

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

1. Apellido y nombre.
2. Módulos (objetivos) a desarrollar.
3. Fecha de inicio de la tarea.
4. Fecha de finalización de la tarea.
5. 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 (segundo parcial):**

- Datos cargados de tres (3) semanas de operaciones (simuladas).
- Todas las altas completas por integrante.
- Todos los Qr completos por integrante.
- Seis (6) responsabilidades completas por alumno (incluyendo las tareas de gestión a definir).
- Icono de la empresa.
- Splash con animación (detallando apellidos y nombres de los integrantes del grupo).
- Sonidos, con posibilidad de desactivarlos desde la aplicación.
- Despacho automático de correos electrónicos.
- Push notification.

**Requerimientos 2da fecha (primera fecha de finales):**

- Ocho (8) responsabilidades completas por alumno (incluyendo todas las tareas de gestión).
- Todas las encuestas realizadas.
- Login con redes sociales (Facebook, Google+, etc.).

**Requerimientos 3era fecha o posterior**

- A definir.

## Requerimientos excluyentes:

- # Splash animado con ícono de la aplicación y los apellidos y nombres de los integrantes del grupo.
- # 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!).
- # Generación de distintos tipos de encuestas.
- # Utilización de push notification.
- # Envío automático de correos electrónicos (desde cuenta 'empresarial', NO desde la cuenta de un particular).
- # Lectura de distintos códigos Qr's.
- # Implementación de distintos juegos.
- # 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.**       ● dueño
  - b.**       ● supervisor
  - c.**       ● empleado (tipos: metre, mozo, cocinero, bartender)
  - d.**       ● cliente (tipos: registrado o anónimo)

**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 (dueño o supervisor).
- 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 clientes**

- 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.

### **D- Alta de Mesa**

- Se cargará el número, la cantidad de comensales y el tipo (VIP, para discapacitados, estándar, etc.)
- Con foto tomada del celular.
- Generar el código Qr correspondiente.
- Esta acción la realizará el supervisor o el dueño.

### **E- Alta de productos**

- Se cargará el nombre, la descripción, el tiempo (promedio) de elaboración y el precio.
- Con tres (3) fotos tomadas del celular.
- Generar el código Qr relacionado con el producto.
- Esta acción la podrán realizar el cocinero o el bartender.

## **Códigos Qr's**

### **E- Qr de ingreso al local:**

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

### **F- Qr de la mesa**

- Para verificar disponibilidad de una mesa.
- Para relacionar al cliente con una mesa.
- Para 'consultar' al mozo.
- Para acceder al menú.
- Para ver el estado del pedido.
- Para acceder a la encuesta de satisfacción.
- Para acceder a los juegos.

### **G- Qr de propina:**

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

***Excluyente: Tener TODOS los códigos Qr's disponibles.***

## **Encuestas**

### **H- Clientes**

- Se le permitirá cargar una encuesta de satisfacción por medio de un formulario, con la opción de cargar hasta tres (3) 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.

**I- Empleados**

- 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. (Para agilizar, agregar acción que permita 'saltar' esta opción).
- 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- 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**

**K- Agregar un nuevo cliente registrado**

- Una vez ingresado todos los datos del cliente, el mismo estará en un listado de *clientes pendientes de aprobación*.
- Sólo el supervisor o dueño podrán aceptar o no a los clientes.
- Se enviará, automáticamente, un correo electrónico informado la situación de su registro.
- El cliente NO podrá ingresar a la aplicación si no es aceptado previamente.
- Los clientes anónimos no requieren de aprobación.

**L- Ingresar al local**

- Los clientes (anónimos o registrados) escaneando el *código Qr de ingreso al local*, podrán acceder a las encuestas y a la lista de espera para acceder al local.
- Una vez puesto en la lista de espera, el listado de *clientes en lista de espera* del metre, se actualizará.
- Los clientes sólo podrán acceder a una mesa si el metre se las asigna.
- Una vez asignada, los clientes podrán escanear el *código Qr de la mesa* (para asociarla a su usuario).
- Una vez asociada la mesa al cliente, podrá: consultar al mozo vía 'chat', ver el menú, acceder a encuestas, juegos, etc..

**M- Realizar pedidos (platos y bebidas)**

- Tanto el cliente como el mozo pueden realizar un pedido.
- Al escanearse el *código Qr de la mesa* se podrá seleccionar el plato / bebida y su cantidad (para todos los comensales).
- Se pueden seleccionar desde un código Qr individual e indicar la cantidad.

- El mozo confirma el pedido realizado.
- El cliente confirma la llegada de su pedido a la mesa.
- El cliente solicita el cierre de la cuenta y el mozo es quién la confirma.

**N- Confirmar pedidos:**

- A los empleados (cocinero y bartender) 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.
- El listado de *pedidos pendientes* del mozo, se actualizará (en el listado de los empleados, se quitará en pedido 'llevado' por el mozo).

**O- Generar reservas agendadas:**

- Permitir reservar por horario y fecha (sólo a clientes 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**

**P- Agregar cliente nuevo**

- Envía un push al supervisor y al dueño.

**Q- Ingreso al local**

- Envía un push al metre.

**R- Consultar al mozo**

- Envía un push a todos los mozos.

**S- Confirmar pedido (por parte del mozo)**

- Envía un push a todos los empleados según corresponda.

**T- Confirmar realización del pedido (por parte del cocinero o bartender)**

- Envía un push a todos los mozos.

**U- Generar reservas agendadas / Delivery**

- Envía un push al dueño y al supervisor, cuando el cliente (registrado) realiza una reserva o pide un delivery.

- Envía un push al cliente cuando se aceptó (o rechazó) su reserva y se le asignó la mesa.
- Envía un push al cliente cuando se aceptó (o rechazó) el pedido del delivery.

## Delivery

### **V- Realizar pedido con GPS o dirección.**

- Se podrá realizar pedidos de productos (sólo para clientes 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.

### **W- 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

### **X- Juego 10% de descuento.**

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

### **Y- Juego para una bebida gratis.**

- En caso de ganar se le descontará de la cuenta final una de las bebidas pedidas.

### **Z- Juego para un 20% de descuento.**

- 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/maxineinerutn/2021\\_TP\\_PPS\\_Comanda\\_2\\_cuatri/](https://github.com/maxineinerutn/2021_TP_PPS_Comanda_2_cuatri/)