

# Aplikacja Gastro

PRACA INŻYNIERSKA

ADRIAN WZOREK

## Spis treści

Słownik pojęć.....	2
Wstęp .....	3
Kontekst biznesowy .....	3
Cele projektu .....	3
Opis działania aplikacji .....	3
Główny (gość) .....	3
Poproś kelnera .....	4
Przeglądaj menu.....	4
Otwórz rachunek .....	4
Pracowniczy .....	5
Kelner .....	5
Kuchnia .....	5
Administracja .....	5
Schemat bazy danych.....	5

## Słownik pojęć

Użytkownik – osoba korzystająca z aplikacji

Gość – osoba, która przyszła do restauracji jako klient

Kelner – osoba, która ma kontakt z gościem, jest odpowiedzialna za przynoszenie jedzenia dla gości

Pracownik – osoba pracująca w restauracji np. Kucharz, szef kuchni itp.

Aplikacja webowa – aplikacja, która nie wymaga zainstalowania programu na urządzeniu przez które będzie wykorzystywana

Widok – oddzielny interfejs dla odpowiedniego użytkownika

Interfejs – wizualne przedstawienie wyglądu aplikacji

Baza danych potraw – miejsce gdzie szef lokalu może dodawać, uaktualniać lub usuwać odpowiednie potrawy

Rachunek – miejsce gdzie zbierana jest informacja na temat wszystkich potraw podczas zamawiania

Zamówienie – cały, bądź część rachunku przesłany do kelnera przez gościa

## Wstęp

Wyjście do restauracji nie jest wielkim wydarzeniem. W dzisiejszych czasach ilość lokali jest ogromna, co za tym idzie, ilość pozycji w menu przybywa. Wraz z duchem czasu, ludzie częściej korzystają z telefonów podczas oczekiwania na kelnera, czy też positek. Większa jest także wiedza na temat poruszania się w sieci. Podsumowując, wzrasta możliwość wykorzystania tych dóbr w taki sposób aby zwiększyć popyt.

## Kontekst biznesowy

Przychodząc do restauracji gość dostaje kartę z nazwami dań serwowanych w danym lokalu. Hasła w postaci wypunktowanej listy nie dla każdego dają odpowiednie wyobrażenie na temat tej pozycji, jednocześnie nie każdy jest tak otwarty na poznawanie nowych smaków przez pryzmat samych napisów. Czytając opisy, gość wyobraża sobie obraz gotowego dania, nie mając pewności, czy jego wyobrażenie jest trafne. Nazwy pochodzące z innego języka dla przeciętnego gościa mogą stanowić problem z wyobrażeniem sobie tego dania. Możliwość proszenia o pomoc dla introwertyków przychodzących do lokali także jest dość stresującym przeżyciem.

## Cele projektu

Celem projektu jest stworzenie aplikacji webowej, która będzie wspierała procesy zachodzące między gościem a restauracją. Aplikacja powinna zawierać trzy widoki: główny, administracyjny oraz pracowniczy. Każdy z widoków odpowiadać powinien dla konkretnej grupy docelowej:

- Główny – gość (CRU)
- Administracyjny – Szef restauracji (CRUD)
- Pracowniczy – pracownicy, kelnerzy (CRUD)

Dzięki odpowiedniemu kodu „QR” znajdującemu się na blacie stołu, klient powinien być automatycznie przypisany do stolika.

## Opis działania aplikacji

### Główny (gość)

Użytkownik po przyjeździe do odpowiedniego lokalu zasiada do stołu, gdzie znajduje się wcześniej przygotowany kod „QR”. Użytkownik skanuje kod za pomocą swojego telefonu, przechodząc tym samym do ekranu powitalnego gdzie ukazują mu się 3 opcje:

1. Otwórz rachunek
2. Przeglądaj menu
3. Poproś kelnera

## Poproś kelnera

Wybranie tej opcji wysyła odpowiedni sygnał do jednego z kelnerów w lokalu o pomoc, pokazując przy tym informacje o podjętej akcji. Możliwe jest wybranie tej opcji z poziomu każdego późniejszego działania.

## Przeglądaj menu

Możliwe jest wybranie tej opcji z poziomu ekranu powitalnego. Wybranie jej powoduje pojawienie się odpowiedniego widoku dla gości, w którym ludzie mogą przeczytać oraz zobaczyć odpowiednie potrawy oraz przeczytać ich opisy jak i wszystkie składniki. Wszystkie potrawy posortowane są na grupy takie jak:

1. Przystawki
2. Zupy
3. Dania Główne
4. Przekąski
5. Desery
6. Napoje bezalkoholowe
7. Napoje alkoholowe
8. Specjalności dnia

Jeśli lokal dopuszcza możliwość modyfikacji danej potrawy, wyświetlany jest komunikat „zmień” przy jej nazwie. Natomiast jeśli potrawa nie może zostać zmieniona, możliwe jest usunięcie niektórych składników wchodzących w skład tego dania. Podczas korzystania z funkcjonalności możliwe jest otwarcie rachunku w momencie przeglądania potraw.

## Otwórz rachunek

Wybranie tej opcji powoduje otwarcie nowego rachunku przy odpowiednim stoliku. Po zastosowaniu tej opcji pojawia się komunikat „Otwarty” na górze strony oraz przeniesienie Użytkownika do głównego menu, gdzie jest w stanie przeglądać oraz zamawiać odpowiadające mu dania (funkcja przeglądaj menu). Po dostosowaniu oraz dodaniu odpowiednich potraw do swojego rachunku Użytkownik może przejść do widoku **rachunek** po naciśnięciu w komunikat „Rachunek” zastępujący napis „Otwarty” aby dokończyć składanie zamówienia.

W widoku Rachunek widnieje odpowiednia nazwa zamawianego dania, wprowadzone zmiany będące opisem znajdującym się pod nazwa, ilość oraz jego cena. Wszystkie wybrane wcześniej pozycje ułożone są w formie tabeli.

Pod ostatnim daniem widnieje kwota do zapłacenia za cały rachunek oraz napis „Zamawiam” wysyłający informacje do jedno z kelnerów o chęci zamówienia. Podczas oczekiwania na odpowiedź czy też na dania możliwe jest **TYLKO** domowienie napojów z menu oraz wezwanie kelnera.

Podczas czekania na zamówienie możliwe jest dalsze przeglądanie menu jednak bez możliwości domówienia kolejnego dania.

Podczas oczekiwania na swoje zamówienie pojawia się informacja o jego stanie:

- Oczekuje na odpowiedź kelnera
- Potwierdzenie zamówienia
- Przybliżony czas oczekiwania

### — Zmówienie gotowe

Gdy zrealizowane zostanie zamówienie możliwe jest domówienie kolejnego, dopisując potrawy do wcześniej otwartego rachunku, bez możliwości edycji wcześniejszych potraw.

Zamknięcie rachunku odbywa się poprzez naciśnięcie przez Użytkownika przycisku „Płace” na końcu rachunku. Po wybraniu tej opcji pojawia się informacja na temat płatności oraz dwie możliwości „Gotówka”, „Karta”. Po wybraniu jednej z nich informacja dostarczana jest do kelnera odpowiadającego za zamówienie.

## Pracownicy

### Kelner

Możliwe jest obserwowanie wszystkich stolików pod które jest przypisany oraz odbieranie informacji z odpowiedniego stolika. Informacje dostarczane ze stolików weryfikowane są przez Użytkownika poprzez swój widok oraz akceptacja czy też zwrot zamówienia do danego stolika wysyłając odpowiedni komunikat o poprawności lub chęci zweryfikowania przeprowadzonej akcji.

#### *Akceptacja zamówienia*

Wszystkie dane wysyłane są do dalszej części pracowników, którzy przygotowują potrawy. Użytkownik czeka na odpowiednią informację na temat zamówienia aby przynieść dania do odpowiedniego stolika. Podczas toczenia się wszystkich zadań zmienia on również stan zamówienia. Po informacji o chęci zakończenia rachunku Użytkownik dostaje informacje o rodzaju płatności oraz odbiera ją od stolika zamykając tym samym rachunek.

#### *Weryfikowanie zamówienia*

Wysłanie odpowiedniego komunikatu do stolika oraz osobiste przyjscie kelnera aby skontrolować czy składane zamówienie jest poprawne. Odbieranie zamówienia w tradycyjny sposób.

### Kuchnia

Informacje zweryfikowane oraz zaakceptowane przez Kelnera zostają przesłane do kuchni, gdzie osoba odpowiadająca za zarządzanie odpowiada na informacje o czasie przygotowania danego zamówienia. Gdy zamówienie jest gotowe informacja zostaje przesłana do Kelnera aby poinformować gości, że zamówienie zostało przygotowane.

## Administracja

Użytkownik, który ma dostęp do tego widoku ma wgląd na wszystkie stoliki oraz może zmieniać ich ID. Ponad to, może on zarządzać całą bazą danych potraw. Przypisywanie odpowiednich kelnerów do stolików także jest w rękach tego Użytkownika.

## Schemat bazy danych