|  |
| --- |
| 李欣  7-2-2019 |

|  |
| --- |
| “海上捞”餐饮管理系统 |
| 详细设计说明书 |
| V 1.0 |

目录

[1 概述 2](#_Toc13038688)

[1.1 目的 2](#_Toc13038689)

[1.2 范围 2](#_Toc13038690)

[1.3 定义 2](#_Toc13038691)

[1.4 参考资料 3](#_Toc13038692)

[2 功能设计 4](#_Toc13038693)

[2.1 总体结构 4](#_Toc13038694)

[2.2 总体风格与页面组织 4](#_Toc13038695)

[2.3 账户管理 4](#_Toc13038696)

[2.3.1 登录 4](#_Toc13038697)

[2.3.2 登出 4](#_Toc13038698)

[2.4 服务员功能 4](#_Toc13038699)

[2.4.1 点菜系统 4](#_Toc13038700)

[2.4.2 餐桌管理 4](#_Toc13038701)

[2.4.3 订单管理 4](#_Toc13038702)

[2.5 经理功能 4](#_Toc13038703)

[2.5.1 注册服务员账户 4](#_Toc13038704)

[2.5.2 注销服务员账号 4](#_Toc13038705)

[2.5.3 考勤管理 4](#_Toc13038706)

[2.5.4 菜品管理 4](#_Toc13038707)

[2.5.5 流水管理 4](#_Toc13038708)

[2.5.6 推荐系统 4](#_Toc13038709)

[2.5.7 导出模块 4](#_Toc13038710)

[2.5.8 预定管理 4](#_Toc13038711)

[2.6 算法描述 5](#_Toc13038712)

[2.6.1 订单总价算法 5](#_Toc13038713)

[2.6.2 菜品选择频率算法 5](#_Toc13038714)

# 概述

## 目的

## 范围

本设计文档的预期使用者为本系统的项目负责人、软件开发人员及软件测试人员。本文档可作为最终交付产品的一部分交付客户。

## 定义

**桌子（Desk）：**每个桌子对应餐厅中的一个实体桌子，所有顾客都要在某个桌子上点菜，食用，结账。桌子可以被顾客预定。桌子一共有三个状态：未使用，使用中，被预定。桌子的三个状态不可重叠。每个桌子只能同时被一组顾客使用，也就是说只能同时产生一个订单。

**临时订单（Provisional Order）：**是每组顾客正在使用的，但是还没有结账之前的订单。临时订单中会记录顾客点选的菜品，以及这些菜品的状态。顾客可以根据自己的情况，选择点选新的菜品，或者去除已点选的菜品。添加每个临时订单都必须在一个桌子上产生，也就是说同时使用的临时订单的数目不会超过桌子的数量。这个临时订单在顾客结账以后，便失去继续保留的价值，可以删除。当新的顾客到来时，再重新创建。

**流水订单（）：**每个顾客在餐厅中就餐，都会产生一个订单。在用户结账以后，临时订单会形成流水订单，存储在数据库中这个订单记录了用户在这次就餐中全部流程与细节，包括就餐时间，所使用的桌子，所花费的全部金额，服务员等信息。流水订单将作为记录信息，来记录餐厅大致接受顾客的情况。

**菜品（Dish）：**餐厅中顾客可以选择的菜品。菜品中记录了价格，原料，被点选的次数，照片等信息。顾客在点选的菜品会添加到临时订单中。

服务员（）：餐厅中的员工，负责在顾客用餐时的服务工作。每个桌子至少要有一个服务员提供就餐服务，但是一个服务员不止服务一个桌子。服务员的相关信息都记录在数据库中，包括姓名，年龄，编号等。同时系统会存储服务员的考勤状态，可以导入到其他系统中作为服务员考勤信息使用。

## 参考资料

1）软件需求规格说明书；

2）软件开发国家标准（GB856T-----88）。

# 功能设计

## 总体结构

## 总体风格与页面组织

## 账户管理

### 登录

### 登出

## 服务员功能

### 点菜系统

### 餐桌管理

### 订单管理

## 经理功能

### 注册服务员账户

### 注销服务员账号

### 考勤管理

### 菜品管理

### 流水管理

### 推荐系统

### 导出模块

### 预定管理

## 算法描述

### 订单总价算法

### 菜品选择频率算法