

INHALT

OrderM8 – Website Handbuch	2
Nutzen	2
Login	2
übersicht	2
Verwaltung	3
Personal & Organisator	3
Produkttypen	4
Produkte	4
Tische	5

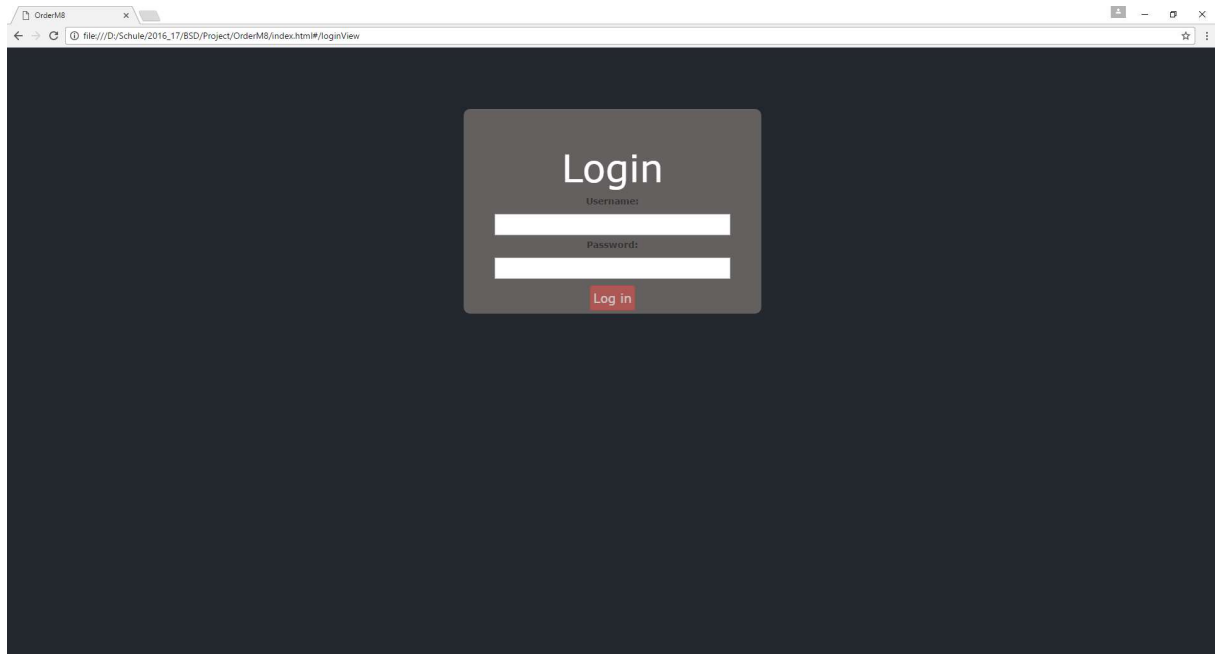
ORDERM8 – WEBSITE HANDBUCH

NUTZEN

Die Website dient zur Verwaltung von Usern, Produkten und Produkttypen sowie Tischen mitsamt deren geografischer Aufteilung. Des Weiteren gibt sie einen Überblick über die gesamte Veranstaltung.

LOGIN

Das Login erfolgt mittels Benutzername und Passwort, wobei sich nur der Organisator anmelden kann (kein Personal).



Ist das Login erfolgreich wird man auf die Übersicht weitergeleitet.

ÜBERSICHT

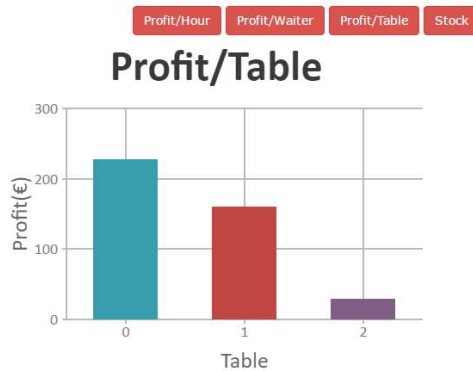
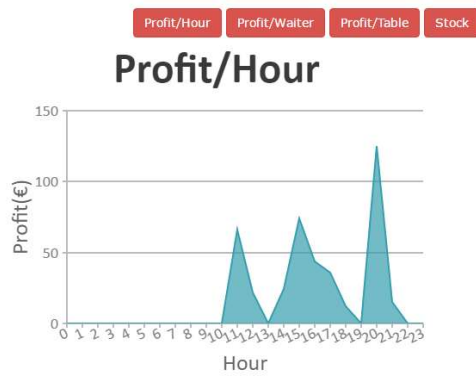
Auf der Hauptseite unter dem Menüpunkt *Overview* werden alle veranstaltungsrelevanten Daten als Übersicht dargestellt.

Dazu zählen:

- Finanzen (offene Rechnungen, Rechnungen insgesamt, Umsatz)
- Produkte (Produkte insgesamt, Produkttypen insgesamt)
- Sonstiges (Tische gesamt, User gesamt)

Des Weiteren werden noch Diagramme zur besseren Übersicht bereitgestellt:

- Umsatz pro Stunde
- Umsatz pro Bedienungsperson
- Umsatz pro Tisch
- Lagerübersicht



VERWALTUNG

Die Verwaltung ist für alle Bereiche in ein Eingabeformular und eine Bearbeitungstabelle aufgeteilt.

PERSONAL & ORGANISATOR

Sind unter dem Menüpunkt *Waiter* bzw. *Organiser* aufrufbar.

Sowohl Personal als auch Organisatoren haben nur einen Benutzernamen und ein Passwort.

EINGABE

Das Passwort muss mindestens 8 Zeichen haben. Die Eingabe kann nur bestätigt werden, wenn das Passwort die geforderte Mindestlänge erreicht und die Passwörter übereinstimmen.

Waiter

Username

Password

Password is too short

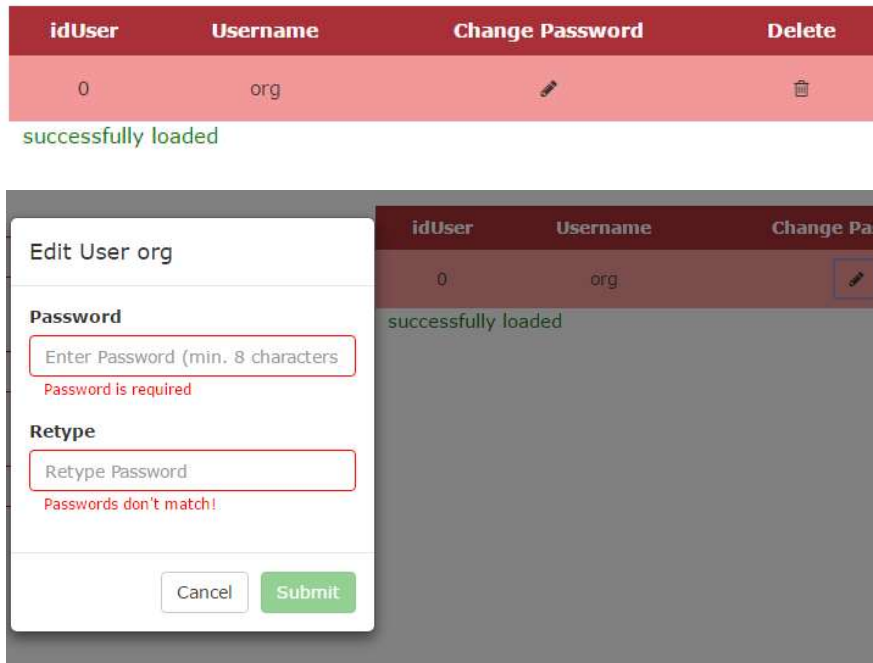
Retype

Passwords don't match!

BEARBEITUNG

In einer Tabelle werden alle erfassten Organisatoren bzw. Personal angezeigt.

Durch Klick auf den Editierstift öffnet sich ein Modal, welches ein Formular zur Änderung des Passwortes beinhaltet. Eingabekriterien sind die gleichen wie bei der Erstellung.



Durch Klick auf den Mülleimer löscht man einen Eintrag aus der Datenbank.



Die Eingabe der Daten und die Bearbeitung erfolgen in den folgenden Bereichen auf gleiche Art und Weise.

PRODUKTTYPEN

Ein Produkttyp bezieht sich auf verschiedene Produkte (z.B. *food*) und hat einen bestimmten Steuersatz.

EINGABE

- keine Besonderheiten

BEARBEITUNG

Falls ein Produkt noch einem Produkttypen zugewiesen ist, kann dieser nicht gelöscht werden.

PRODUKTE

EINGABE

Bei der Erstellung eines Produktes ist zu beachten, dass die Menge größer als 0 und der Preis auf 10 Cent genau sein muss. Das Produkt muss bei seiner Erstellung schon einem Produkttypen zugewiesen werden.

BEARBEITUNG

Ein Produkt kann nicht gelöscht werden, wenn es bereits in einer Bestellung aufgenommen wurden oder bereits bezahlt wurde.

TISCHE

EINGABE

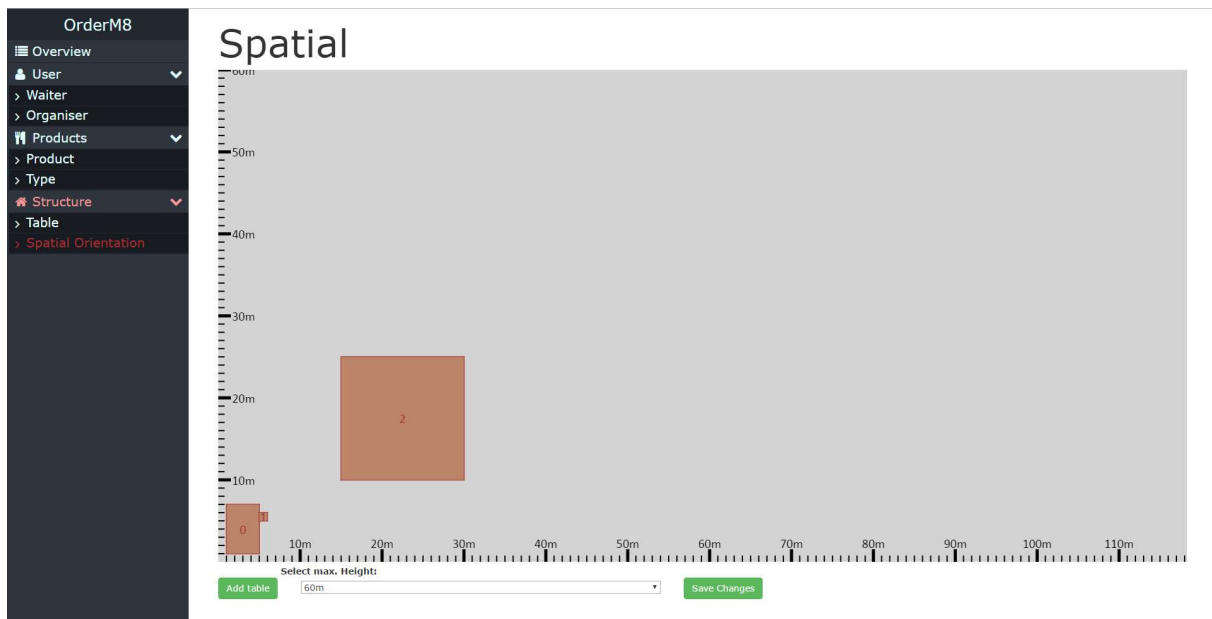
Die Eingabe der Tische erfolgt über die Koordinaten des linken unteren Punktes, sowie des rechten oberen Punktes.

BEARBEITUNG

Ein Tisch kann nicht gelöscht werden, wenn bereits eine Bestellung auf diesem aufgenommen wurde oder bereits eine Rechnung an diesem bezahlt wurde.

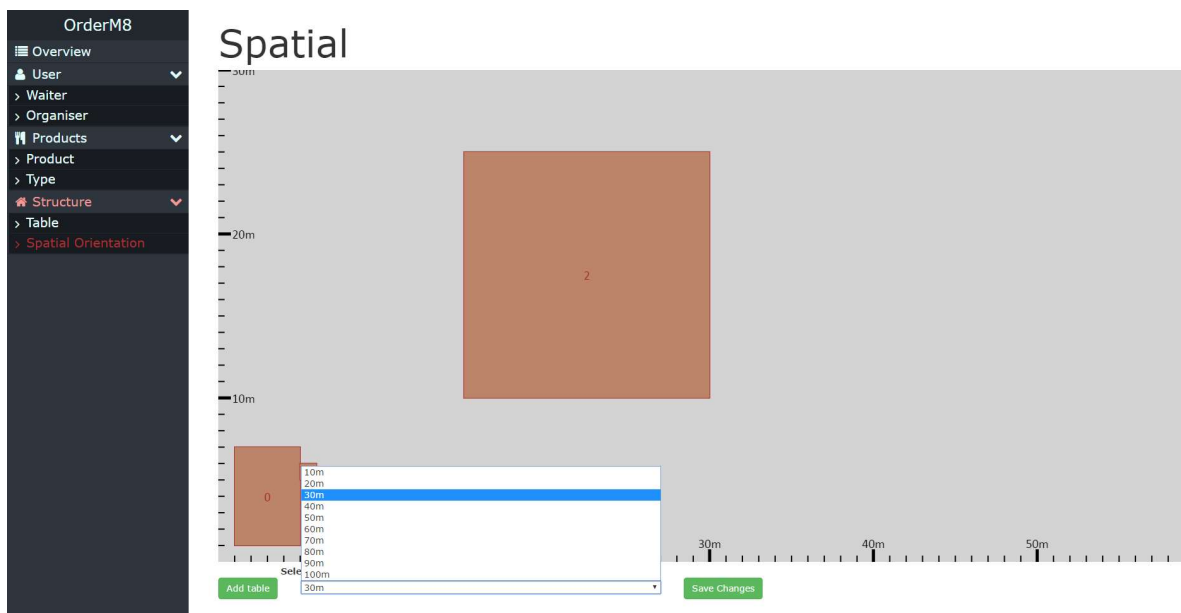
RÄUMLICHE VERWALTUNG

Eine spezielle Verwaltungsmöglichkeit bietet der Spatial-Editor. So werden Tische aus der Vogelperspektive dargestellt.



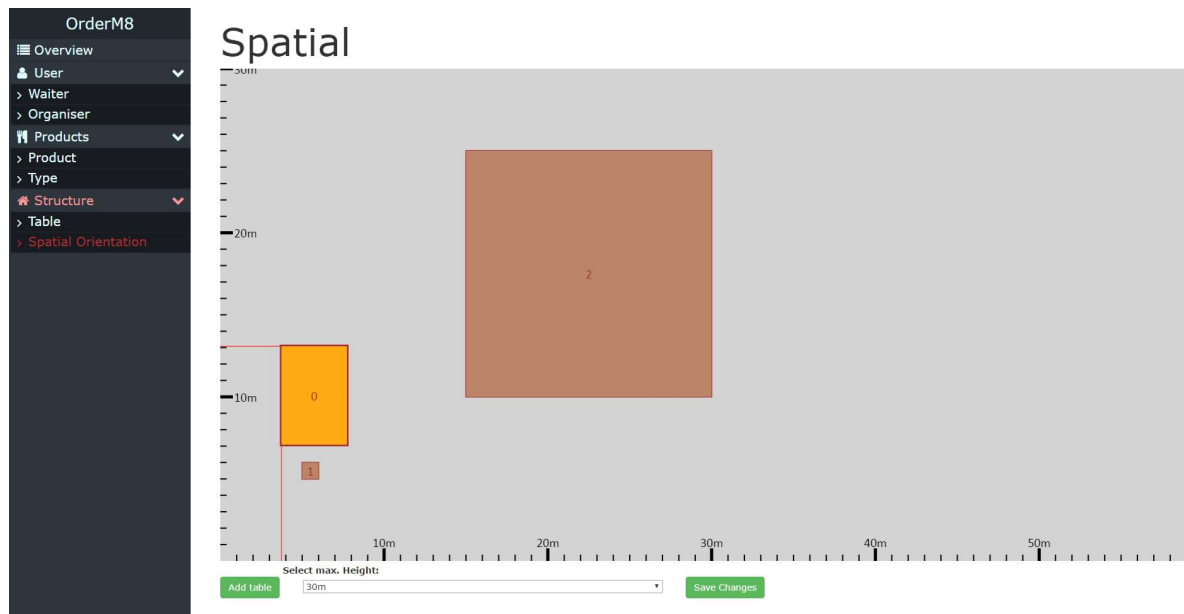
SKALIERUNG

Die Oberfläche kann auf unterschiedliche Größen angepasst werden, um Veranstaltungen unterschiedlicher Größen die beste Übersicht zu bieten.



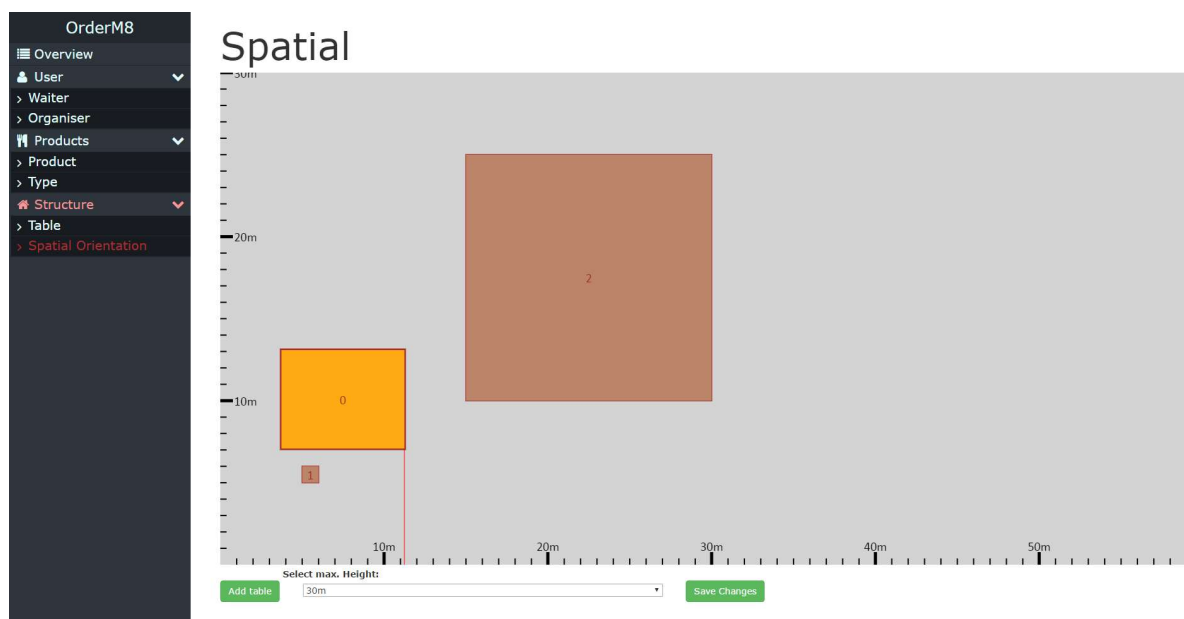
TISCHE VERSCHIEBEN

Tische lassen sich einfach mit Maus-gedrückt verschieben.



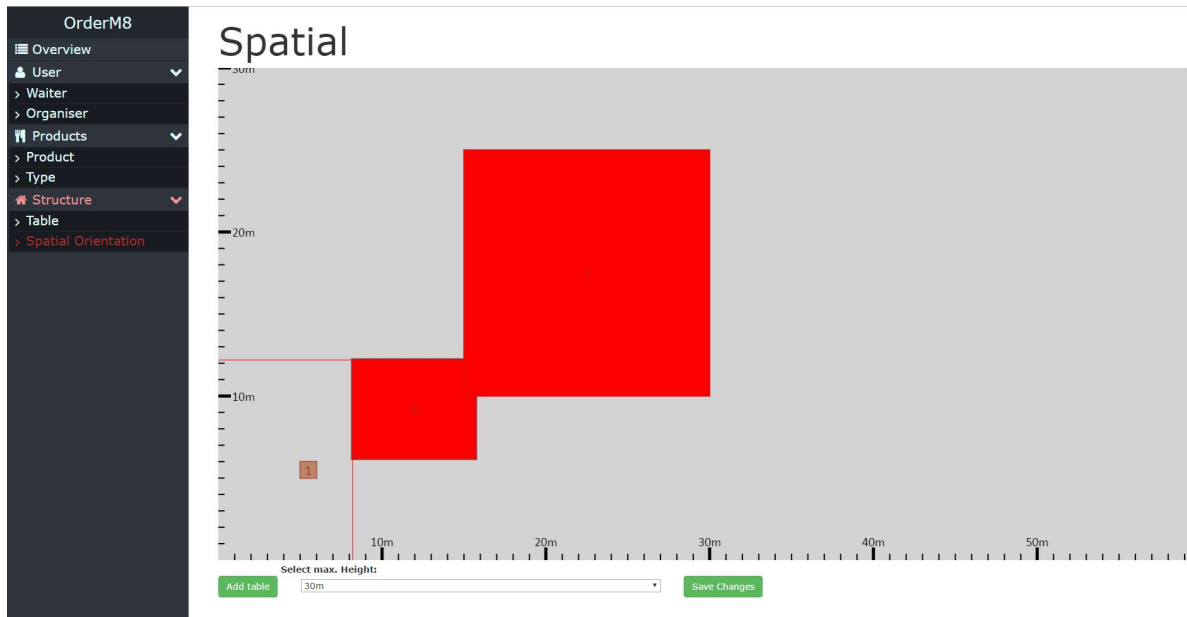
TISCHE SKALIEREN

Tische lassen sich einfach mit Maus-gedrückt an den Rändern vergrößern. Ein veränderter Tisch wird gelb markiert.



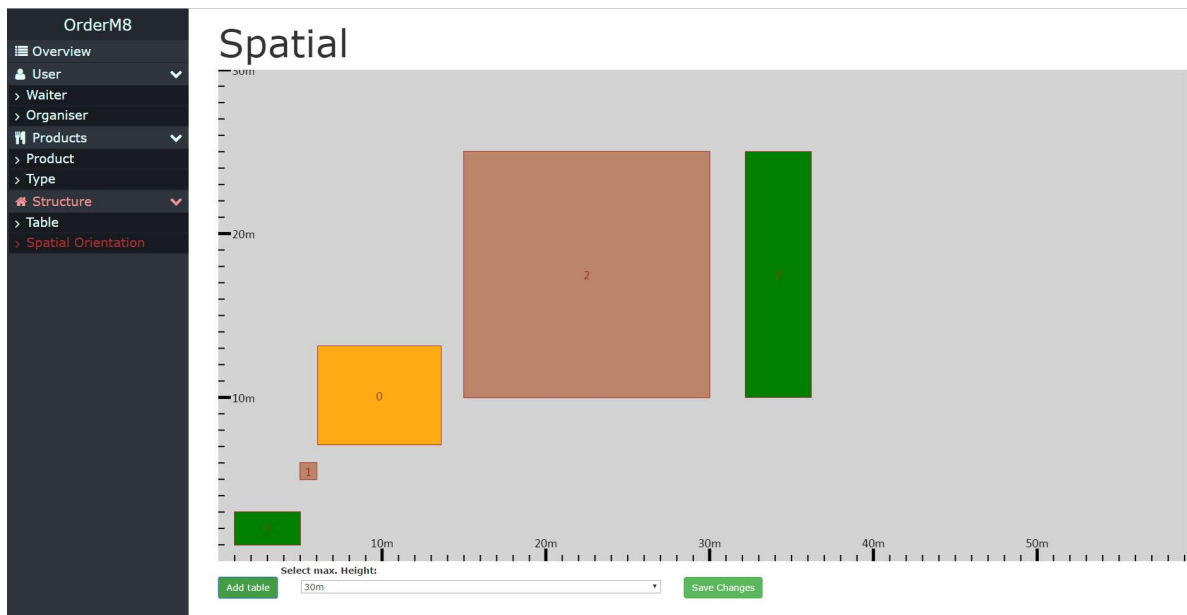
COLLISION DETECTION

Jegliche Kollisionen werden angezeigt.



NEUE TISCHE

Mit einem Klick auf *Add Table* wird ein neuer Tisch eingezeichnet. Dieser wird mit einem Fragezeichen versehen, da die Tischnummer erst beim Speichern in der Datenbank gesetzt wird. Neue Tische werden grün hinterlegt.



ÄNDERUNGEN IN DIE DATENBANK ÜBERNEHMEN

Durch einen einfachen Klick auf *Save Changes* werden alle getätigten Änderungen in die Datenbank geschrieben.