

## Listado de funcionalidades mínimas evaluadas

### Condiciones excluyentes:

*# Que los puntos de alta, baja y modificación estén a plena funcionalidad.*

*# Que los puntos de gestión de pedidos estén a plena funcionalidad (1 al 13).*

### Para el 1er Recuperatorio:

*# Que los puntos de Push Notification estén a plena funcionalidad (1 al 19).*

*# Login con redes sociales (Facebook, Google+, etc.).*

### Para el 2do Recuperatorio:

*# Que todos los puntos estén a plena funcionalidad (1 al 27).*

*Además, que se puedan descargar archivos en formato PDF, con el logo de la empresa.*

## Condiciones necesarias para poder ser evaluados:

Todos los integrantes del grupo deben estar presentes (cada uno con un dispositivo móvil).  
Se debe tener en TODOS los dispositivos móviles la misma aplicación (misma versión) a ser evaluada.

Se debe tener la cuenta de **Github** (del grupo) actualizada.

Acciones mínimas a realizar:

#Alta, baja y modificación de todas las entidades con imágenes.

#Para aprobación por promoción (elementos requeridos):

**A - Push notification.**

**B- El correo electrónico debe ser automático y no se debe enviar con la cuenta personal de ninguno de los alumnos. Utilizar un correo electrónico propio de la empresa.**

- ☐ 1- Crear un cliente nuevo (celular 1).
- ☐ 2- Validar todos los campos. TODOS. Formatos, campos vacíos, tipos de datos, etc.
  - ☐ Verificar la lectura del código **Qr** del D.N.I. (varios formatos).
  - ☐ Verificar que el pre-registro se visualice en el listado de clientes pendientes de aprobación del dueño o supervisor. (push notification \*A)
  - ☐ Verificar que no se pueda ingresar a la aplicación sin ser aprobado. Informar lo acontecido.
- ☐ 3- El dueño o supervisor (celular 3) acepta o rechaza al cliente.
  - ☐ El cliente recibe un correo electrónico informado de la situación de su registro.
  - ☐ El correo electrónico debe ser automático y no se debe enviar con la cuenta personal de ninguno de los alumnos. (\*B)
  - ☐ Verificar que el cliente pueda ingresar a la aplicación, si es aceptado.
  - ☐ Verificar que el cliente NO pueda ingresar a la aplicación, si NO es aceptado. Informar lo acontecido.
- ☐ 4- Ingresa un cliente al local como **anónimo** (celular 2) y escanea el código **Qr** para solicitar mesa (lista de espera).
  - ☐ Verificar que aparezca en la lista de espera del Metre (celular 3). (push notification\*A)
  - ☐ Verificar que no puede tomar una mesa sin estar previamente en la lista de espera.
- ☐ 5- El Metre procede a la asignación de una mesa. El cliente escanea el código **Qr** de la mesa asignada (celular 2).
  - ☐ Al tener la mesa asignada, se verifica que el cliente no se pueda vincular a otra mesa.
  - ☐ Al tener la mesa asignada, se verifica que no se le pueda asignar dicha mesa a otro cliente.
- ☐ 6- Al cargar el código **Qr** de la mesa (en el celular del cliente), se permite ver el listado de los productos (comidas, bebidas, postres) **con tres imágenes por cada producto**.
  - ☐ Al tener la mesa asignada, se muestra el botón de **"consulta al mozo"**, que permite hacer una consulta rápida al mozo (con número de mesa y la consulta).
  - ☐ Verificar que le llegue a todos los mozos la consulta realizada. (push notification\*A)
  - ☐ El mozo responde la consulta. Se verifica en el cliente.
- ☐ 7- El cliente procede a realizar el pedido para todos los comensales de la mesa.
  - ☐ Verificar que en todo momento esté visible el importe acumulado.
  - ☐ Mostrar el tiempo estimado de realización del pedido (completo).
- ☐ 8- El mozo confirma el pedido (celular 3), este es derivado a los sectores correspondientes.
  - ☐ Verificar que las distintas partes del pedido se visualicen en dichos sectores. (push notification\*A)
  - ☐ El cliente vuelve a escanear el código **Qr** de la mesa y podrá acceder a los juegos\*, a la encuesta y al estado de su pedido.

- 
- ❑ 9- Cada sector realiza las tareas correspondientes (celular 1) y retornan los productos para que el mozo los entregue.
    - ❑ Verificar que cada parte del pedido se visualice en el listado de pedidos pendientes del mozo. (push notification\*A)
    - ❑ El cliente verifica el cambio de estado en su pedido (escaneando el **Qr** de su mesa).
  - ❑ 10- El mozo entrega el pedido completo (los platos y bebidas).
    - ❑ El cliente confirma la recepción de su pedido.
    - ❑ El cliente verifica el cambio de estado en su pedido (escaneando el **Qr** de su mesa).
    - ❑ El cliente vuelve a escanear el código **Qr** de la mesa y podrá acceder a los juegos\*, a la encuesta y a la opción de '*pedir la cuenta*'.
  - ❑ 11- El cliente accede a la encuesta, en dónde ingresará su opinión sobre diversos temas.
    - ❑ Verificar que sólo se pueda acceder una vez para poder agregar una encuesta nueva (una por estadía).
    - ❑ El cliente, escaneando el **Qr** de su mesa, podrá visualizar los resultados de las encuestas en distintos tipos de gráficos (torta, barra, lineal, etc.).
  - ❑ 12- El cliente solicita la cuenta.
    - ❑ Se habilita, mediante la lectura del código **Qr** correspondiente, el ingreso de la propina.
    - ❑ El detalle de la cuenta tendrá:
      - Los pedidos realizados (con precios unitarios) con su respectivo importe.
      - Los descuentos correspondientes a los juegos\* (si corresponde).
      - El grado de satisfacción del cliente (propina).
      - El TOTAL a abonar.
  - ❑ 13- El mozo confirma el pago y se libera la mesa.
    - ❑ Verificar que la mesa esté libre nuevamente (haciendo que el cliente vuelva a escanear el **Qr** de la mesa).
    - ❑ El cliente, escaneando el **Qr** de la lista de espera, podrá visualizar los resultados de las encuestas en distintos tipos de gráficos (torta, barra, lineal, etc.).
- 
- ❑ 14- Alta de un nuevo plato, (con tres fotos) lo ingresa el Chef (celular 2).
    - ❑ Se verifica la existencia en la carta por parte de un cliente (celular 1).
  - ❑ 15- Alta de nueva bebida, (con tres fotos) la ingresa el Bar Tender (celular 3).
    - ❑ Se verifica la existencia en la carta por parte de un cliente (celular 1).
  - ❑ 16- Alta de nueva mesa, (con foto) lo ingresa el supervisor o dueño (celular 1).
    - ❑ Se verifica la existencia de la nueva mesa.
  - ❑ 17- Hacer una reserva agendada por parte de un cliente (celular 1).
    - ❑ Verificar que sólo la puede realizar un cliente registrado.
    - ❑ Verificar que la reserva sea en un tiempo futuro. (el *DeLorean* está sin nafta.)
  - ❑ 18- El dueño o supervisor confirmará la reserva. (celular 2).
    - ❑ Verificar que el pedido de reserva se visualice en el listado correspondiente. (push notification A)
    - ❑ Al tener la reserva confirmada, verificar que no se le pueda asignar a otro cliente (celular 3) y que pasado el tiempo de espera máximo se libere dicha mesa.
    - ❑ Verificar que el cliente, siempre y cuando esté en el lapso válido, podrá escanear el código **Qr** de la mesa sin necesidad de escanear el de la lista de espera previamente.

- 
- ❑ 19- Ingreso a través de redes sociales (Facebook, Google, etc.).
    - ❑ Verificar que tanto los clientes registrados, empleados, supervisor y dueño puedan ingresar a la aplicación a través de distintas redes sociales. Elegir al menos una.
- 
- ❑ 20- Realizar un pedido por Delivery.
    - ❑ Verificar que sólo la puede realizar un cliente registrado. (celular 3).
    - ❑ El cliente tiene la posibilidad de ingresar una dirección o marcarla en un mapa.
    - ❑ El cliente realiza un pedido (paso 7).
  - ❑ 21- El dueño o supervisor (celular 1) confirmará el pedido.
    - ❑ Verificar que el pedido se visualice en el listado correspondiente. (push notification A)
    - ❑ Al confirmar (o no) el pedido, se le informará al cliente informando el tiempo de espera aproximado.
    - ❑ Si es confirmado, se repetirán los pasos 8 y 9.
  - ❑ 22- El Delivery (celular 2) confirma la recepción del pedido.
    - ❑ Verificar que el pedido se visualice en el listado del Delivery. (push notification A)
    - ❑ Verificar la visualización del mapa (con la ruta) hacia el cliente.
  - ❑ 23- Se habilita la 'sala de conversación' entre el Delivery y el cliente.
  - ❑ 24- El Delivery entrega el pedido.
    - ❑ Se repiten los pasos 10, 12 y 13 (adaptado según corresponda).
  - ❑ 25- Juegos. Relacionar cada uno de los juegos con posibles descuentos (sólo si gana en el primer intento). No aplica para pedidos por Delivery.
  - ❑ 26- Altas de usuarios (supervisor, mozo, cocinero, etc.)
  - ❑ 27- Varios (generación de reportes, estadísticas, etc.)
    - ❑ Generación de reportes (en **excel** y en **pdf** con logo de la empresa) y el empleado que lo generó.
    - ❑ Estadísticas, al menos 10 estadísticas (cargar datos de un mes de pedidos, con 10 pedidos mínimos por día)
      - ❑ mesas más usadas.
      - ❑ clientes por días de la semana (entre rango de fechas).
      - ❑ el plato más pedido.
      - ❑ el mozo que más mesas atendió, en un lapso de tiempo.
      - ❑ y 6 más que crea necesarias.