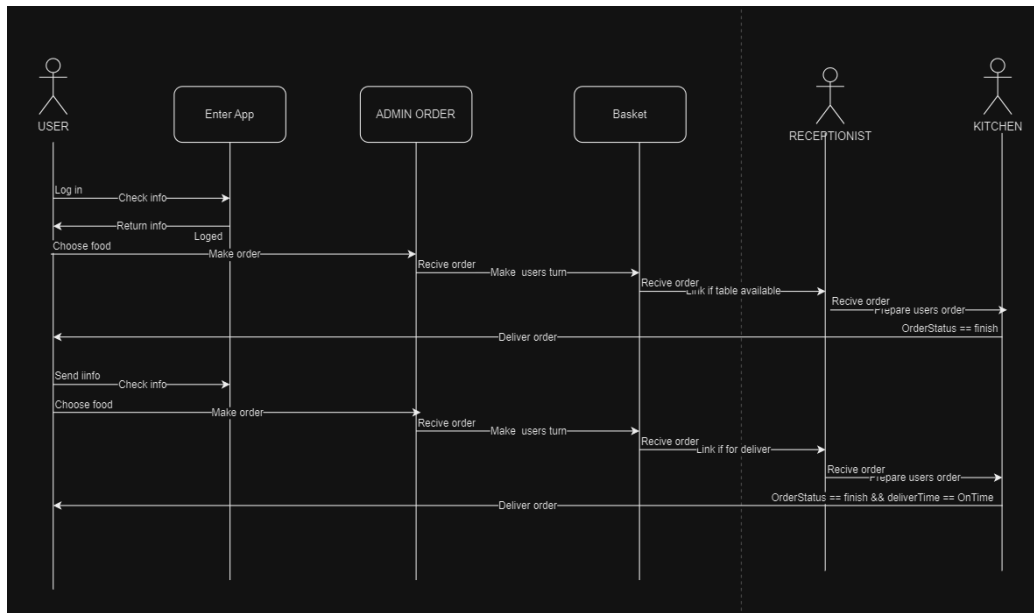


Figura 6: Diagrama de secuencia general

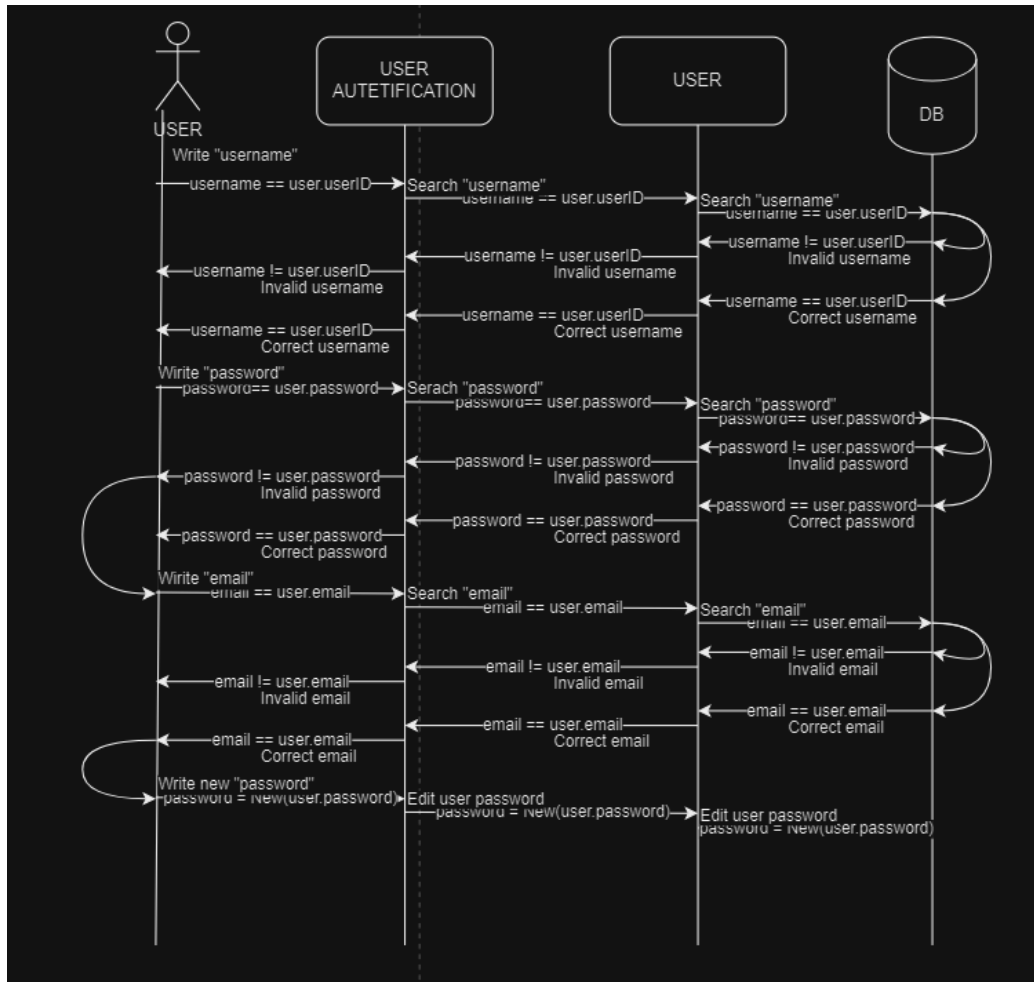


Figura 7: Diagrama sequencia LogIn

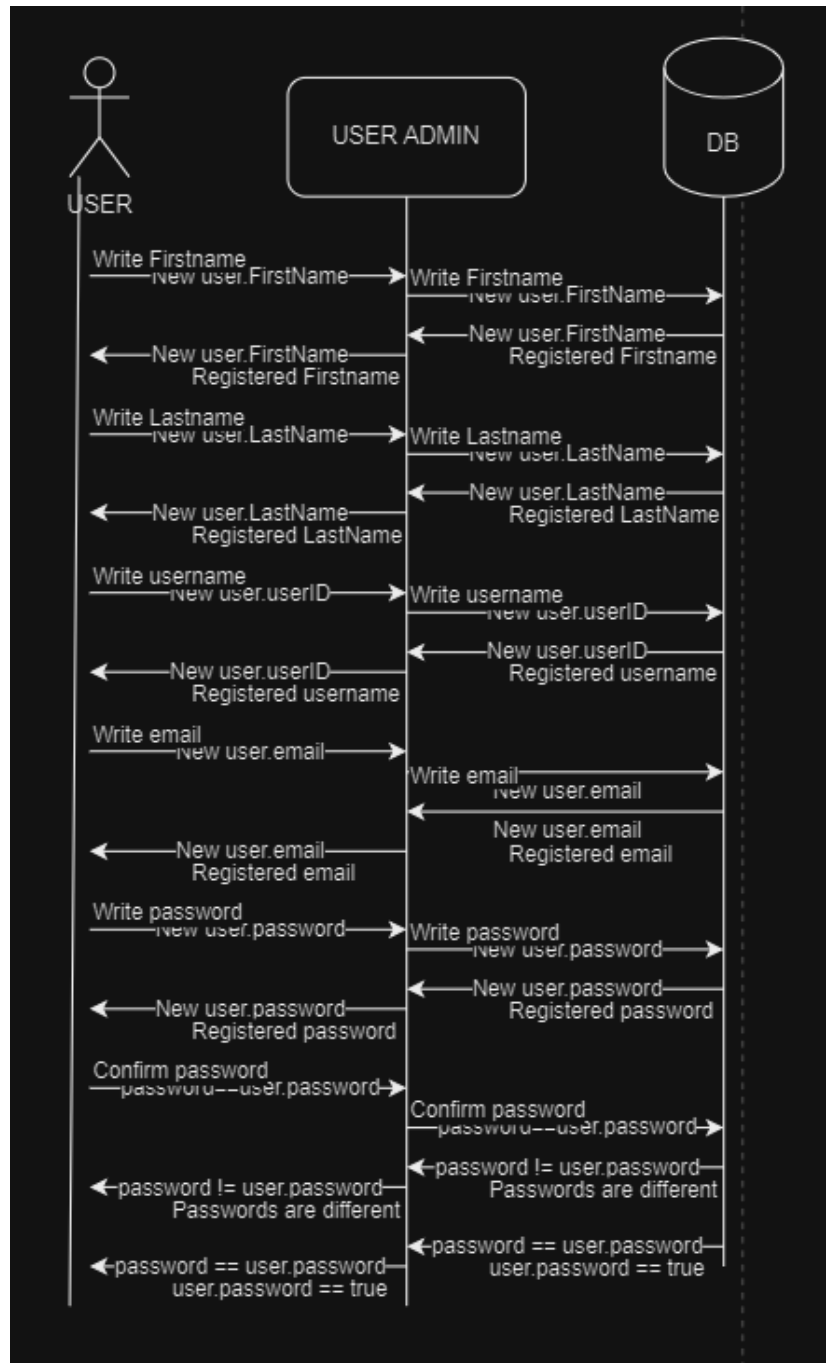


Figura 8: Diagrama sequencia SignUp

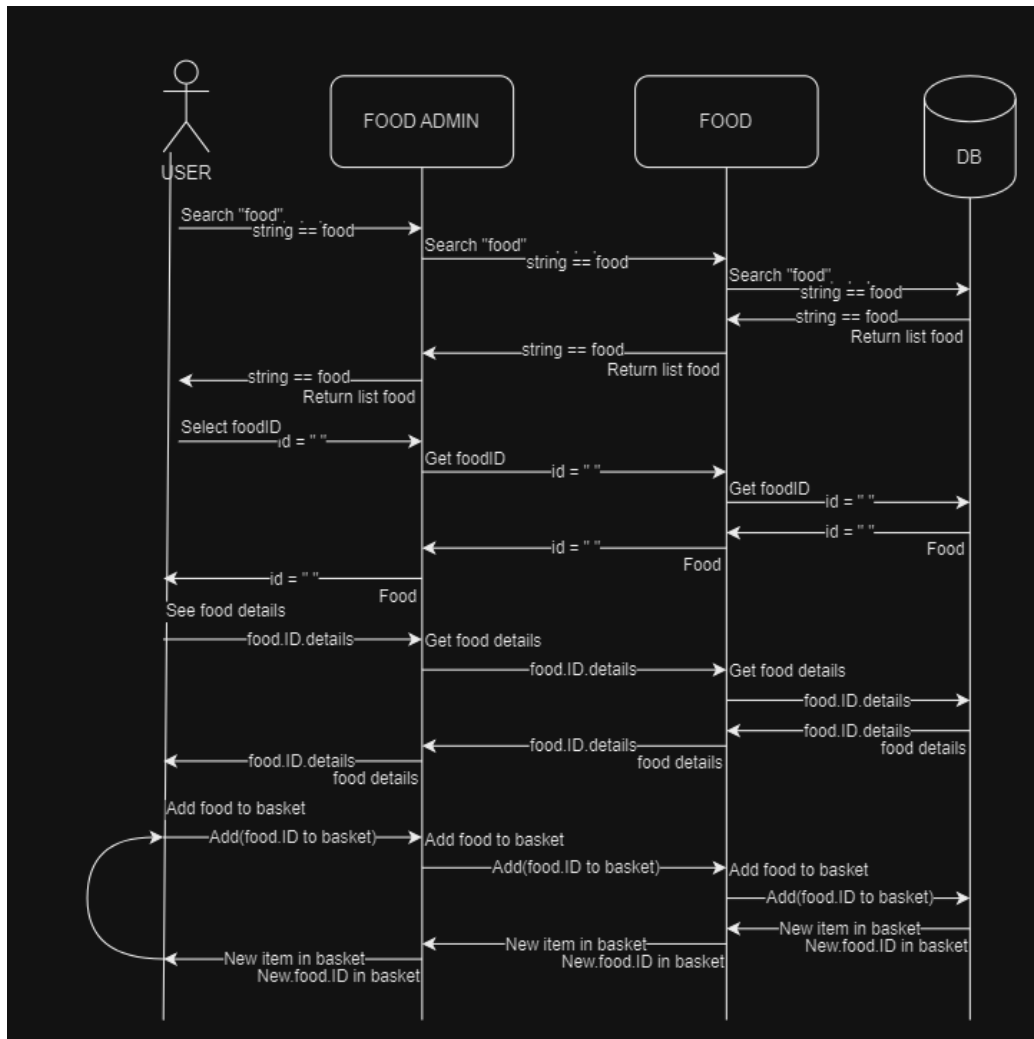


Figura 9: Diagrama secuencia pedir comida

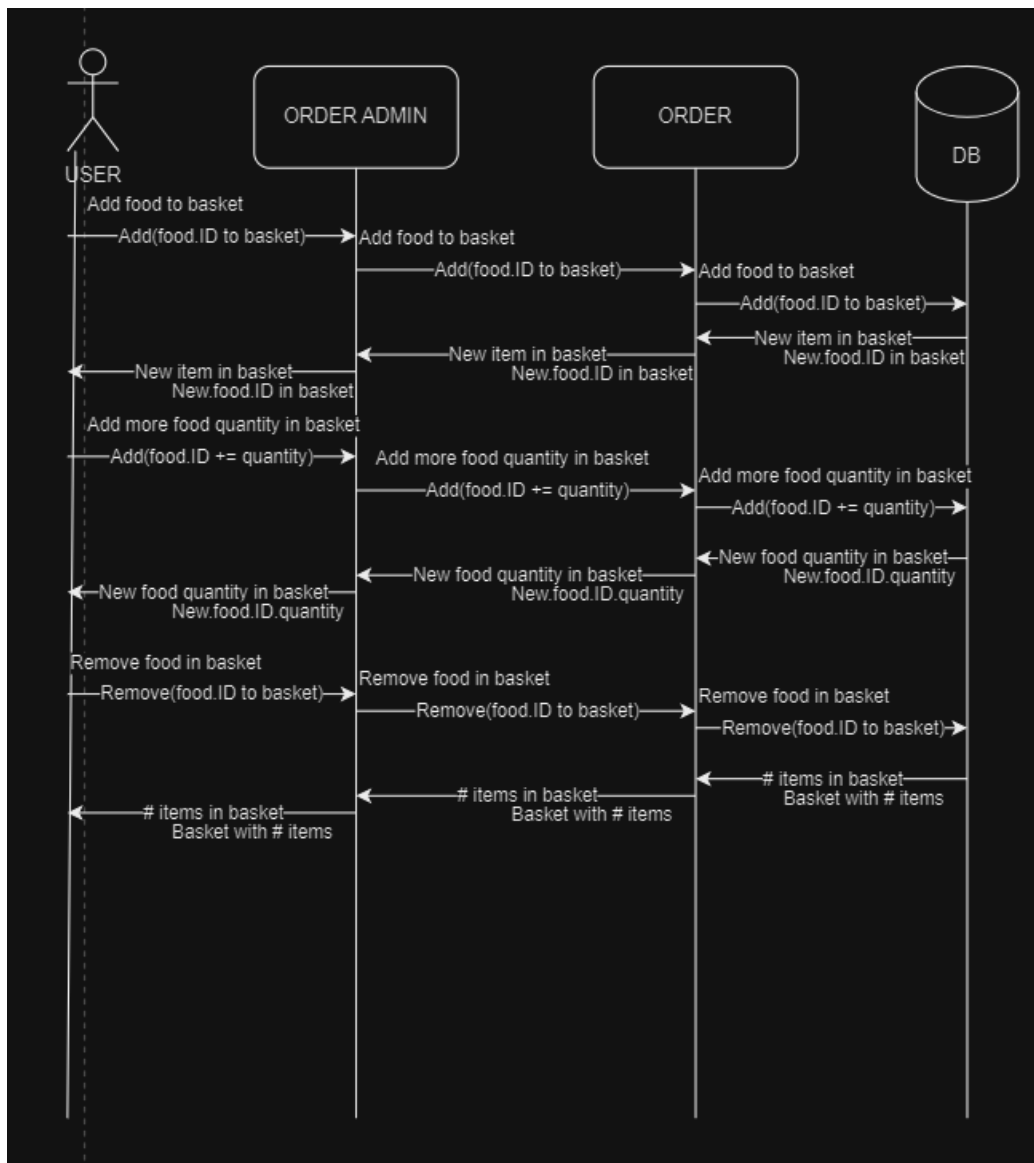


Figura 10: Diagrama secuencia ordenes

#### 4.4. Diagrama de flujo

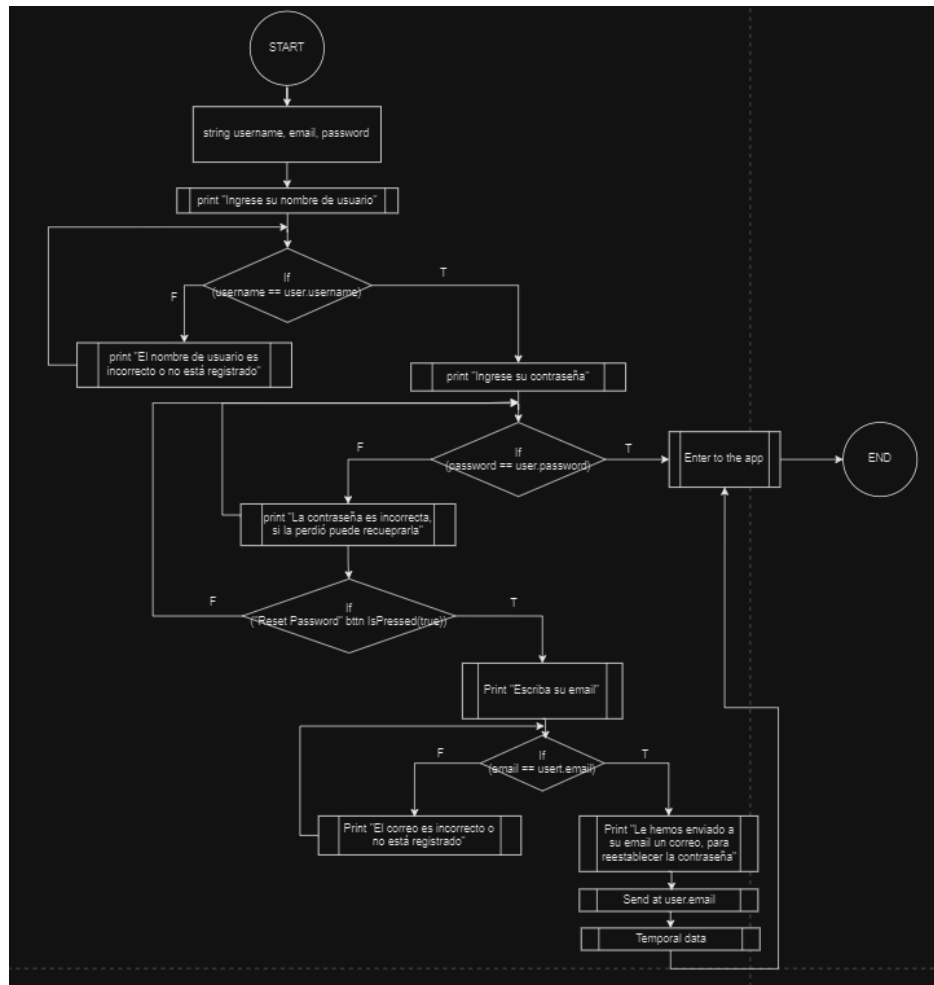


Figura 11: Diagrama de flujo LogIn

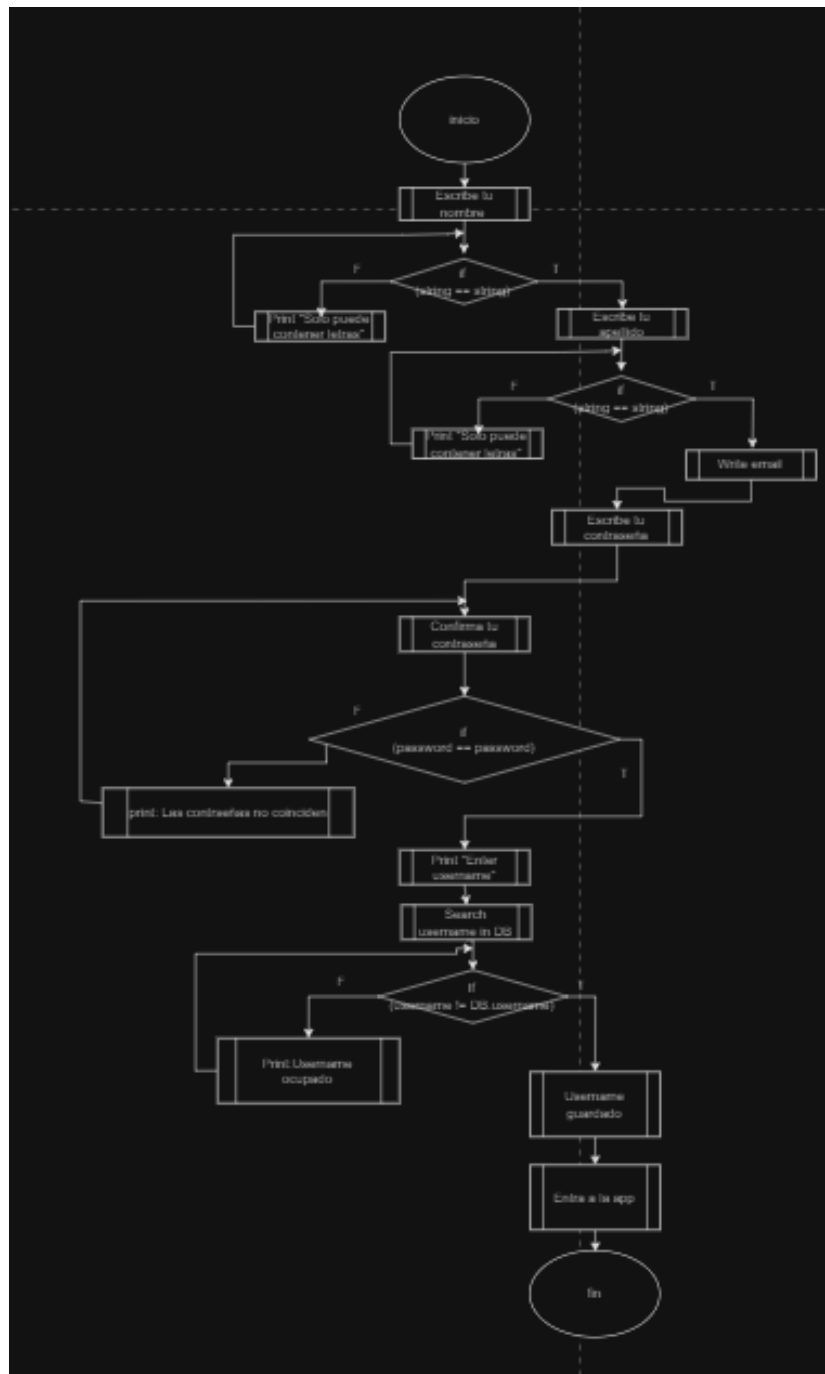


Figura 12: Diagrama de flujo SignUp

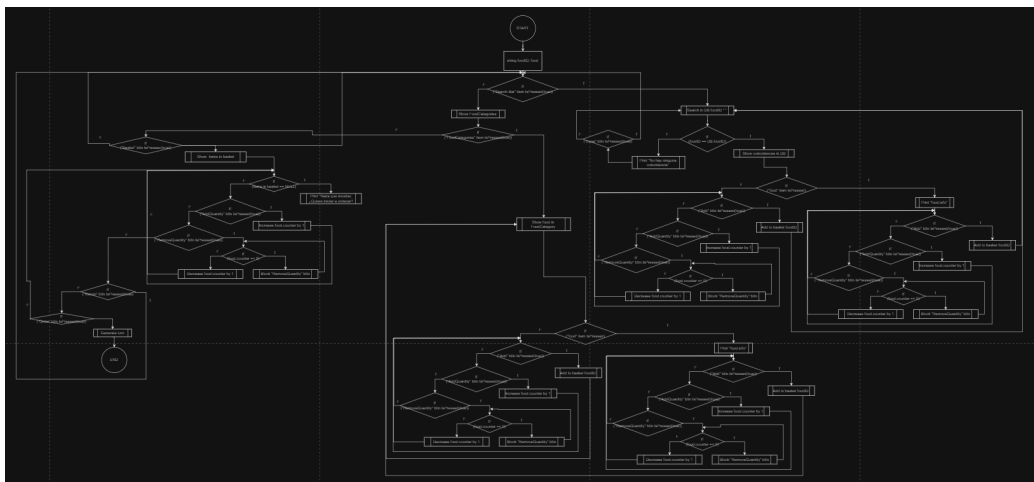


Figura 13: Diagrama de flujo UI

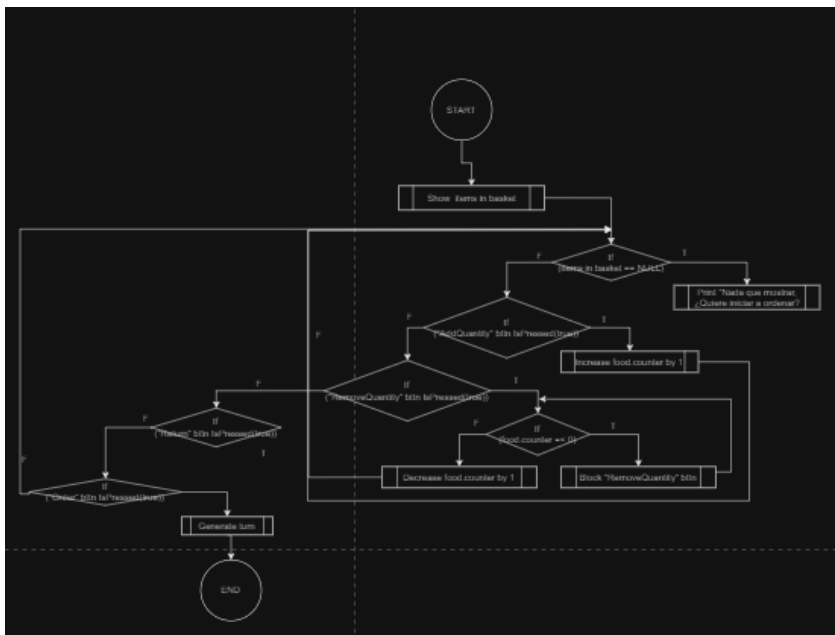


Figura 14: Diagrama de flujo Basket