**Interfata pentru meniu de restaurant**

Contents

[**Scopul documentului** 3](#_Toc149129956)

[**Descriere generala** 3](#_Toc149129957)

[**Elemente ale interfeței grafice** 4](#_Toc149129958)

[**Butoane:** 4](#_Toc149129959)

[**Imagini interactive** 5](#_Toc149129960)

[**Note suplimentare** 6](#_Toc149129961)

# 

# **Scopul documentului**

Acest document are ca scop principal să creeze o descriere amanuntita a proiectului, cu obiectivul de a contura o definiție cât mai precisă. Această definiție detaliată este deosebit de valoroasă, deoarece servește la obținerea unui rezultat care să satisfacă pe deplin cerințele și așteptările clientului. Prin intermediul acestei descrieri elaborate, se pune baza pentru un proces de realizare mult mai fluent și ușor de gestionat pentru echipele și indivizii responsabili cu implementarea proiectului. În consecință, acest document oferă o viziune clară și coeziune în ceea ce privește obiectivele, cerințele și direcția de dezvoltare, reducând riscurile de interpretare și confuzie în timpul realizării proiectului.

# **Descriere generala**

Această interfață are o misiune esențială în a îmbunătăți experiența interacțiunii dintre clienți și restaurant. Prin facilitarea procesului de comandă, aceasta urmărește să transforme această experiență într-una mai simplă și mai plăcută. În plus, abordează cu succes eliminarea necesității intervenției unui chelner pentru a prelua comanda și efectua plata din partea clientului.

Principala contribuție a acestei interfețe constă în accelerarea semnificativă a procesului de comandă. Cu ajutorul său, clienții pot efectua comenzi mai rapid și mai eficient, fără a compromite calitatea experienței. Acest instrument introduce elemente distractive în procesul de comandă, transformându-l într-o activitate plăcută.

Cu ambiția de a merge mai departe, interfața oferă chiar și posibilitatea unei automate complete a întregului proces de comandă - de la plasarea comenzii, pregătirea acesteia, până la primirea și satisfacția clienților. Această automatizare completează calea către o experiență de neegalat în domeniul restaurantelor, sporind eficiența, precizia și confortul pentru ambele părți implicate, restaurantul și clienții săi."

Această elaborare pune în evidență avantajele și beneficiile oferite de interfață într-un mod mai detaliat și atractiv.

# **Elemente ale interfeței grafice**

## **Butoane:**

**Numele elementului**: Buton de tranzitie

**Descrierea elementului**: Acest buton care e folosit de mai multe ori are rolul da a face tranziti intre diversele pagini ale interfatei

**Aspectul elementului** : În curs de dezvoltare. Specificațiile privind aspectul exact al butoanelor interactive vor fi furnizate într-un stadiu ulterior al dezvoltării, inclusiv dimensiunile, culorile și fonturile utilizate.

**Comportamentul elementului**: Butonul ar trebui să reacționeze la clicul utilizatorului prin deschiderea unei pagini de comandă. Pe hover, culoarea fundalului ar trebui să devină mai închisă pentru a indica interactivitate.



Fig 1:Un exemplu de buton

## **Imagini interactive**

**Descrierea elementului**: Aceste imagini interactive reprezintă un aspect esențial al interfeței grafice, fiind utilizate pentru a facilita tranzitul utilizatorilor prin interacțiunea cu produsele disponibile pentru comandă. Fiecare imagine interactivă este concepută pentru a oferi o experiență vizuală plăcută și intuitivă pentru utilizatori, permițându-le să selecteze produsul dorit pentru a fi comandat.

**Aspectul elementului**: În curs de dezvoltare. Specificațiile privind aspectul exact al imaginilor interactive vor fi furnizate într-un stadiu ulterior al dezvoltării, inclusiv dimensiunile, culorile și fonturile utilizate.

**Comportamentul elementului**: Imaginile interactive sunt proiectate pentru a fi reponsive la interacțiunea utilizatorului. Atunci când utilizatorii apasă pe o imagine interactivă, aceasta va reacționa printr-o acțiune specifică, în funcție de contextul aplicației. De exemplu, în cazul produselor care pot fi comandate, atunci când utilizatorii apasă pe o imagine, produsul respectiv se va mări pentru a permite o examinare mai detaliată, iar apoi va fi aliniat în centrul ecranului pentru a facilita comanda.



Fig 2:Un exemplu de imagine interactiva

# **Note suplimentare**

Acest proiect a fost conceput și dezvoltat inițial pentru a funcționa pe platforma STM32F746-DISCO, cu o rezoluție specifică de 470x272 pixeli. Cu toate acestea, trebuie să subliniem că acest document este într-un stadiu evolutiv și vor fi adăugate și revizuite elemente pe măsură ce proiectul progresează.