

# CAFETERIA

## *Menu*

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

## **1. Acerca del proyecto**

Este es una idea de proyecto donde se busca optimizar el tiempo de respuesta del restaurante o cafeter donde los clientes al llegar ya tengan su orden lista, y solo con ligar el turno con el pedido del cliente a una mesa dentro del recinto, se evita que tengan que gastar tiempo en ver el menu, ponerse de acuerdo, esperar al mesero, etc.

# 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

## **2. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES**

### **2.1. 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.

### **2.2. Recepcionista**

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

### **2.3. Cocina**

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

### **3. 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).

## 4. CASOS DE USO:

### 4.1. Diagrama

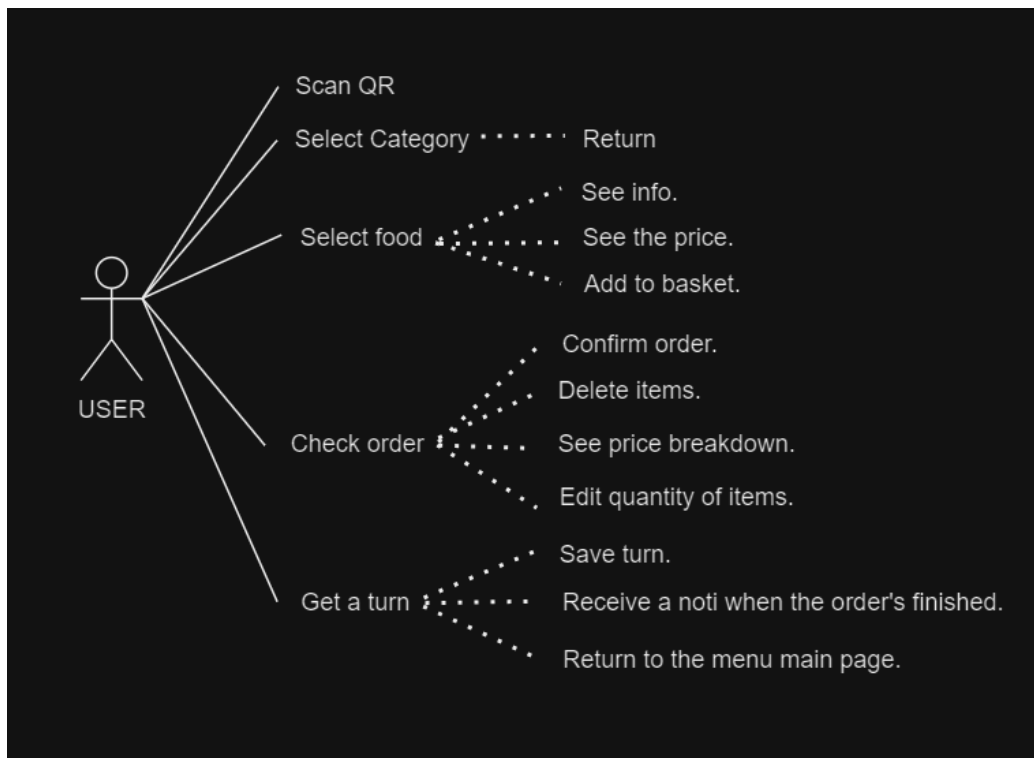


Figura 1: Diagrama de casos usuario

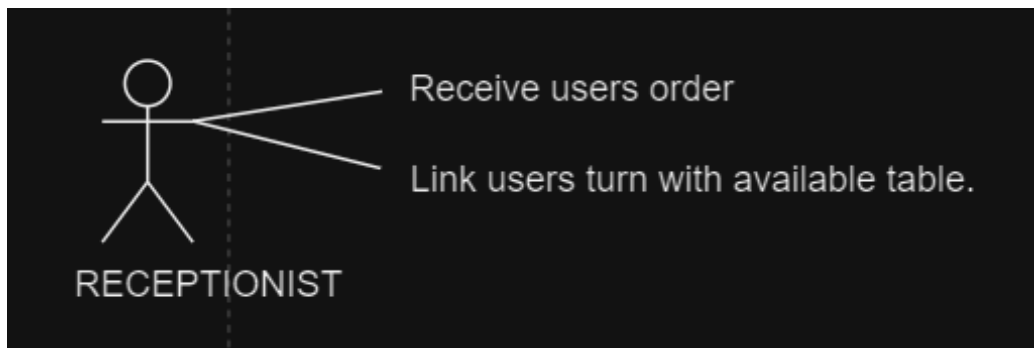


Figura 2: Diagrama de casos recepcionista

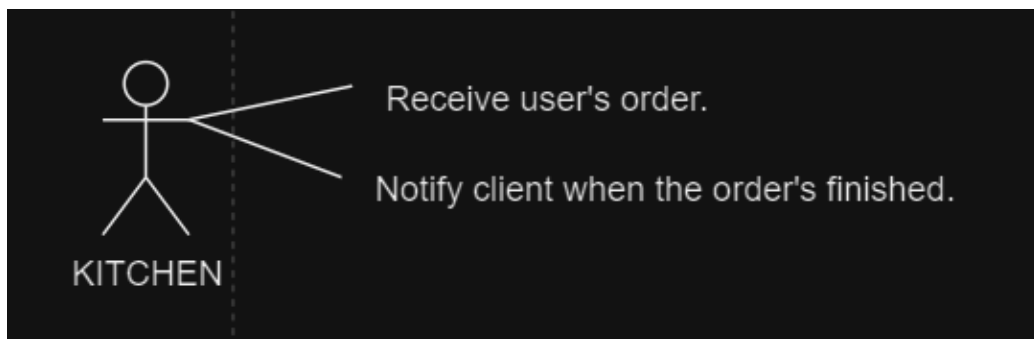


Figura 3: Diagrama de casos cocina

## 4.2. Flujo ideal

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

## 4.3. 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.



## 5. DIAGRAMAS

### 5.1. Diagrama de componentes

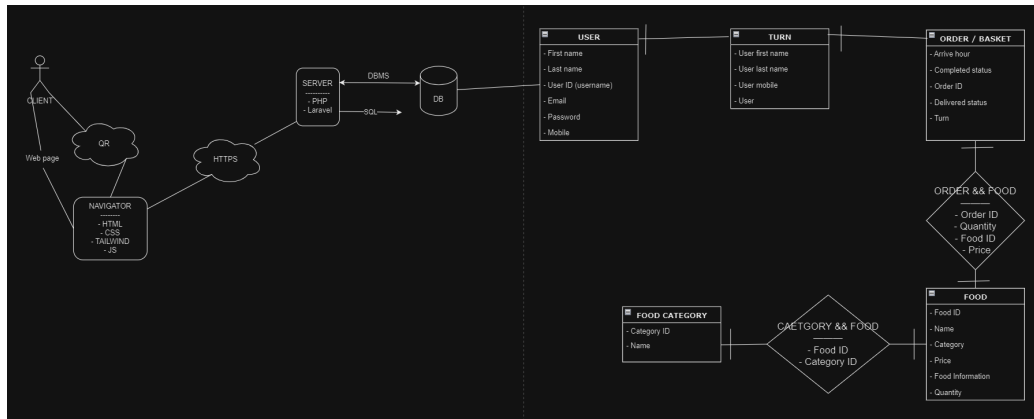


Figura 4: Diagrama de componentes

### 5.2. Diagrama de clases

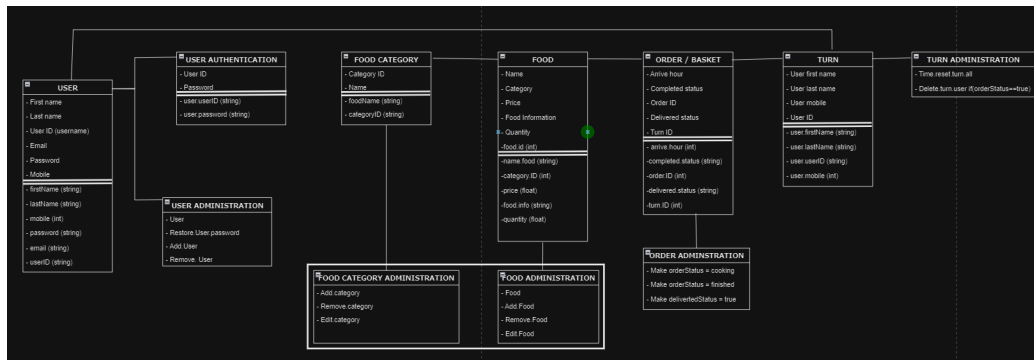


Figura 5: Diagrama de clases

### 5.3. Diagrama de secuencia

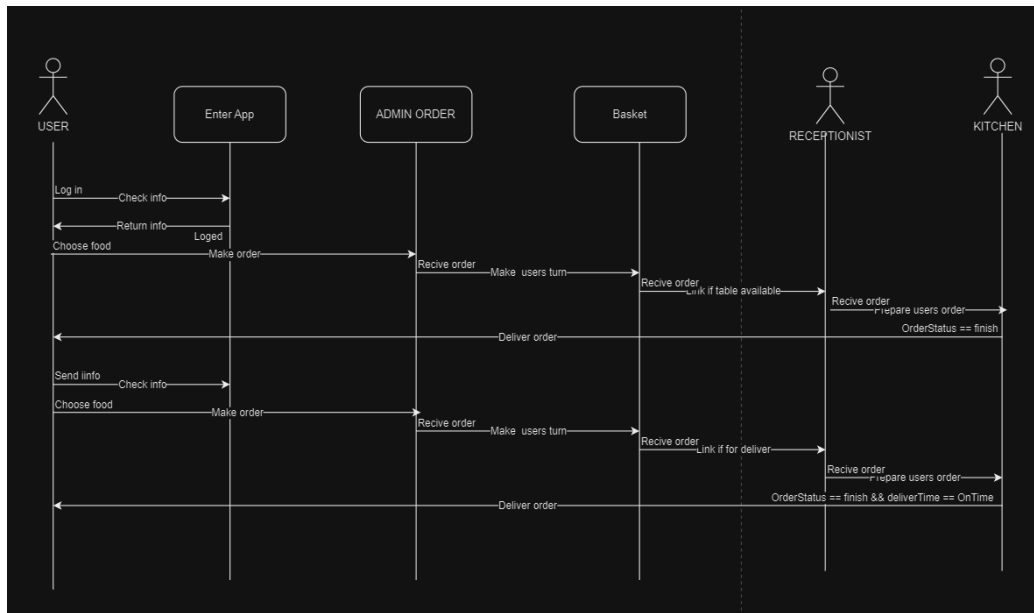


Figura 6: Diagrama de secuencia general

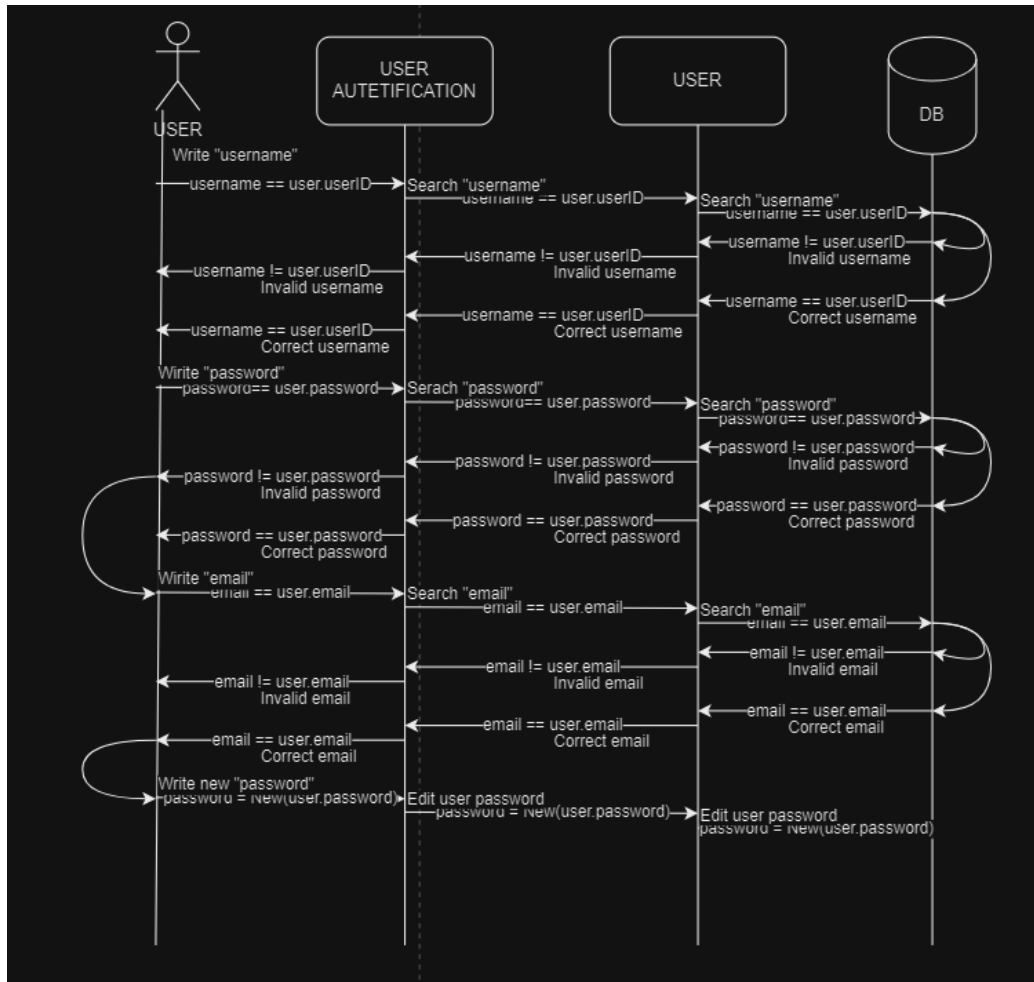


Figura 7: Diagrama sequencia LogIn

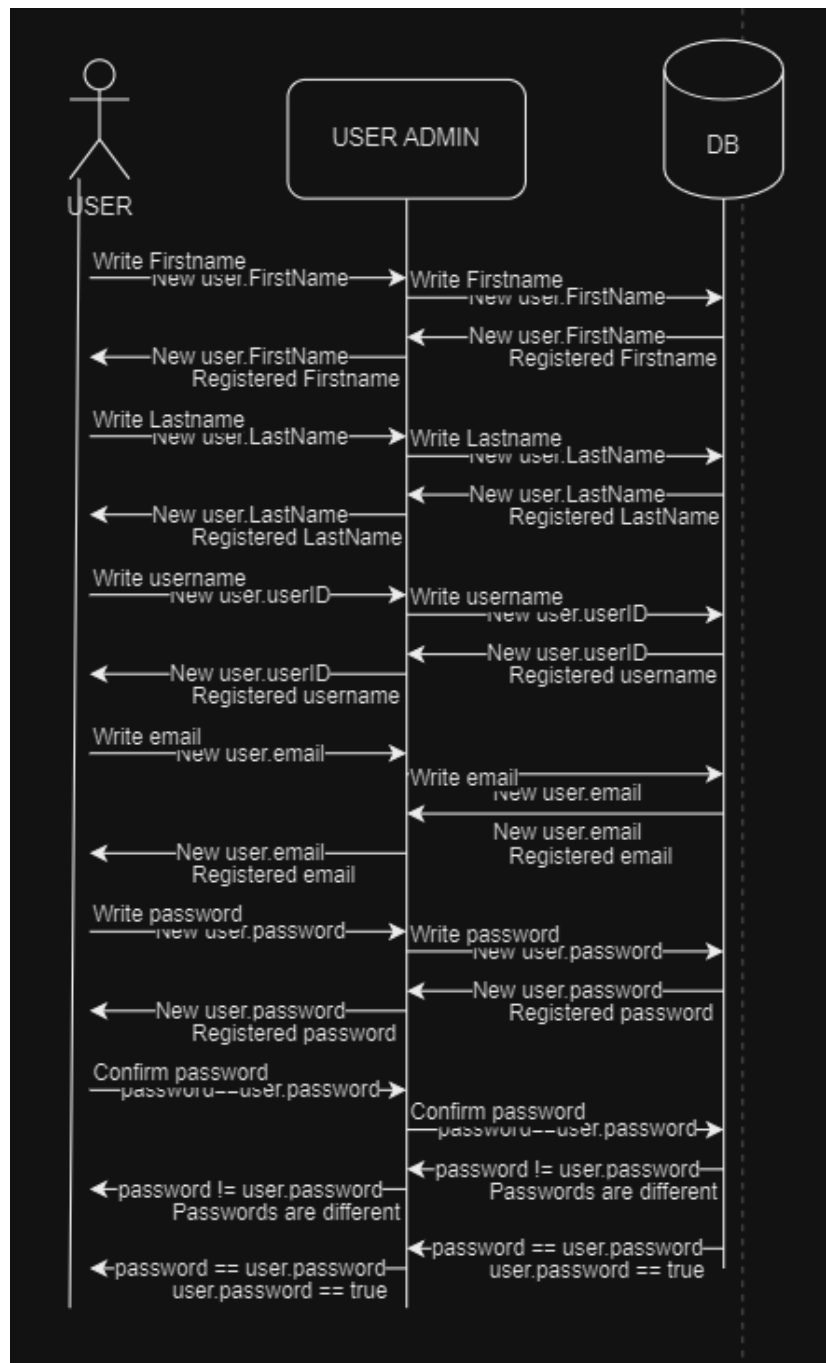


Figura 8: Diagrama sequencia SignUp

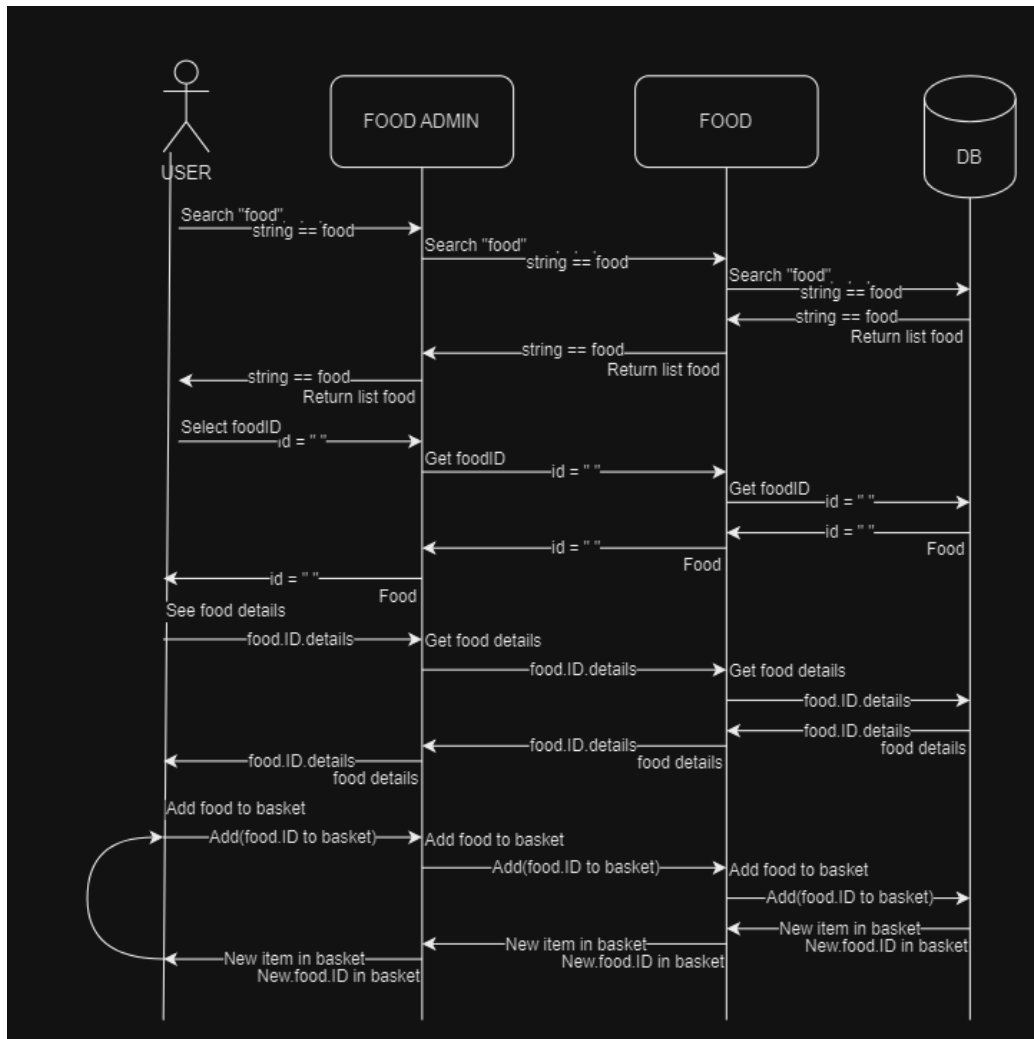


Figura 9: Diagrama secuencia pedir comida

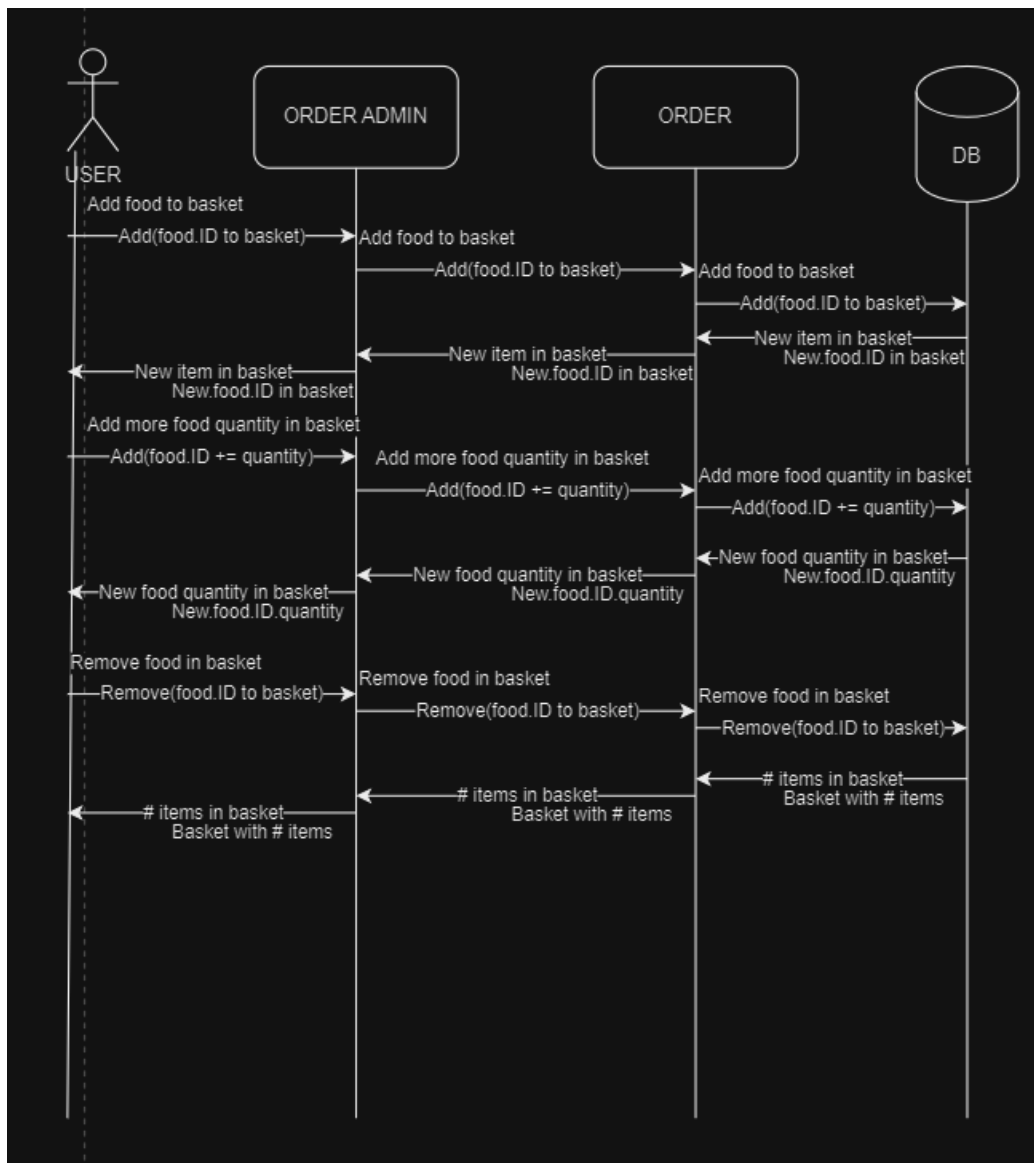


Figura 10: Diagrama secuencia ordenes

## 5.4. Diagrama de flujo

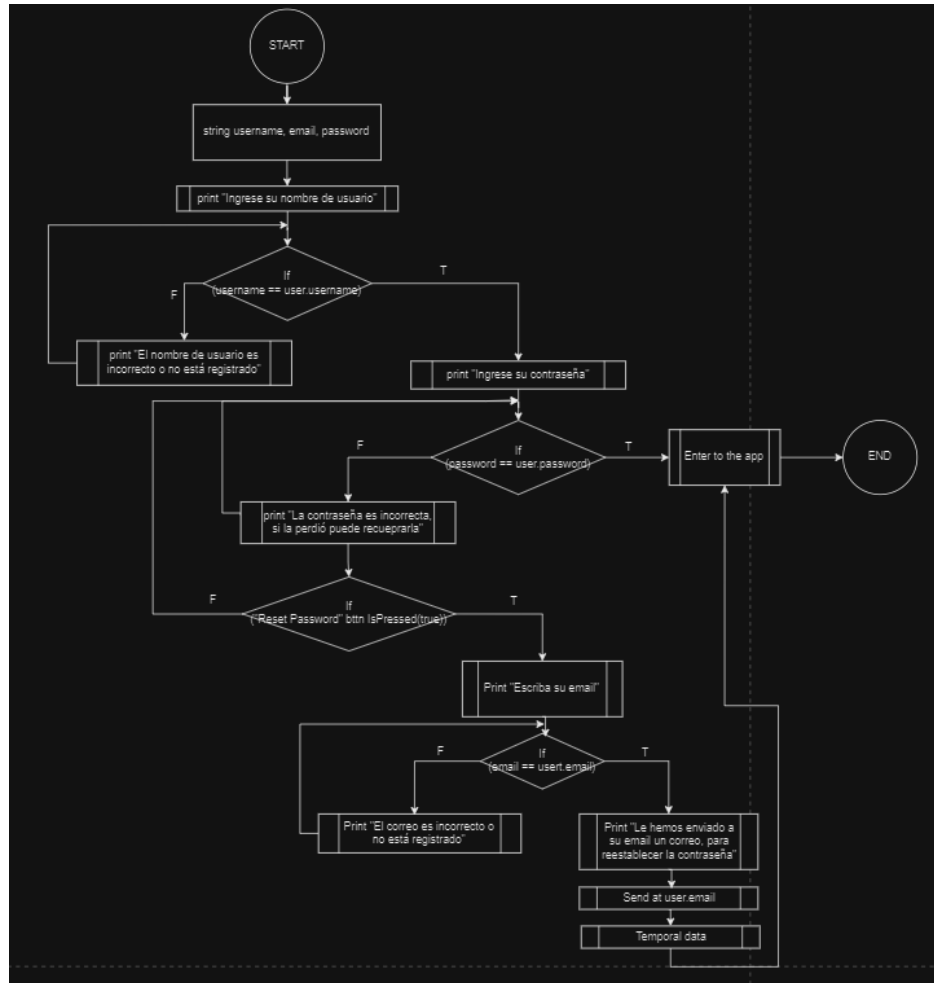


Figura 11: Diagrama de flujo LogIn

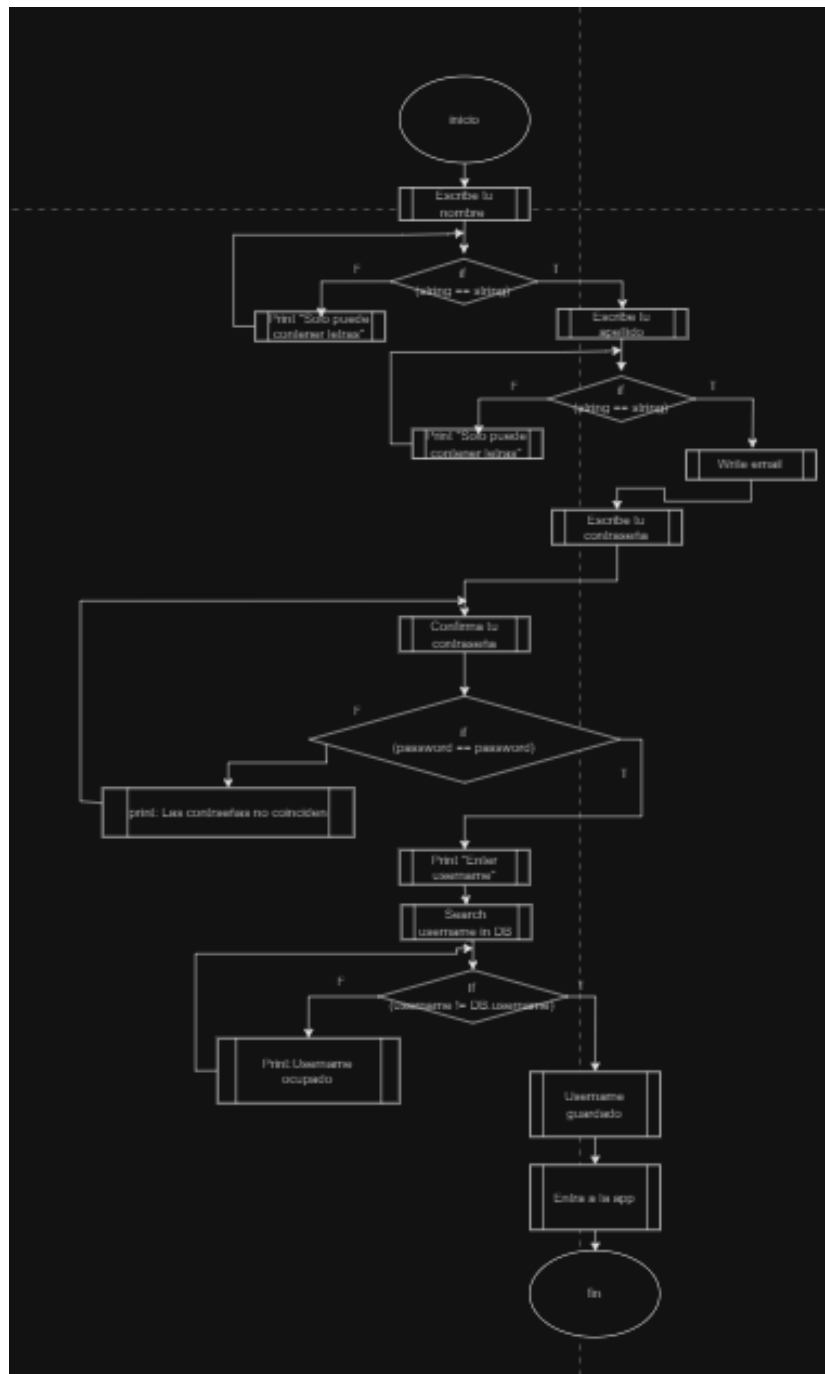


Figura 12: Diagrama de flujo SignUp



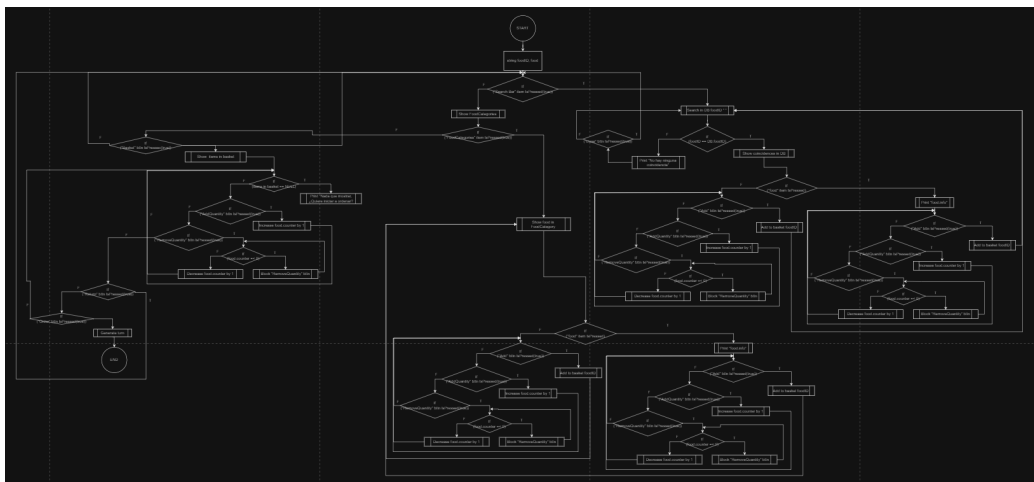


Figura 13: Diagrama de flujo UI

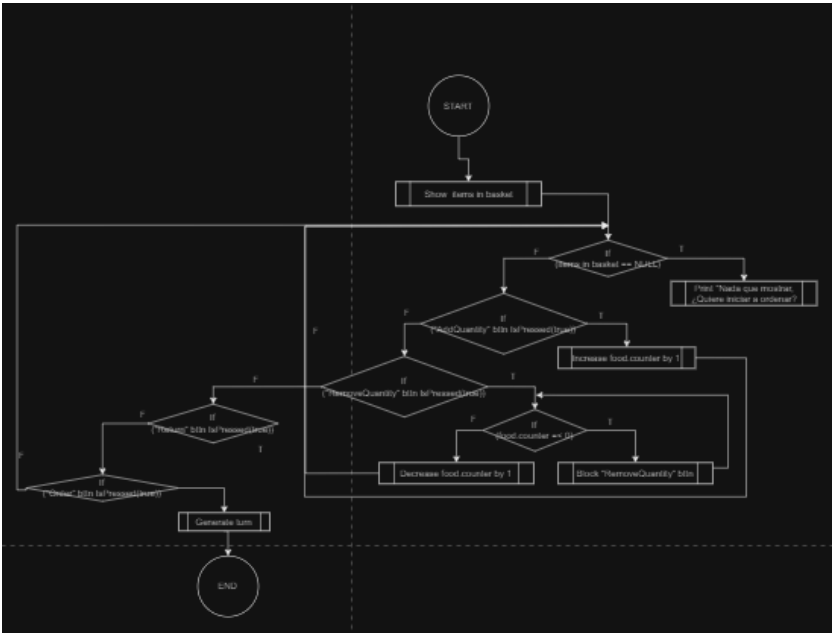


Figura 14: Diagrama de flujo Basket