

CAFETERIA

Menu

Victor Chavarria, Samuel Gutierrez, Jonathan Zavala, Grecia Morales

Septiembre, 2023

Índice

1. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	3
1.1. Cliente	3
1.2. Recepcionista	3
1.3. Cocina	3
2. REQUERIMIENTO NO FUNCIONAL	4
3. CASOS DE USO:	5
3.1. Diagrama	5
3.2. Flujo ideal	8
3.3. Flujo alterno	8
4. DIAGRAMAS	9
4.1. Diagrama de componentes	9
4.2. Diagrama de clases	9
4.3. Diagrama de secuencia	11
4.4. Diagrama de flujo	16

1. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES

1.1. Cliente

- Seleccionar categorías.
- Seleccionar la comida.
- Revisar el pedido.
- Selecciona complementos al pedido.
- Confirmar pedido.
- Editar pedido.
- Editar cantidades de items.
- 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 Cake 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



C:/Users/victo/Documents/Repositories/Amerike/3rdSemester/Cafeteria-Menu/Assets/I

Figura 2: Diagrama de casos recepcionista



C:/Users/victo/Documents/Repositories/Amerike/3rdSemester/Cafeteria-Menu/Assets/I

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



C:/Users/victo/Documents/Repositories/Amerike/3rdSemester/Cafeteria-Menu/Assets/I

Figura 5: Diagrama de clases

4.3. Diagrama de secuencia



Figura 6: Diagrama de secuencia general



Figura 7: Diagrama secuencia LogIn

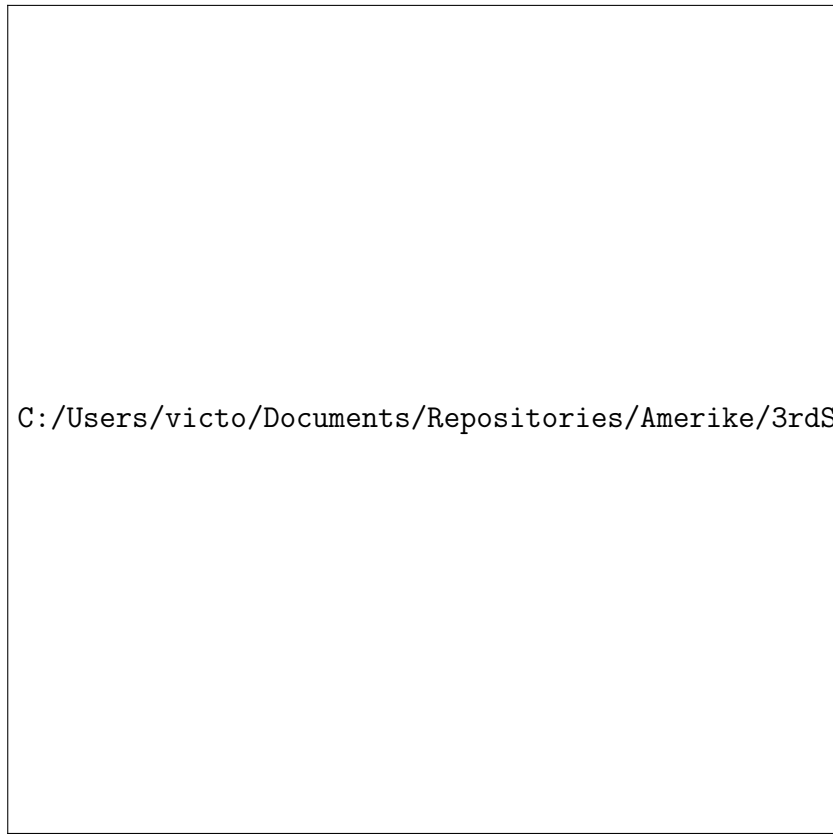


Figura 8: Diagrama secuencia SignUp

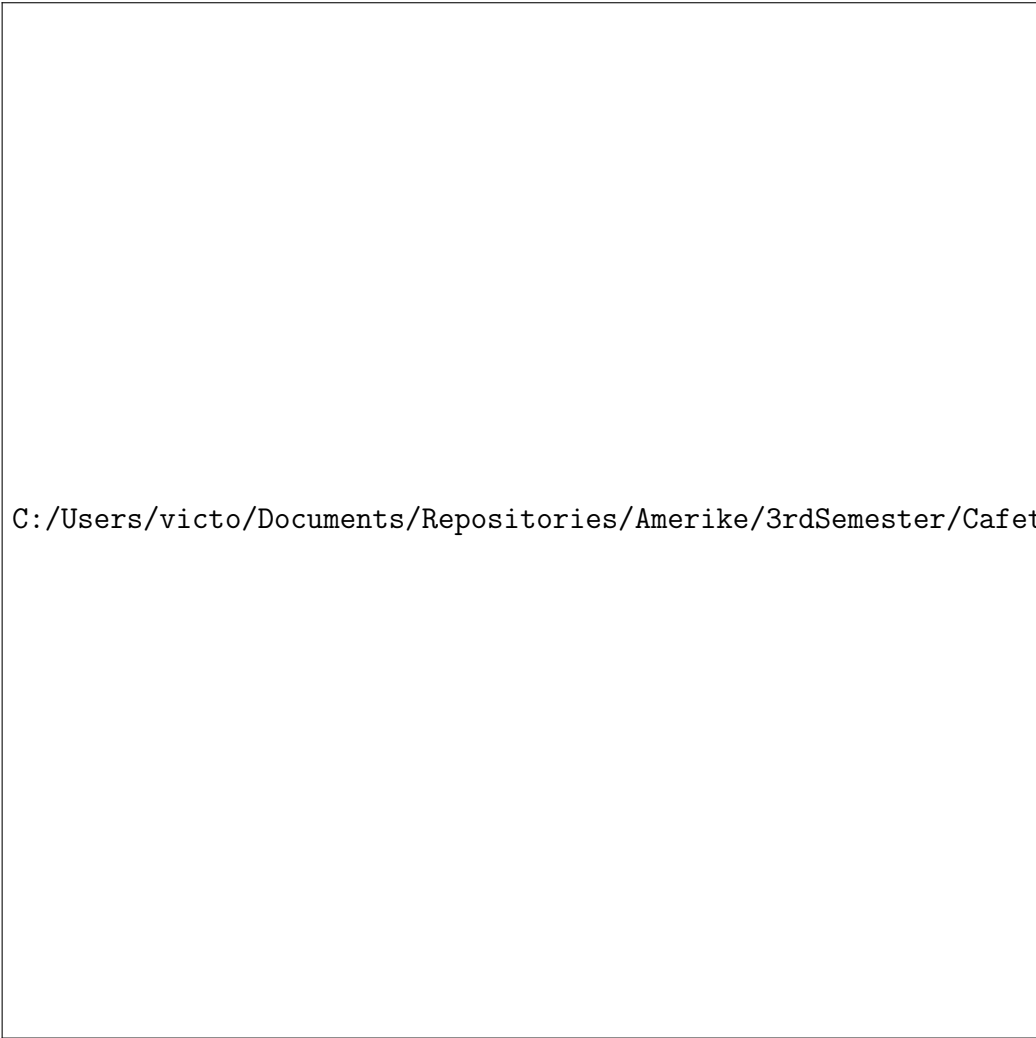


Figura 9: Diagrama secuencia pedir comida



C:/Users/victo/OneDrive/Escritorio/Cafeteria-Menu/Assets/Img/DiagramaSecuencia/Di

Figura 10: Diagrama secuencia ordenes

4.4. Diagrama de flujo

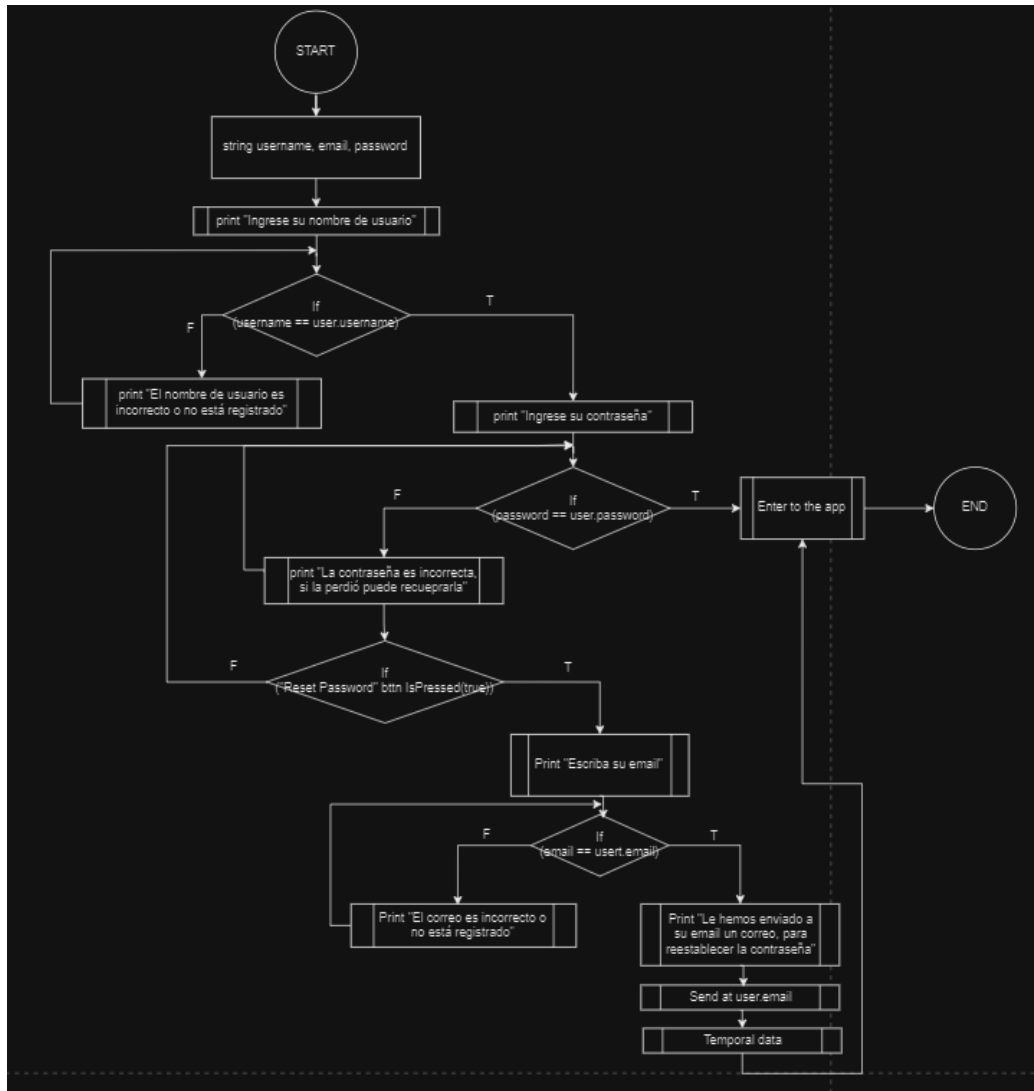


Figura 11: Diagrama de flujo LogIn

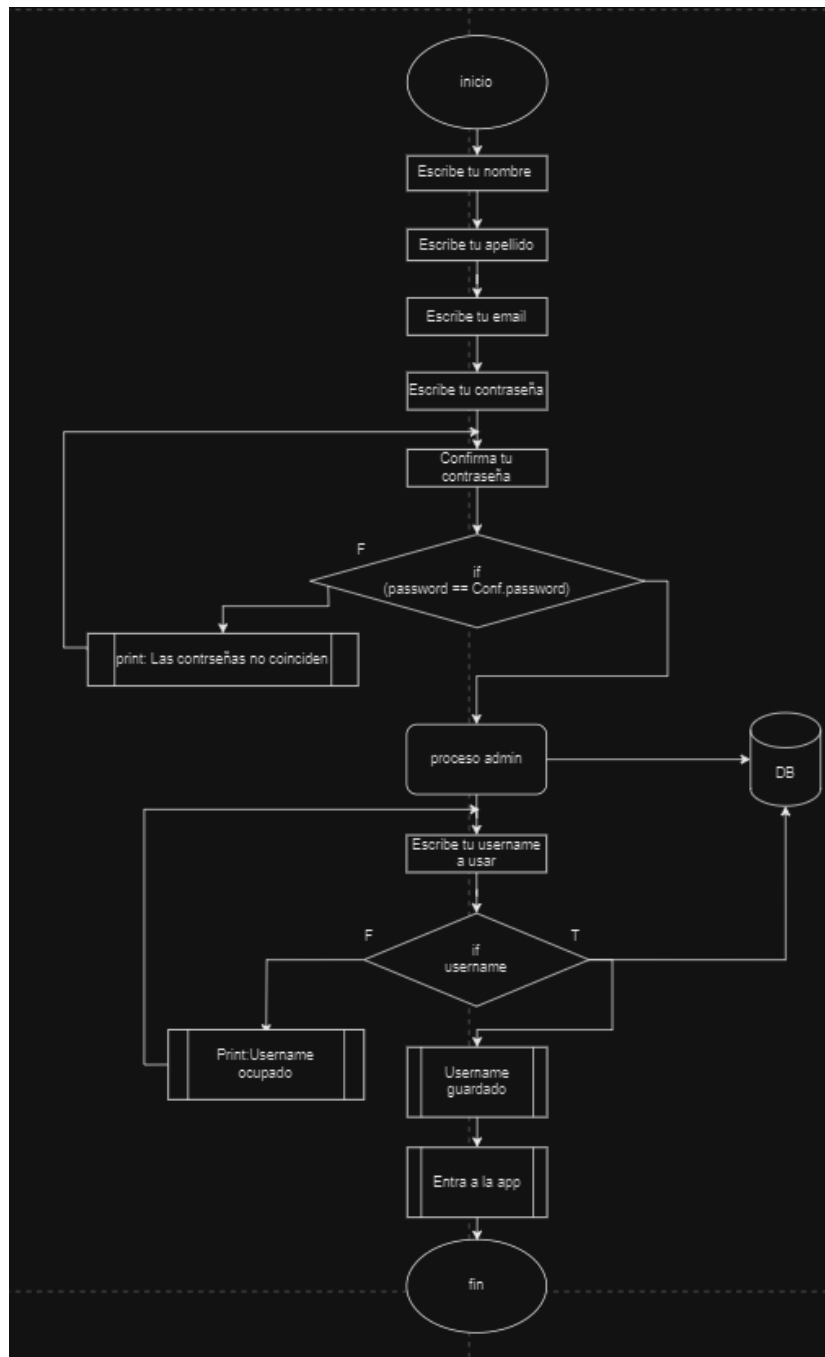


Figura 12: Diagrama de flujo SignUp

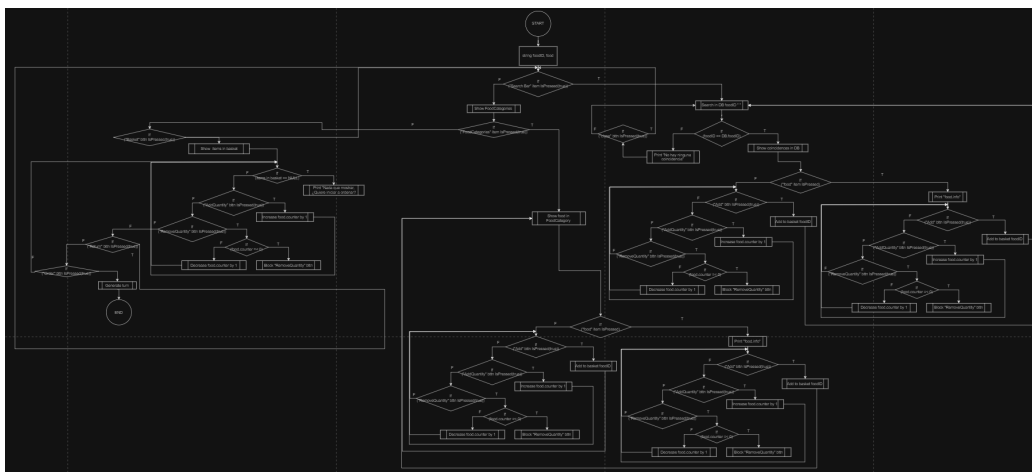


Figura 13: Diagrama de flujo UI

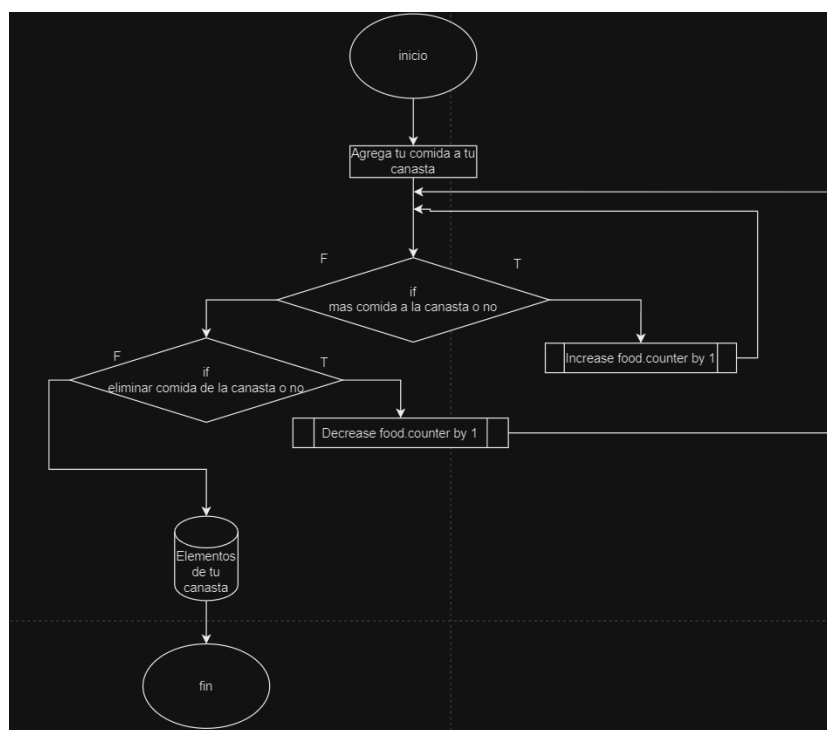


Figura 14: Diagrama de flujo Basket