

Aclaración: las responsabilidades de cada integrante del equipo deben estar detalladas en el README del Github de la siguiente manera:

1. Apellido.
2. Nombre.
3. Módulos (objetivos) a desarrollar.
4. Fecha de inicio de la tarea.
5. Fecha de finalización de la tarea.
6. Branch (si tiene).

De no lograr, un integrante del equipo, la funcionalidad comprometida, se deberá cambiar ese módulo a otro integrante y esto debe quedar informado en el README.

Requerimiento obligatorio y necesario:

En todas las fechas de entrega se deben tener videos (de no más 30 segundos) de la aplicación funcionando.

Requerimientos 1era fecha:

- Datos cargados de tres (3) semanas de operaciones (simuladas).
- Todos los ABM completos por integrante.
- Todos los QR completos por integrante.
- Seis (6) responsabilidades completas por alumno.
- Splash con animación.
- Sonidos, con posibilidad de desactivarlos desde la app.
- Push notification.

Requerimientos 2da fecha:

- Ocho (8) responsabilidades completas por alumno.
- Login con redes sociales (Facebook, Google+, etc.)

Requerimientos 3era fecha o posterior

- A definir.

Requerimientos excluyentes:

- # Splash animado con ícono de la aplicación y el nombre de los alumnos.
- # Todo en español. (¡TODO EN ESPAÑOL, los acentos pertenecen al idioma!).
- # Todo error o información mostrarlo con distintas ventanas. (DISTINTAS, ¡NO alerts!).
- # Sonidos distintos al iniciar y cerrar la aplicación.
- # Validación de datos, en todos los formularios. (TODOS LOS DATOS, EN TODOS LOS FORMULARIOS).
- # Spinners, con el logo de la empresa, en todas las esperas. (TODAS).
- # Vibraciones al detectarse un error. (TODOS LOS ERRORES).
- # Distintos botones de usuario para testear el ingreso (flotantes, fijos, con distintas formas y distintas posiciones).
- # La TOTALIDAD de la superficie de la pantalla debe estar ocupada con distintos elementos. (¡NO debe haber espacios neutros!).
- # Push notification.
- # Lectura de distintos códigos Qr's.
- # Generación de documentos (JSON / EXCEL).
- # Cargado de datos por medio de un archivo (JSON / EXCEL).
- # Gráficos estadísticos (torta, barra, etc.).
- # Los perfiles de usuarios deben ser:
 - a. ● supervisor
 - b. ● empleado (tipos: mozo, cocinero, bar tender, etc.)
 - c. ● cliente (tipos: registrado o anónimo)
 - d. ● dueño

Objetivos:

Lograr una aplicación utilizando el hardware del dispositivo móvil para la gestión de información, enfocada en la experiencia de usuario.

El enfoque va a estar dado por los usuarios de un RESTAURANT, el cual apunta todos sus esfuerzos en mejorar la utilización de su servicio por medio de una aplicación para celulares.

Altas

A- Alta de dueño / supervisor

- Se cargarán: nombre, apellido, DNI, CUIL, foto y perfil.
- La foto se tomará del celular.
- Brindar la posibilidad de contar con un lector de código QR para el DNI, que cargará la información disponible (sólo aplicable a aquellos documentos que lo posean).
- Esta acción la podrá realizar el supervisor o el dueño.

B- Alta de empleados

- Se cargarán: nombre, apellido, DNI, CUIL, foto y tipo de empleado.
- La foto se tomará del celular. La foto puede ser tomada luego de realizar el alta.
- Brindar la posibilidad de contar con un lector de código QR para el DNI, que cargará la información disponible (sólo aplicable a aquellos documentos que lo posean).
- Esta acción la podrá realizar el supervisor o el dueño.

C- Alta de productos (platos y bebidas)

- Se carga el nombre, la descripción, tiempo promedio de elaboración y el precio.
- Con 3 fotos tomadas del celular.
- Lector de código QR relacionado con los productos.
- Esta acción la podrá realizar el cocinero o el bar tender.

D- Alta de cliente

- Se ingresará el nombre, apellido, DNI, y foto.
- La foto se tomará del celular.
- Si se registra como 'anónimo' solo se cargarán el nombre y la foto.
- Brindar la posibilidad de contar con un lector de código QR para el DNI, que cargará la información disponible (sólo aplicable a aquellos documentos que lo posean).
- Esta acción la podrá realizar el cliente o el metre.

E- Alta de Mesa

- Se cargará el número, la cantidad de comensales, y el tipo (VIP, para discapacitados, etc.)
- Con foto tomada del celular.
- Lector de código QR.

Códigos Qr's

F- Qr de ingreso al local:

- Para ponerse en la lista de espera.
- Para acceder a la encuesta de antiguos usuarios.

G- Qr de la mesa

- Para verificar disponibilidad de una mesa.
- Para relacionar al cliente con una mesa.
- Para ver el estado del pedido.
- Para acceder a la encuesta de satisfacción.

H- Qr de propina:

- Que establezca el nivel de satisfacción del cliente, estableciendo el porcentaje de propina a la cuenta:
- Excelente -> 20%
- Muy Bien -> 15%
- Bien -> 10%
- Regular -> 5%
- Malo -> 0%

Excluyente: Traer los Qr's impresos en PAPEL y los Qr's de productos (gaseosa, agua, cerveza, pizza, mondongo, etc.).

Encuestas

I- Cliente

- Se le permitirá cargar una encuesta de satisfacción por medio de un formulario, con la opción de

cargar 3 (tres) fotos máximo, relacionada a la encuesta.

- Con mínimo un tipo de cada uno de estos controles (range, input, radio, check, select).
- Mostrar los gráficos de las estadísticas obtenidas de cada uno de los ítems.

J- Empleado

- Cada vez que ingresa o egresa del restaurante, debe cargar una encuesta de cómo fue entregado el espacio de trabajo, con una imagen obligatoria relacionada.
- Con mínimo un tipo de cada uno de estos controles (range, input, radio, check, select).
- Mostrar los gráficos de las estadísticas obtenidas de cada uno de los ítems.

K- Supervisor

- Puede seleccionar un empleado o un cliente para cargar un formulario con datos referentes al mismo.
- Con mínimo un tipo de cada uno de estos controles (range, input, radio, check, select).
- Mostrar los gráficos de las estadísticas obtenidas de cada uno de los ítems de ese empleado / cliente según corresponda.

Gestión

L- Pedir platos y bebidas

- Tanto el cliente como el mozo puede realizar un pedido.
- Se selecciona el plato / bebida y su cantidad.
- Se pueden seleccionar desde un código Qr e indicar la cantidad.
- El cliente siempre debe de confirmar la llegada de su pedido.
- El cliente solicita el cierre de la cuenta. El mozo la confirma.

M- Tomar pedido:

- A los empleados les aparece el listado de los pedidos pendientes (según corresponda).
- El empleado debe tomar la responsabilidad de realizar el pedido, poniendo un tiempo de espera mínimo para dicha tarea.
- Una vez terminado, el empleado debe informar que su pedido está listo para ser servido.

N- Hacer reservas agendadas:

- Permitir reservar por horario y fecha (solo usuarios registrados).
- Las mesas reservadas no pueden ser utilizadas desde 40 minutos antes de la reserva.
- Las mesas reservadas las confirman el dueño o el supervisor.

Push Notification

O- Pedir mesa

- Envía un push a todos los mozos y supervisores.

P- Pedido de platos y bebidas / cierre de cuenta:

- Envía un push a los empleados correspondientes.

Q- Hacer reservas agendadas / Delivery:

- Envía un push al dueño y al supervisor, y luego al cliente cuando se aceptó su reserva y se le asignó la mesa o cuando se le aceptó el pedido por delivery.

Delivery

R- Realizar pedido con GPS o dirección.

- Se podrá realizar pedidos de productos (solo usuarios registrados)
- Se podrá ingresar una dirección de entrega o se podrá tomar las coordenadas de GPS para saber dónde entregar el pedido, (al cargar una dirección, igualmente en nuestro sistema queda registrada la posición del GPS).
- Se debe agregar el tiempo de demora del plato más la demora en el traslado, tomada por la distancia entre el local y la dirección de entrega.
- Los pedidos los confirman el dueño o el supervisor.

S- Mapa de ruta hasta el domicilio de entrega.

- Se muestra la dirección de entrega y los datos del cliente incluyendo la foto.
- Se tiene una ventana de conversación con el cliente (chat), para que el encargado del delivery tenga comunicación directa con el cliente.

Juegos

T- Juego 10% de descuento.

- En caso de ganar se le descontará de la cuenta final el porcentaje correspondiente.

U- Juego para una bebida gratis.

- En caso de ganar se le descontará de la cuenta final el porcentaje correspondiente.

V- Juego para un postre gratis.

- En caso de ganar se le descontará de la cuenta final el porcentaje correspondiente.

¡Atención!: El sistema va a sufrir cambios de requerimientos funcionales y no funcionales durante el desarrollo del mismo. Verificar periódicamente el repositorio:

https://github.com/maxineiner/2019_TP_PPS_Comanda