

Scénario de conception

Un bar s'est récemment équipé de nouvelles technologies. Les serveurs portent désormais des lunettes de réalité augmentée et les verres sont maintenant connectés. Les lunettes permettent aux serveurs d'identifier les clients (via photo ou scan) et d'attribuer chaque commande à chaque client. Cela permet de faciliter le paiement de groupe car le serveur sait précisément combien doit chaque personne. Les lunettes permettent aux serveurs de savoir quand les commandes sont prêtes au bar, d'être alertés si des clients ont besoin d'eux et de connaître depuis combien de temps les clients attendent leurs commandes.

Les verres connectés sont capables de savoir le niveau du verre (plein ou vide), ils permettent de recommander le même verre directement. De plus ils permettent de reconnaître le propriétaire du verre et aussi la présence ou non de drogue ou produits dangereux dans le verre. Ils permettent aussi de prévenir le serveur si tous les verres d'une table sont vides pour proposer aux clients d'autre boisson. Le verre contient un petit écran tactile, celui-ci permet de passer une nouvelle commande, d'appeler un serveur, ou de savoir sa note en temps réel. Les verres se rechargent par induction automatiquement dès qu'ils sont sur le bar.

Le barman, lorsqu'il prépare les verres pour une table, attribue chaque verre à une table, et ainsi, le serveur avec ses lunettes sait directement quels verres sont pour quelle table.

Scénario d'utilisation

De nouveaux clients rentrent dans le bar, c'est un groupe que l'on appellera Villebon. Ils s'installent à une table libre. Après 10 minutes, John le serveur qui était occupé reçoit une notification et voit que les clients attendent depuis plus de 10 min, il va donc à leur rencontre pour prendre leur commande. A ce moment, grâce à des capteurs (caméra etc) les lunettes enregistrent chaque client (photo) ainsi que le numéro de leur table. Les lunettes enregistrent qui a commandé quoi quand le serveur regarde le client et tape sa commande sur son système de commande.

John reçoit ensuite une demande de clients envoyée depuis leur verre pour payer l'addition, un curseur lui indique où se situe la table. John rejoint ces clients, ces derniers veulent tous payer séparément, le serveur grâce à ses lunettes sait exactement qui a commandé quoi, il peut donc immédiatement faire payer chaque client séparément, sans avoir à effectuer de calculs.

Pendant ce temps le barman du bar, Franck, a pu préparer les boissons du groupe Villebon. Il attribue donc ces 6 verres à la table du groupe Villebon, les lunettes captent l'information que les verres sont prêts et John voit la notification. Il va donc chercher les verres au bar. John explique au Groupe Villebon comment utiliser leur verre. Ce dernier peut leur permettre de recommander simplement le même verre ou alors de commander une autre boisson/snack en accédant au menu. Il est bien sûr toujours possible d'appeler le serveur physiquement pour toutes questions, recommandation ou remarque. Le verre est capable de reconnaître son propriétaire, via les empreintes digitales afin que l'on ne puisse pas échanger les verres.

Une fois que la majorité du groupe à fini son verre, une notification est envoyé au serveur pour leur proposé d'autre consommations.

Plus tard dans la soirée une personne mal intentionnée verse une substance illicite dans le verre d'une cliente, celui-ci se met alors à clignoter en rouge afin de l'avertir du danger.