

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

1. Acerca del proyecto	2
2. REQUERIMIENTOS FUNCIONALES	4
2.1. Cliente	4
2.2. Recepcionista	4
2.3. Cocina	4
3. REQUERIMIENTO NO FUNCIONAL	5
4. CASOS DE USO:	6
4.1. Diagrama	6
4.2. Flujo ideal	8
4.3. Flujo alterno	8
5. DIAGRAMAS	9
5.1. Diagrama de componentes	9
5.2. Diagrama de clases	9
5.3. Diagrama de secuencia	10
5.4. Diagrama de flujo	15
5.5. Diagrama de estados	18
6. Propuesta pantalla de sitios	19
7. Manual de identidad	21
7.1. Acerca de la marca	21
7.2. Nombre de la marca	21
7.3. Logo de la aplicacion Famtime Food	22
7.4. Paletas y arte	22
7.5. Prototype	23

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

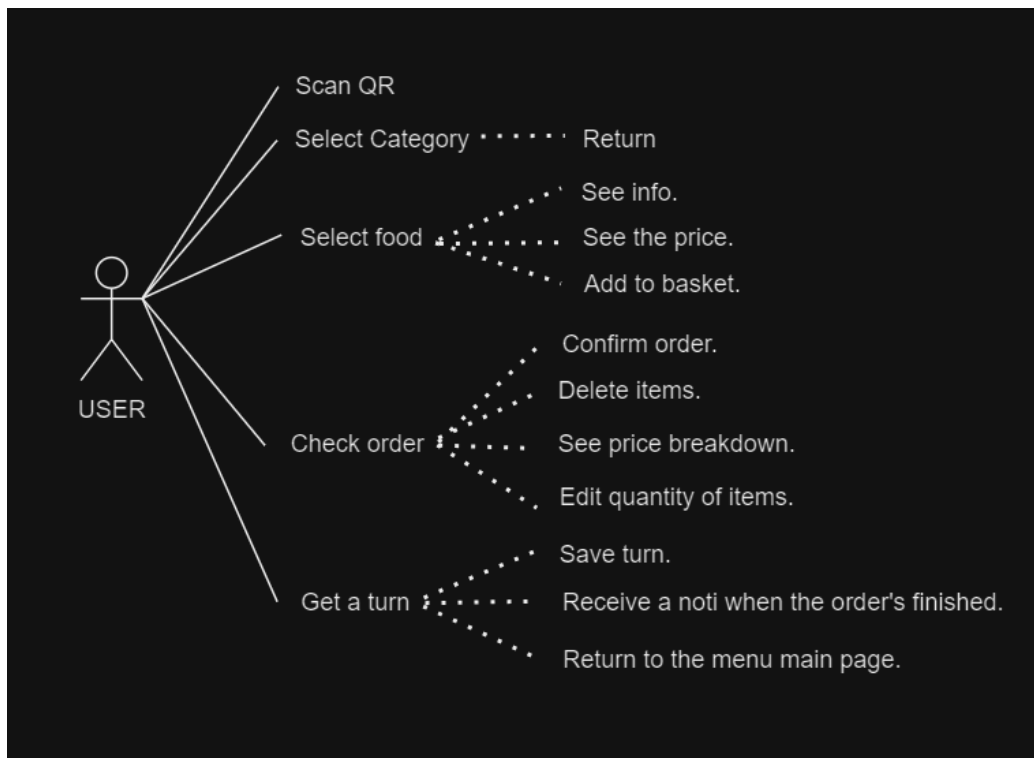


Figura 1: Diagrama de casos usuario

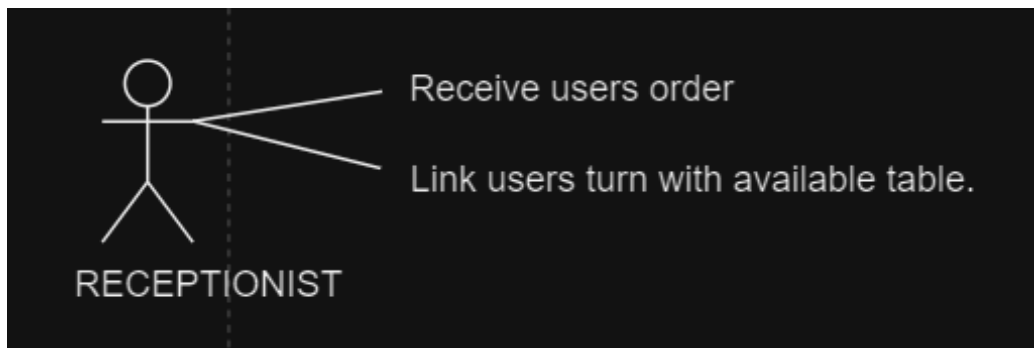


Figura 2: Diagrama de casos recepcionista

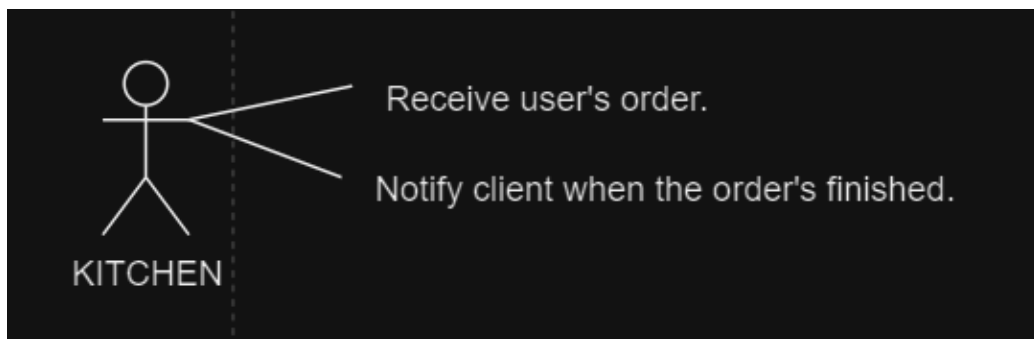


Figura 3: Diagrama de casos cocina

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

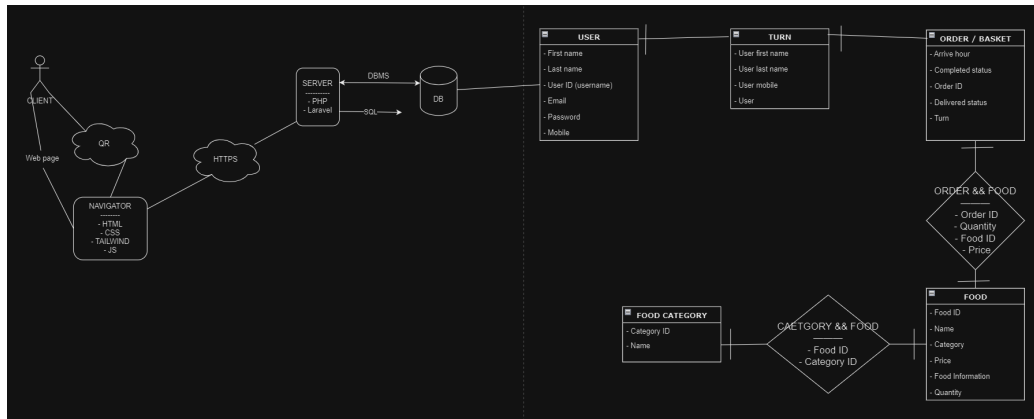


Figura 4: Diagrama-componentes-general

5.2. Diagrama de clases

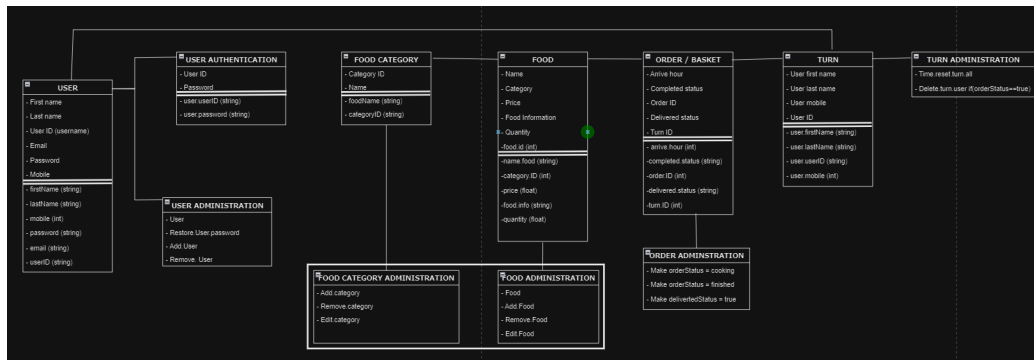


Figura 5: Diagrama de clases

5.3. Diagrama de secuencia

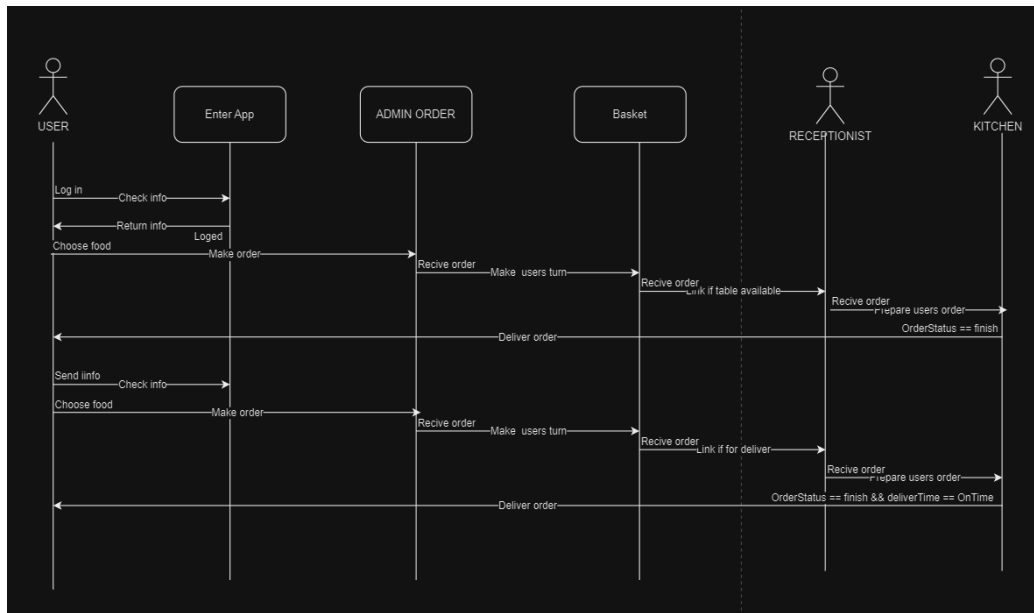


Figura 6: Diagrama de secuencia general

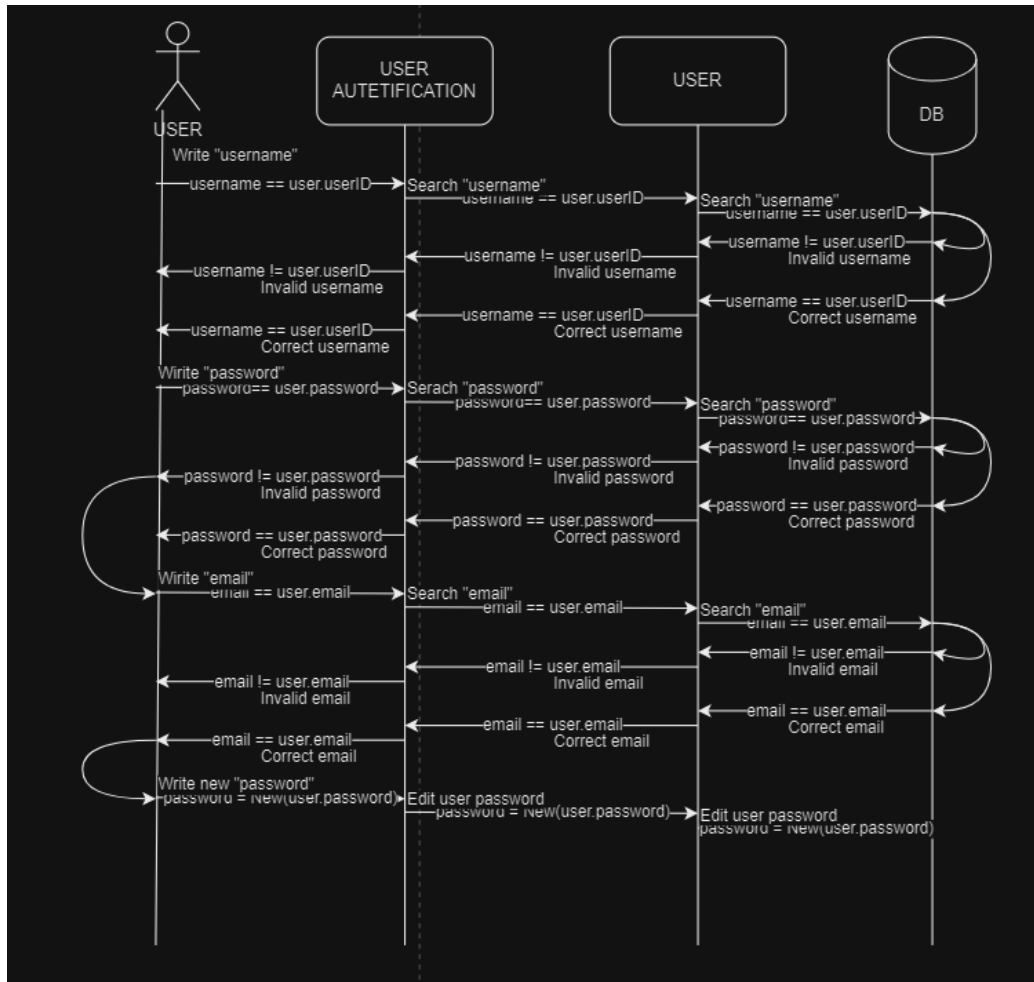


Figura 7: Diagrama sequencia LogIn

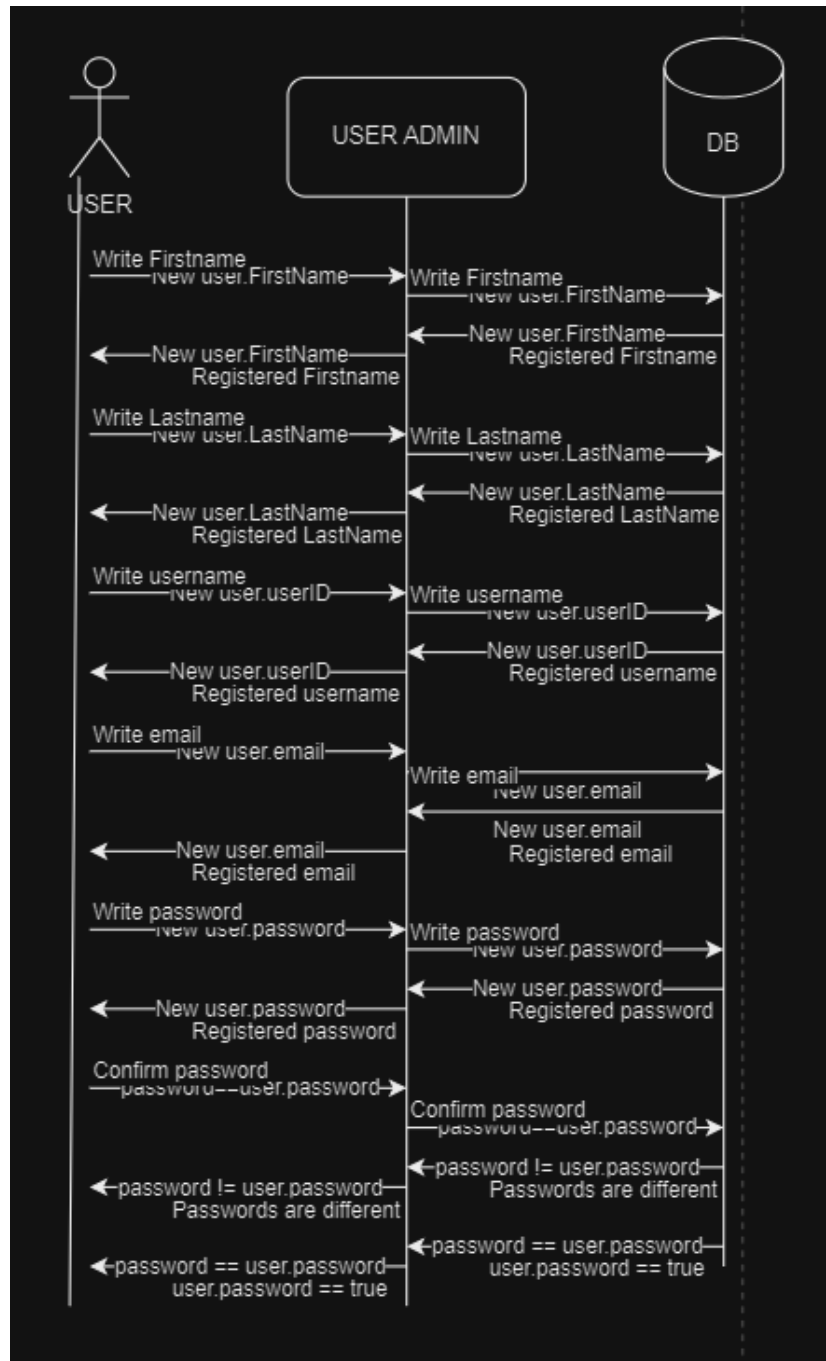


Figura 8: Diagrama sequencia SignUp

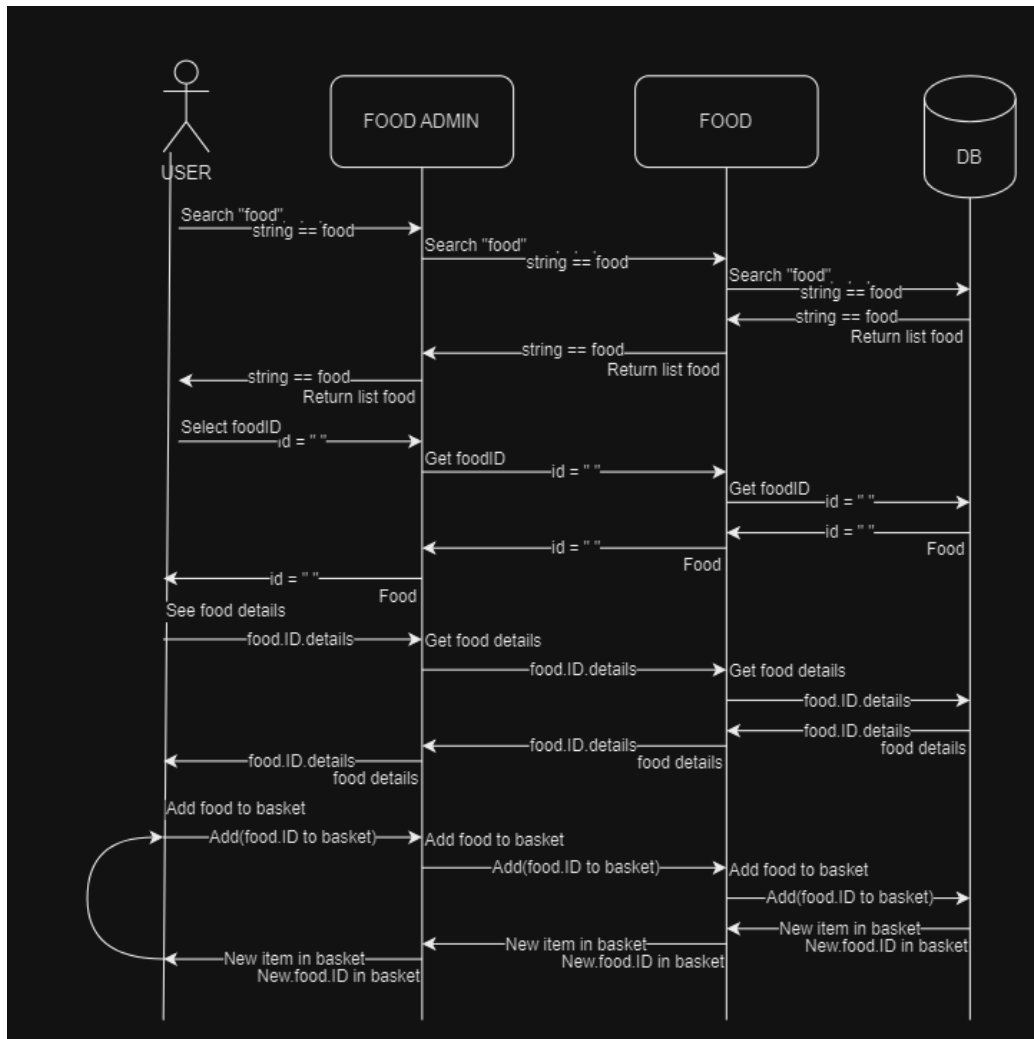


Figura 9: Diagrama secuencia pedir comida

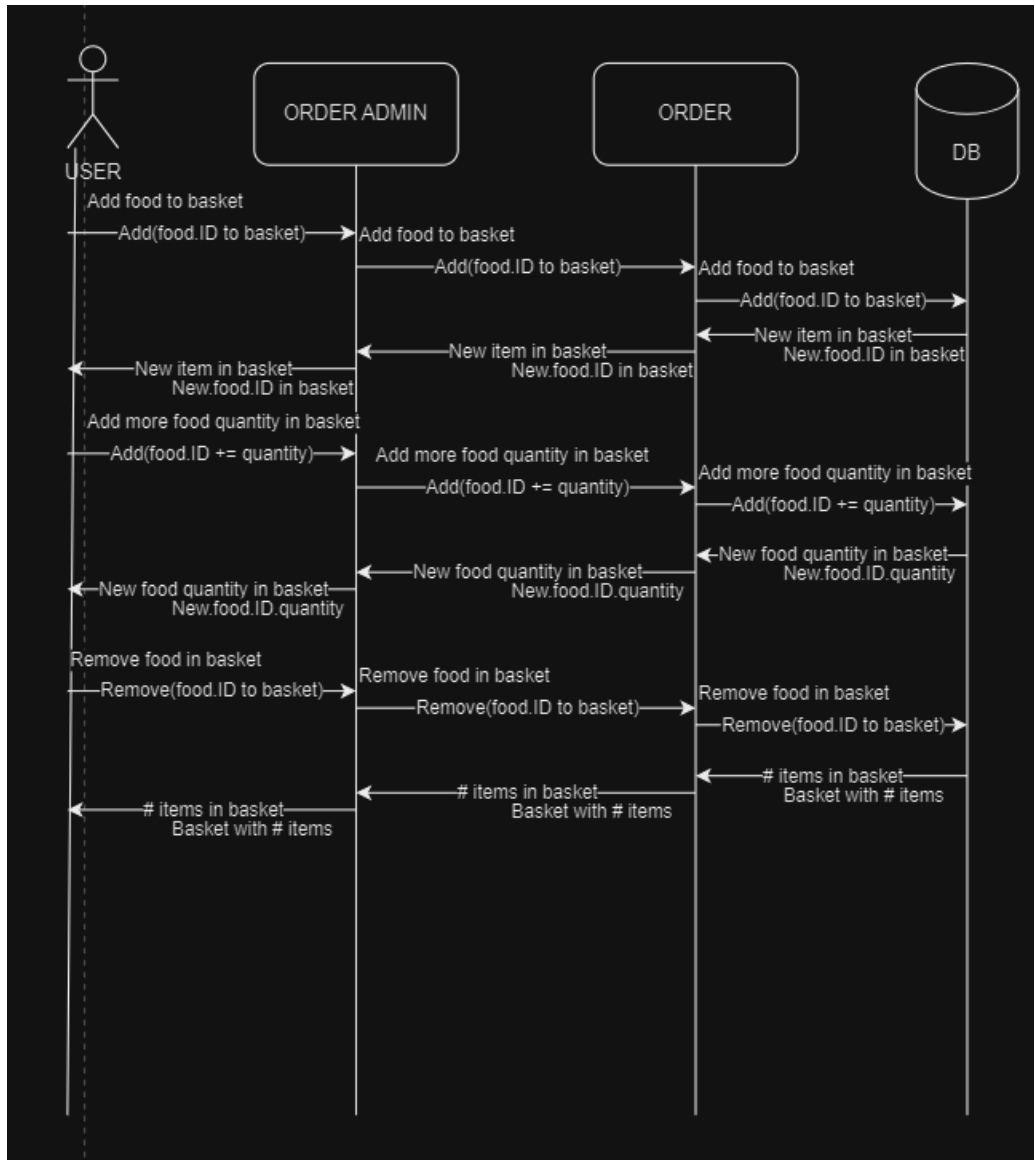


Figura 10: Diagrama secuencia ordenes

5.4. Diagrama de flujo

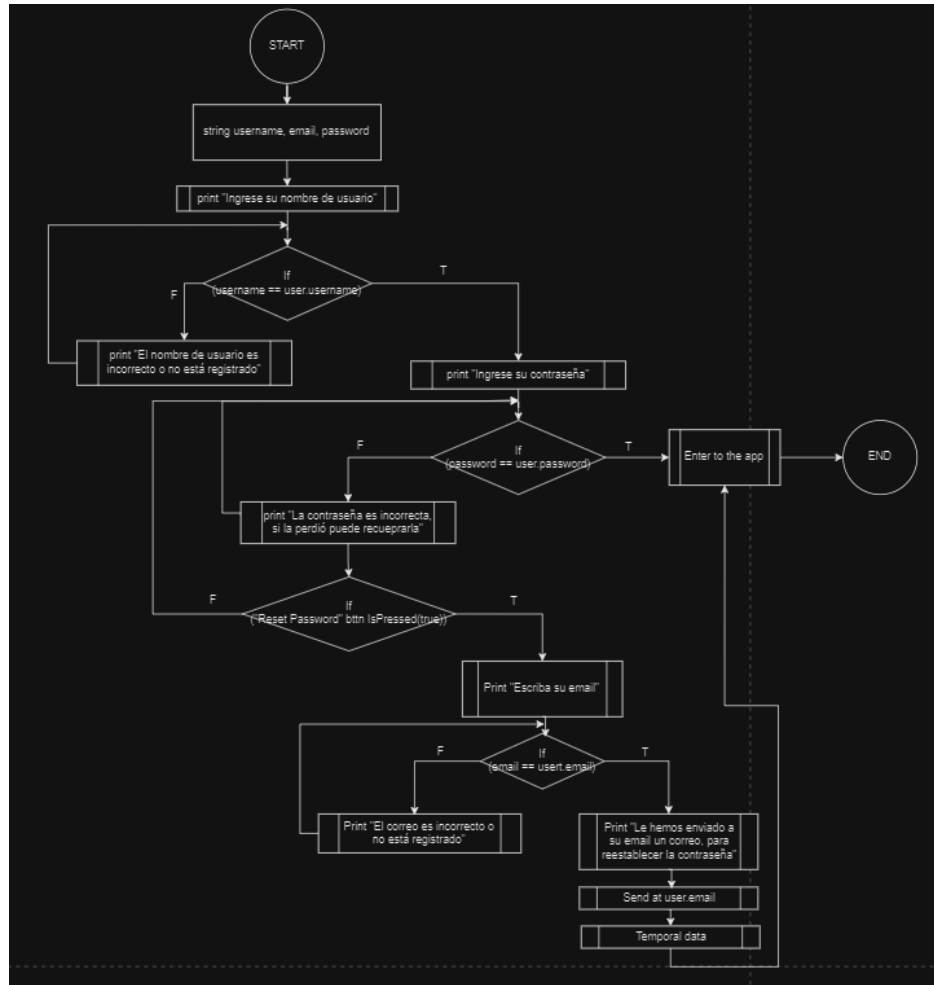


Figura 11: Diagrama de flujo LogIn

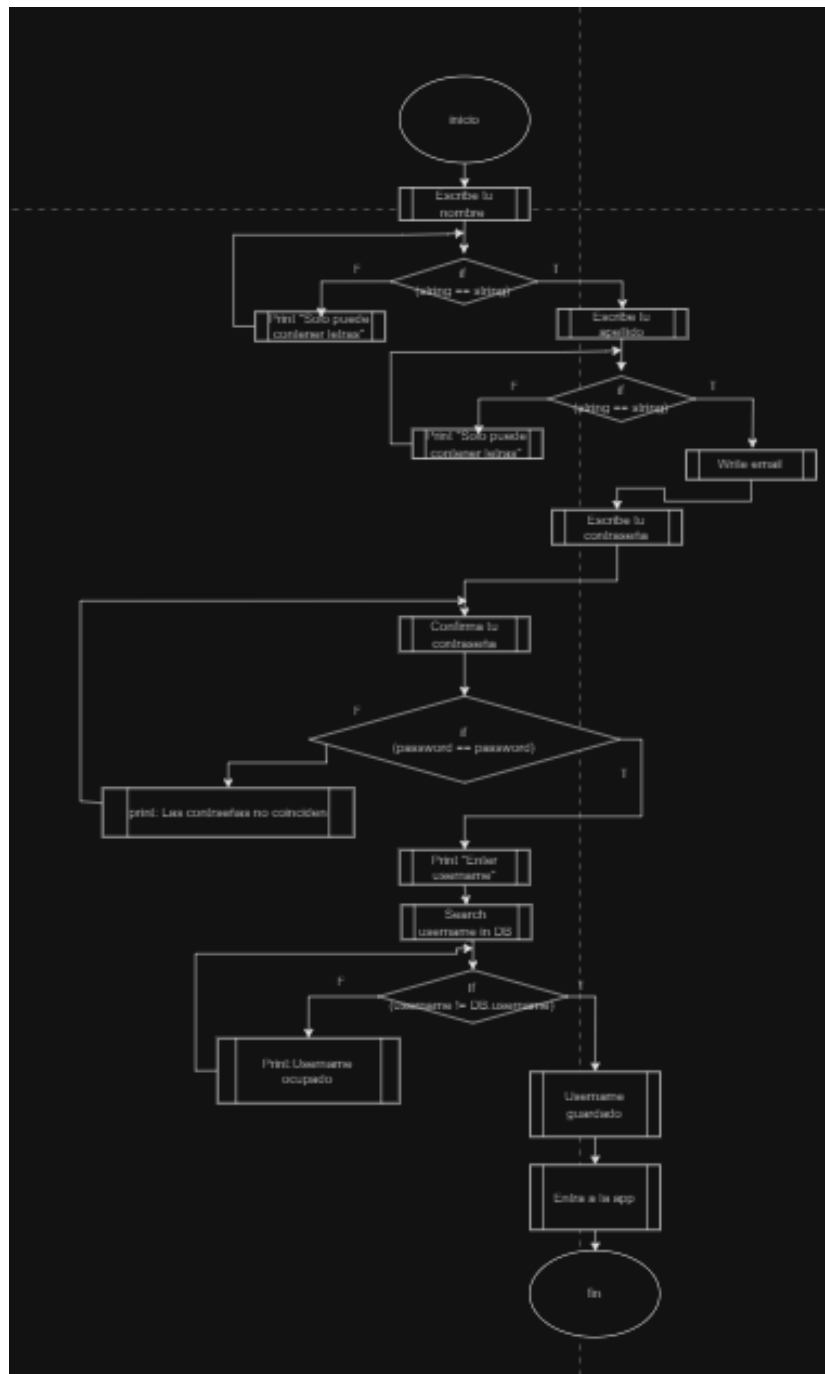


Figura 12: Diagrama de flujo SignUp

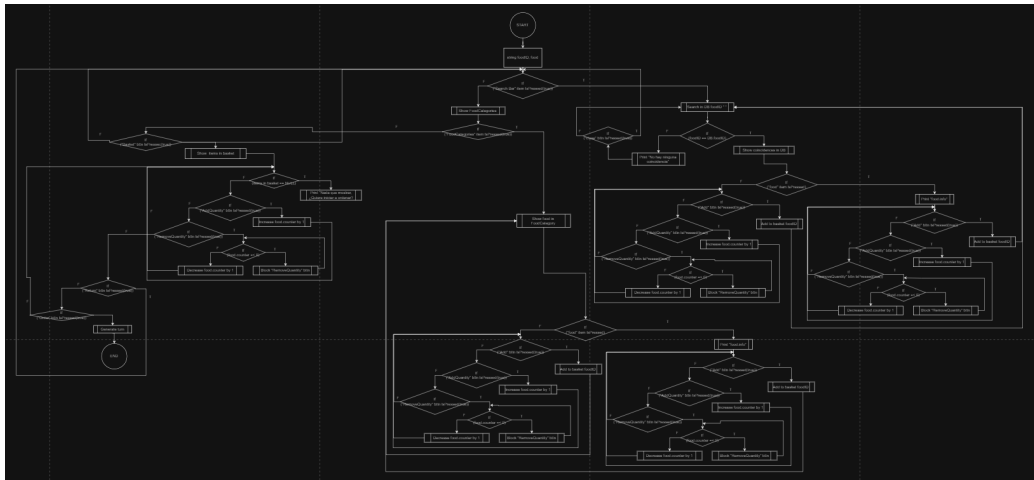


Figura 13: Diagrama de flujo UI

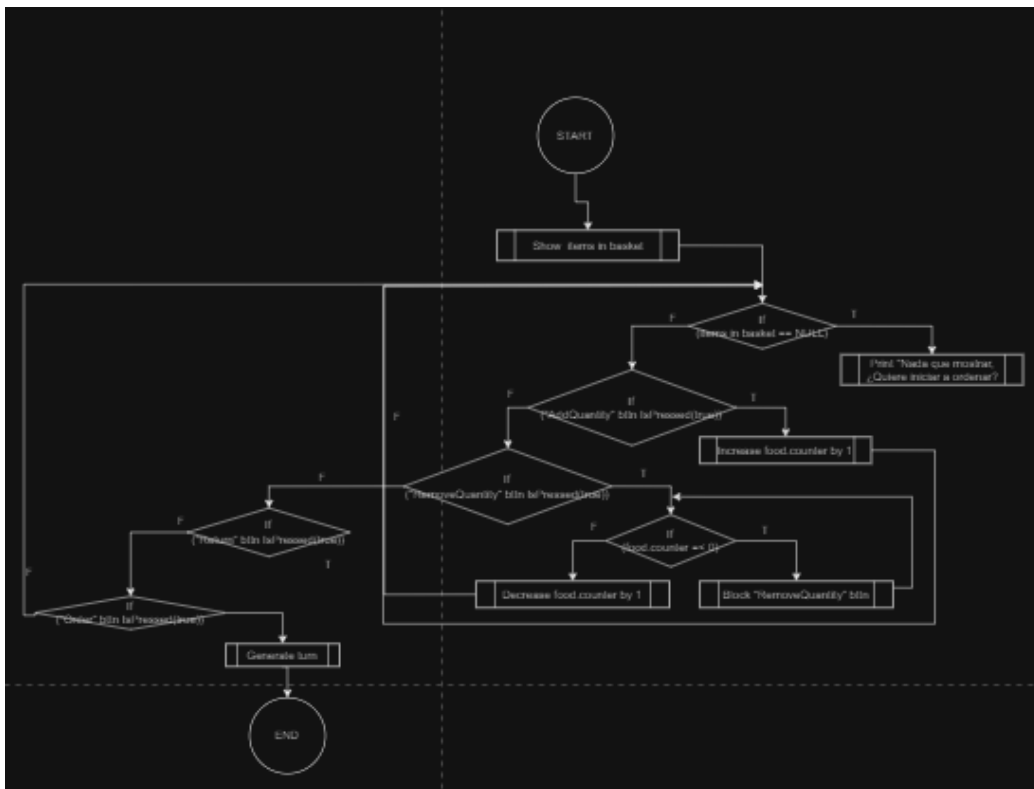


Figura 14: Diagrama de flujo Basket

5.5. Diagrama de estados

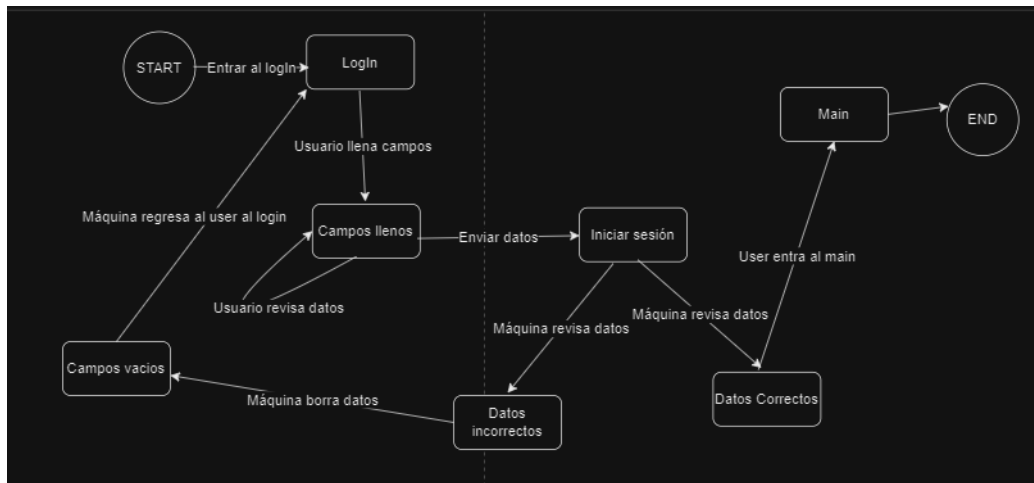


Figura 15: Diagrama de estados

6. Propuesta pantalla de sitios

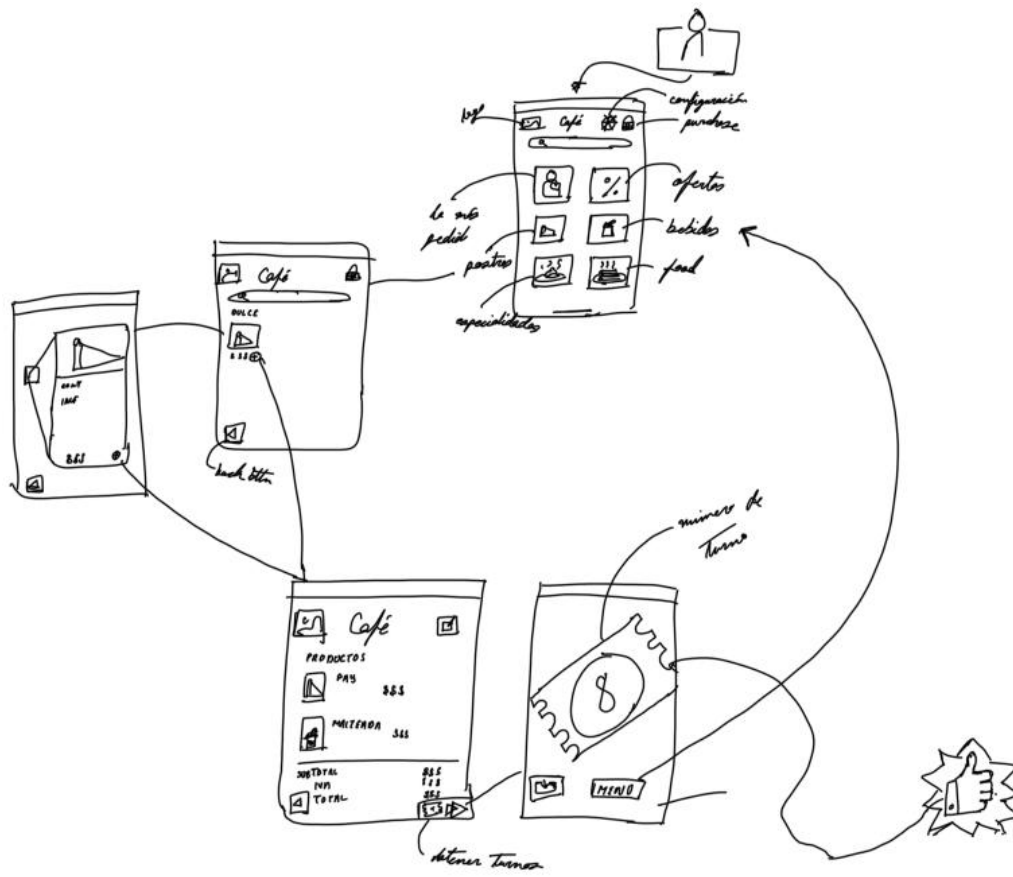


Figura 16: Prototipo de UI

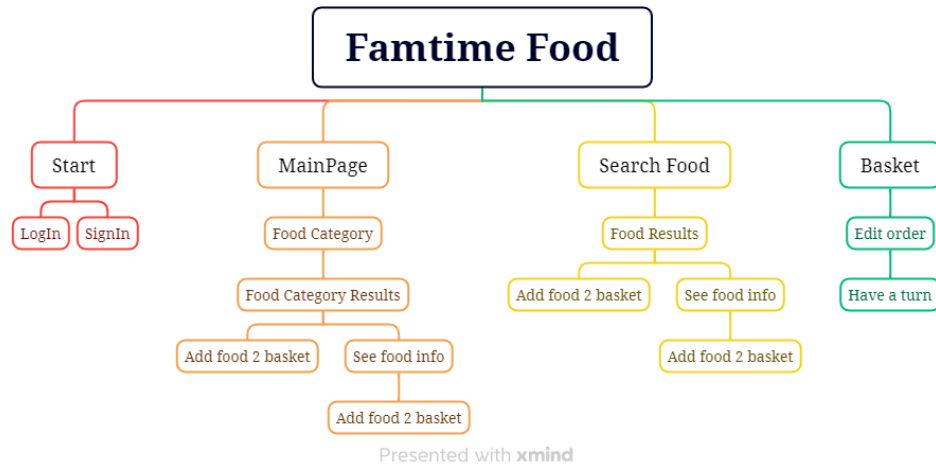


Figura 17: UI-Xmind Version

...

7. Manual de identidad

7.1. Acerca de la marca

Somos una empresa con experiencia en el desarrollo de software interactivo como videojuegos y apps interactivas, ambas de toda clase de tematica, focalizando aspectos como la experiencia de usuario, creatividad, libertad, luz, oscuridad y arte.

7.2. Nombre de la marca

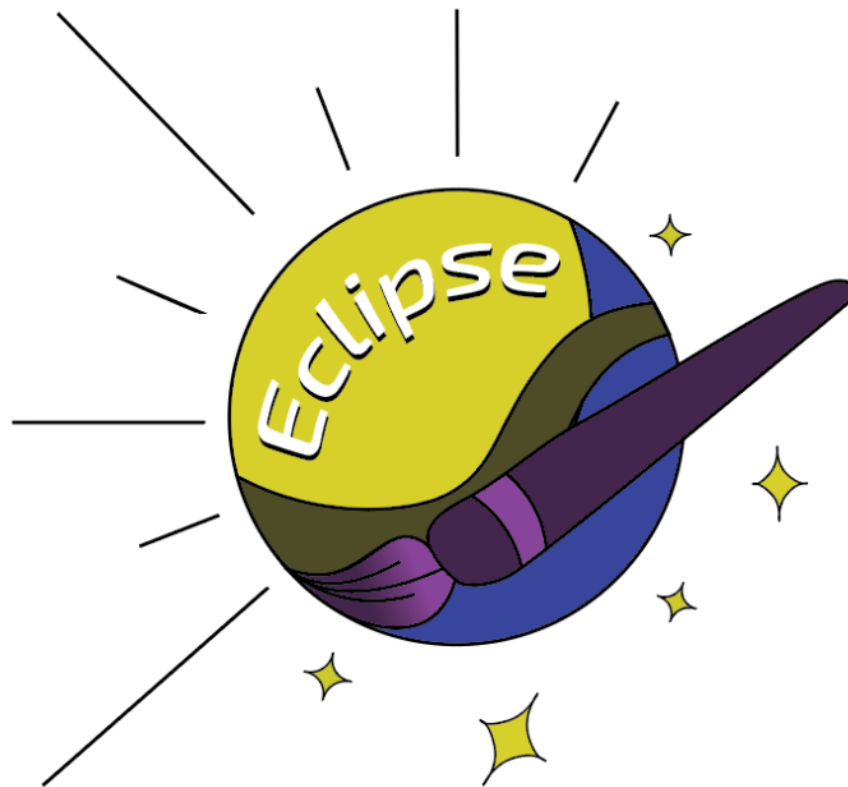


Figura 18: Eclipse

7.3. Logo de la aplicacion Famtime Food

El nombre de Famtime Food se refiere a la combinacion de las palabras en ingles family y food, cuyo significado es Tiempo familiar, y la palabra food es solamente par ahedr referencia y mejor enfoque al mercado objetivo.



Figura 19: App Icon

7.4. Paletas y arte

TITLE Cherry Swash

Subtitle

Comfortaa

Pantone



#7A4D25



#FBC596



#F99B4B



#7A6049



#C77D3C

Figura 20: Tipografia y paleta de colores de la app

7.5. Prototype

El prototipo fue hecho mediante el uso del software de Figma

[Famtime Food Prototype](#)

La funcion de ver mas informacion solo se encuentra representada en el producto "coca-cola light" de la seccion "Lo mas vendido." aunque esta funcion en la aplicacion se encontrara en cada uno de los productos.

Funcion
ver
info