

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

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



C:/Users/victo/OneDrive/Escritorio/Cafeteria-Menu/Assets/Img/DiagramaCasos/Diagrama

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

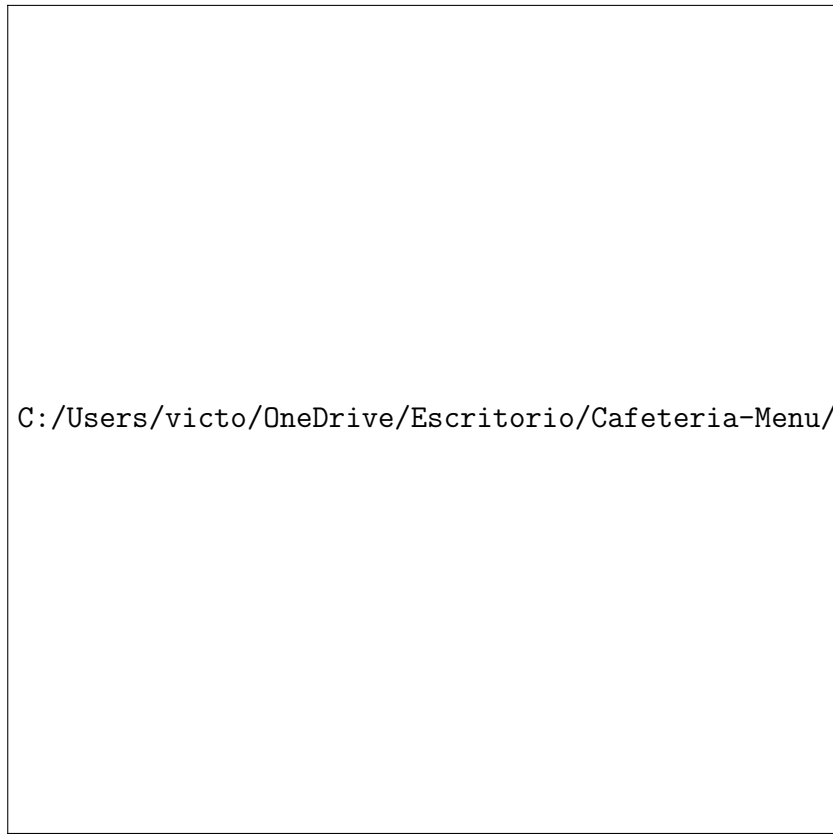


Figura 6: Diagrama de secuencia general



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

Figura 7: Diagrama secuencia LogIn



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

Figura 8: Diagrama secuencia SignUp



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

Figura 9: Diagrama secuencia pedir comida



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

Figura 10: Diagrama secuencia ordenes

5.4. Diagrama de flujo



Figura 11: Diagrama de flujo LogIn

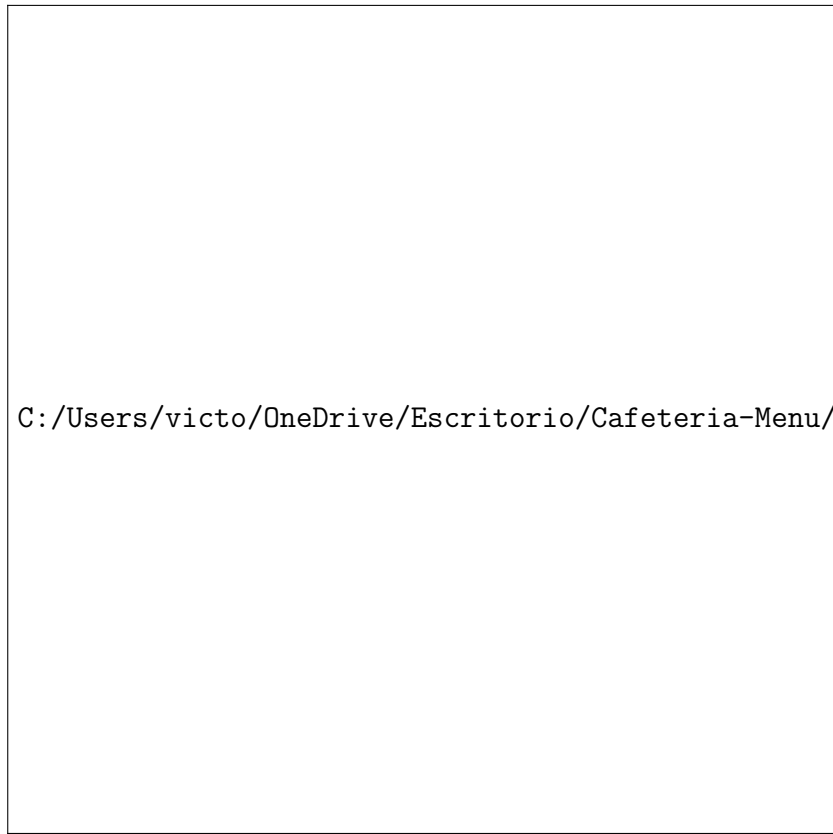


Figura 12: Diagrama de flujo SignUp



Figura 13: Diagrama de flujo UI



Figura 14: Diagrama de flujo Basket