

CHATBOT DE PEDIDOS PARA UNA PIZZERÍA



DEFINICIÓN DEL PROYECTO

GRUPO 1

Jennifer Hernández Bécares
Alejandro Martín Guerrero
Beatriz Jiménez del Olmo
Verónica del Valle Corral
Frank Vito Julca Bedón
Alfonso Tomé Coronas

HISTORIAL DE VERSIONES

Versión	Fecha	Autores	Descripción
1.0	13/03/2017	Grupo 1	Entrega de la primera versión del presente documento

ÍNDICE

Propósito del sistema	5
Descripción del sistema	5
Inteligencia del sistema	5
Actores principales y funcionalidad	6
Actores	6
Funcionalidad	6
Escenarios principales de los casos de uso	32
Historia para la demo final	39

1 Propósito del sistema

El presente documento describe de manera unívoca el propósito del proyecto que se va a llevar a cabo para la asignatura Desarrollo de Aplicaciones y Sistemas Inteligentes, así como definir los aspectos que definen su inteligencia.

1.1 Descripción del sistema

El proyecto tiene como finalidad desarrollar un chatbot conversacional para poder hacer pedidos a una pizzería, en los cuales se ofrecerá al usuario una experiencia diferente que distingue del tradicional pedido telefónico o del pedido online simple.

El sistema será empleado para que, mediante una conversación en lenguaje natural vía chatbot, el usuario pueda especificar detalles de su pedido como son: elección de las pizzas, alergias de los comensales, dirección de entrega, elección de bebida, gestión del pago y de la entrega, entre otros.

Esta herramienta deberá ser capaz de procesar la información proporcionada por el usuario y emitir un pedido tras pocos minutos de interacción, proporcionando un servicio con alta disponibilidad (frente al pedido telefónico), rápido y que proporcionará un trato amistoso y personalizado a los usuarios frecuentes en la pizzería.

1.2 Inteligencia del sistema

Definimos que los aspectos que nos hacen llamar a nuestro sistema “inteligente” son:

- Capacidad de tener una conversación en **lenguaje natural escrito** con el usuario de manera **autónoma**, reconociendo expresiones comunes y procesándolas hasta dar sentido a las mismas.
- **Redirección del flujo de la conversación** en caso de que el usuario se desvíe del mismo, para llevar a cabo su **objetivo** de definir un pedido completo.
- Capacidad de **personalización**, tratando de manera diferente a usuarios nuevos y a los conocidos, permitiendo a los últimos hacer pedidos en función de pedidos anteriores de características similares, haciendo **sugerencias** al usuario.
- **Reconocer errores** en las direcciones proporcionadas por los usuarios y **tratarlos** preguntando acerca de los mismos, para poder emitir un pedido correcto.
- Posibilidad de **recibir pedidos fuera de horario** y **reconocer y procesar la fecha y hora** para la cual se quiere su emisión.
- Recomendación de pizzas a usuarios conocidos (en función de sus pedidos anteriores, con las pizzas más realizadas).

2 Actores principales y funcionalidad

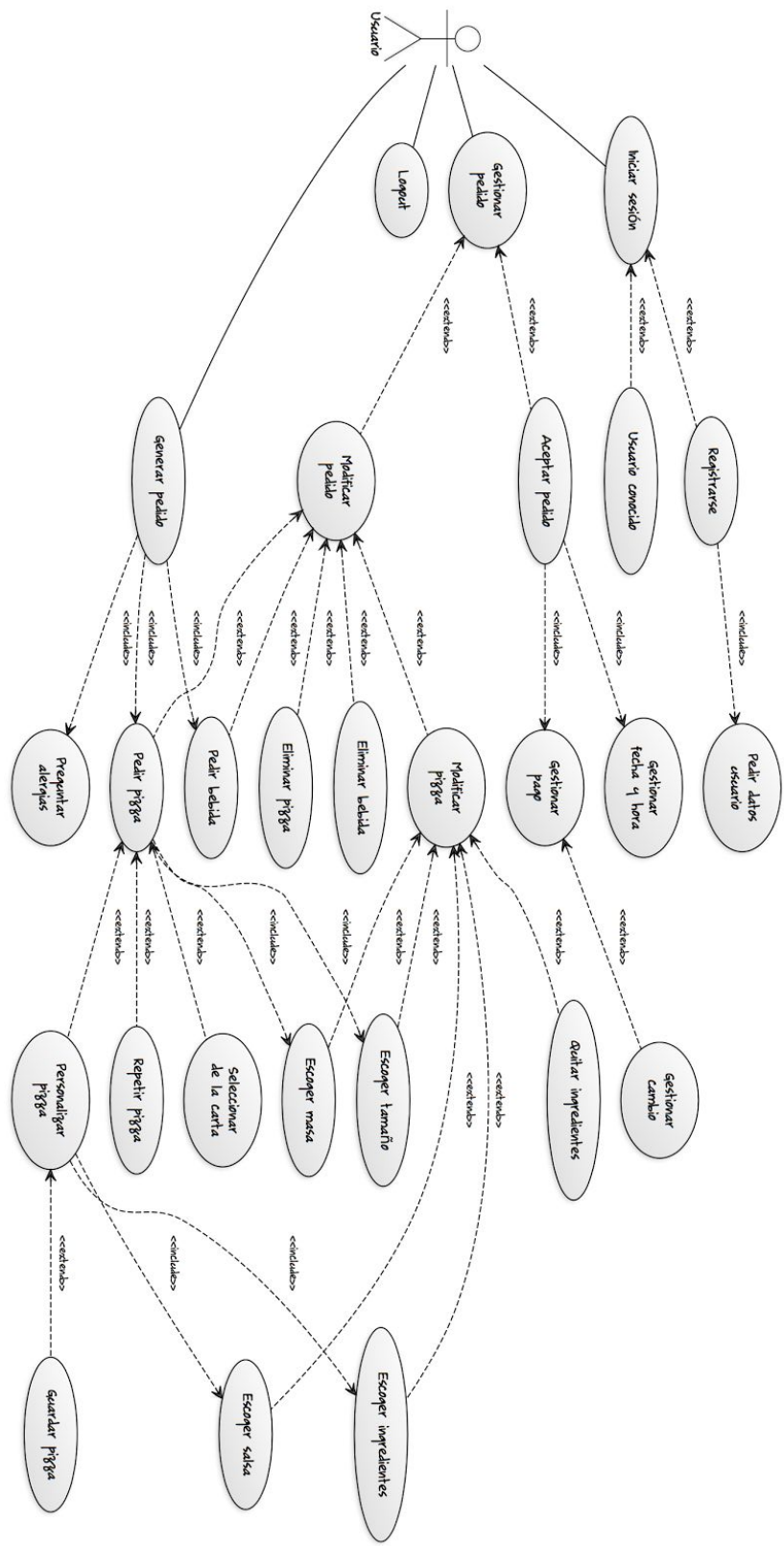
En este punto se presentarán los actores identificados en el sistema, así como los casos de uso que describen la funcionalidad del mismo.

2.1 Actores

El sistema presentará un único actor, el usuario que realice el pedido a domicilio interactuando con el chatbot Botzzaroni, sin determinar la presencia de otras personas alrededor del usuario que realiza la interacción. No se distinguirá entre un pedido para una persona o un grupo, tratando de manera equivalente a un usuario que pide una pizza o varias.

2.2 Funcionalidad

Para tener una visión general del sistema, presentamos el diagrama de casos de uso. El usuario (único actor), interactúa con el chatbot para crear y gestionar sus pedidos, obteniendo la información necesaria para los mismos de manera progresiva y controlada.



El documento del diagrama de casos de uso se puede ver mejor en el siguiente enlace:

https://drive.google.com/open?id=0B7_Awe9kbafSZ2ZieDQyekxxX2M

Para cada uno de los casos de uso identificados realizamos su descripción, siguiendo el modelo típico para ello.

Nombre del caso de uso	Iniciar sesión
Código	1
Prioridad	Alta
Objetivo en el contexto	Identificar al usuario que acaba de conectarse a Botzzaroni.
Precondiciones	El usuario se ha conectado a Botzzaroni.
Condición final de éxito	El usuario ha introducido correctamente su alias y contraseña.
Condición final de fallo	No se ha podido conectar a la base de datos o la consulta ha fallado.
Descripción	<p>1. El sistema solicita al usuario su alias y contraseña.</p> <p>2. El usuario introduce un alias y contraseña.</p> <p>3. Se ejecuta una consulta en la base de datos para comprobar si existe un usuario registrado con ese alias y contraseña.</p> <p>3.1. En caso de que no exista un usuario registrado con ese alias y contraseña: se repetirá el punto 2 y se mostrará un mensaje indicando que el alias o la contraseña introducidos son incorrectos.</p> <p>3.2. En caso de que si exista un usuario registrado con ese alias y contraseña: se procederá a saludar al usuario - Caso de uso [4. Usuario conocido].</p>
Inteligencia en el sistema	Procesamiento del lenguaje natural escrito.
Extensiones	<p>Caso de uso [2. Registrarse]</p> <p>Caso de uso [4. Usuario conocido]</p>
Subvariaciones	Cancelar o salir de la aplicación

Nombre del caso de uso	Registrarse
Código	2
Prioridad	Alta
Objetivo en el contexto	Registrar un nuevo usuario en la base de datos.
Precondiciones	El usuario se ha conectado a Botzzaroni y no dispone de una cuenta.
Condición final de éxito	El usuario ha sido añadido correctamente a la base de datos.
Condición final de fallo	No se ha podido conectar a la base de datos o la consulta ha fallado.
Descripción	1. El sistema solicita al usuario su alias y contraseña
	2. El usuario introduce un alias y contraseña
	3. El sistema ejecuta una consulta para comprobar la disponibilidad del alias.
	<p>3.1. Si el alias no está disponible: se repetirá el punto 2 y se mostrará un mensaje indicando que ya existe un usuario registrado con ese alias.</p> <p>3.2. Si el alias está disponible se añadirá a la base de datos.</p>
Inteligencia en el sistema	Procesamiento del lenguaje, redirigiendo la conversación en caso de ser necesario.
Extensiones	Caso de uso [3. Pedir datos usuario]
Subvariaciones	Cancelar o salir de la aplicación

Nombre del caso de uso	Pedir datos usuario
Código	3
Prioridad	Alta
Objetivo en el contexto	Obtener información específica acerca del usuario.
Precondiciones	El usuario se ha conectado a Botzzaroni, el sistema no le ha reconocido y ha iniciado su registro.
Condición final de éxito	El sistema ha recaudado toda la información necesaria y se ha añadido a la base de datos.
Condición final de fallo	No hay.
Descripción	1. Se solicita el nombre y apellido del usuario.
	2. Se procesa la respuesta introducida.
	3. Se solicita la dirección completa.
	<p>4. Se comprueba que se han introducido todos los datos necesarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de la calle, avenida, etc. - Número. - Población o código postal. <p>4.1. Si no se ha introducido alguno de ellos entonces el sistema preguntará por los mismos de manera individual. Ejemplo: <i>¿Puede indicarme la población o el código postal?</i></p>
	5. Se ejecuta una consulta para añadir la información en la base de datos.
Inteligencia en el sistema	Procesamiento del lenguaje, redirigiendo la conversación en caso de ser necesario y reconocimiento de errores.
Extensiones	Caso de uso [5. Generar pedido].
Subvariaciones	Cancelar o salir de la aplicación

Nombre del caso de uso	Usuario conocido
Código	4
Prioridad	Baja.
Objetivo en el contexto	Saludar a un usuario ya conocido.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión.
Condición final de éxito	Se ha mostrado el mensaje de bienvenida.
Condición final de fallo	No hay.
Descripción	1. El sistema saluda al usuario. Ejemplo: <i>“¡Buenos días/noches [Nombre usuario]! Al habla Botzzaroni, gracias por dejarnos la oportunidad de hacer de su comida un momento único de felicidad.”</i>
Inteligencia en el sistema	El sistema es capaz de personalizar el saludo para sus usuarios conocidos.
Extensiones	Caso de uso [5. Generar pedido]
Subvariaciones	Cancelar o salir de la aplicación

Nombre del caso de Uso	Generar Pedido
Código	5
Prioridad	Alta.
Objetivo en el contexto	Permitir al usuario seleccionar las bebidas, las pizzas que formarán parte de su pedido y en caso de que el usuario tenga alguna alergia, conocerla.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión o se ha registrado correctamente.
Condición final de éxito	El usuario ha añadido todas las pizzas y bebidas a su pedido.
Condición final de fallo	El usuario no ha podido añadir alguna pizza o bebida a su pedido.
Descripción	1. Se le pregunta al usuario si tiene alguna alergia para tenerlo en cuenta durante el pedido - Caso de uso [8. Pedir alergias]
	2. Se le pregunta al usuario el número de pizzas que desea pedir. Ejemplo: <i>“¿Cuántas pizzas te gustaría pedir?”</i>
	3. Se procesa la respuesta del usuario. Si esta no contesta a la pregunta se repite el punto 3. Ejemplo: <i>“Estás muy guapa hoy”</i> .
	4. Se solicitan las características de tantas pizzas como el usuario haya indicado - Caso de uso [6. Pedir pizza]
	5. Se le pregunta al usuario si desea algo de beber. - Caso de uso [17. Pedir bebida]
	6. Una vez finalizado todo el pedido este se podrá gestionar - Caso de uso [18. Gestionar pedido]
Inteligencia en el sistema	Procesamiento del lenguaje, redirigiendo la conversación en caso de ser necesario.
Extensiones	Caso de uso [6. Pedir pizza] Caso de uso [8. Preguntar alergias] Caso de uso [17. Pedir bebida] Caso de uso [18. Gestionar pedido]
Subvariaciones	Cancelar o salir de la aplicación

Nombre del caso de Uso	Pedir Pizza
Código	6
Prioridad	Alta.
Objetivo en el contexto	El usuario indica todas las características de la pizza que desea pedir.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión o se ha registrado correctamente.
Condición final de éxito	El usuario habrá podido incluir en su pedido la pizza que desee.
Condición final de fallo	El usuario no ha podido pedir sus pizzas o ha cerrado sesión.
Descripción	1. Se pregunta al usuario qué tipo de pizza desea pudiendo ser pizza de la carta o pizza personalizada.
	2. Se procesa la respuesta del usuario.
	2.1. Si el usuario indica que desea una pizza de la carta entonces se mostrará el listado para que proceda a su elección - Caso de uso [7. Seleccionar pizza de la carta]
	2.2. Si el usuario indica que desea una pizza personalizada se le indicará cómo hacerlo - Caso de uso [9. Personalizar pizza]
	2.3 Si se trata de un usuario conocido y que previamente haya guardado una pizza se le mostrará esta opción y se procederá a su pedido - Caso de uso [14. Repetir pizza]
	3. Se le preguntará al usuario qué tamaño desea - Caso de uso [16. Escoger tamaño]
	4. Se le preguntará al usuario qué tipo de masa desea Caso de uso [15. Escoger masa]
Inteligencia en el sistema	Redirección del usuario en caso de que se desvíe de la conversación e interpretación del lenguaje natural.
Extensiones	Caso de uso [7. Seleccionar pizza de la carta] Caso de uso [9. Personalizar pizza] Caso de uso [14. Repetir pizza]

	Caso de uso [15. Escoger masa] Caso de uso [16. Escoger tamaño]
Subvariaciones	Cancelar o salir de la aplicación

Nombre del caso de Uso	Seleccionar pizza de la carta
Código	7
Prioridad	Alta.
Objetivo en el contexto	El usuario indica la pizza que desea tomar dentro de las pizzas que tiene en el menú.
Precondiciones	El usuario ha de estar registrado y se ha indicado que se desea tomar una pizza de la carta.
Condición final de éxito	Se añade la pizza a su pedido.
Condición final de fallo	Se intenta añadir una pizza que no existe.
Descripción	1. Se muestra al usuario una lista con todas las pizzas de la carta.
	2. Se le pregunta qué pizza desea.
	3. Se procesa la respuesta introducida.
	3.1. Si la respuesta no contiene el nombre de ninguna de las pizzas de la carta entonces se repite el punto 2. 3.2. Si la respuesta contiene el nombre de alguna de las pizzas entonces se continúa con el pedido.
Inteligencia en el sistema	En caso de que el usuario ya haya pedido una pizza más de una vez se le recomendará esa pizza por si la desea volver a pedir.
Extensiones	No hay.
Subvariaciones	[En el punto 3.2] Si la pizza seleccionada contiene algún ingrediente de los que el usuario ha afirmado ser alérgico entonces el sistema lo eliminará.

Nombre del caso de Uso	Preguntar alergias
Código	8
Prioridad	Media.
Objetivo en el contexto	Conocer si el usuario que va a realizar el pedido tiene alergia a algún ingrediente para así eliminarlo de las pizzas del pedido.
Precondiciones	El usuario se ha registrado o ha iniciado sesión correctamente, además ha comenzado el pedido.
Condición final de éxito	Se eliminarán automáticamente todos los ingredientes a los que sea alérgico.
Condición final de fallo	No hay.
Descripción	1. Se pregunta al usuario si tiene alguna alergia.
	2. Se procesa la respuesta del usuario. 2.1. Si la respuesta no contiene un ingrediente de la carta, entonces se le avisará de que no hay ninguna pizza que contenga dicho ingrediente. 2.1. Si la respuesta contiene alguno de los ingredientes de las pizzas entonces se quitarán de las pizzas que pida.
Inteligencia en el sistema	Interpretación del lenguaje natural además de controlar los ingredientes de las pizzas para eliminar a los que sea alérgico.
Extensiones	No hay.
Subvariaciones	Cancelar o salir de la aplicación.

Nombre del caso de Uso	Personalizar pizza
Código	9
Prioridad	Alta.
Objetivo en el contexto	Añadir al pedido una pizza al gusto del usuario.
Precondiciones	El usuario se ha registrado o ha iniciado sesión correctamente, además ha comenzado el pedido.
Condición final de éxito	Se añade la pizza personalizada a su pedido.
Condición final de fallo	El usuario intenta añadir ingredientes o salsas que no existen.
Descripción	1. Se le muestran al usuario los ingredientes disponibles en Botzzaroni y se añaden los ingredientes que el usuario decida - Caso de uso [10. Escoger ingrediente]
	2. Se le muestran al usuario las distintas salsas disponibles y se le pide que escoja la que quiere para su pizza. Caso de uso [12. Escoger salsa]
Inteligencia en el sistema	Lenguaje natural escrito y redirección de flujo de la conversación
Extensiones	Caso de uso [10. Escoger ingrediente] Caso de uso [12. Escoger salsa]
Subvariaciones	Cancelar o salir de la aplicación.

Nombre del caso de Uso	Escoger ingrediente
Código	10
Prioridad	Alta.
Objetivo en el contexto	Permite al usuario escoger los ingredientes a añadir a su pizza personalizada.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión o se ha registrado correctamente. Además, está pidiendo o modificando una pizza personalizada o una pizza de la carta.
Condición final de éxito	Se han añadido los ingredientes correctamente a la pizza.
Condición final de fallo	El usuario introduce ingredientes no disponibles o que no se procesan correctamente.
Descripción	1. Se le muestran al usuario los ingredientes disponibles para añadir en su pizza.
	2. Se procesa la respuesta del usuario. 2.1 Si el usuario indica algún ingrediente que no está disponible, se volverá al punto 1.
	3. Se añaden los ingredientes a la pizza que se está creando o modificando.
Inteligencia en el sistema	Lenguaje natural escrito y redirección de flujo de la conversación
Extensiones	No hay.
Subvariaciones	Cancelar o salir de la aplicación.

Nombre del caso de Uso	Quitar ingrediente
Código	11
Prioridad	Media.
Objetivo en el contexto	Quitar de la pizza el ingrediente seleccionado por el usuario.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión o se ha registrado correctamente. Además, está pidiendo o modificando una pizza personalizada o una pizza de la carta.
Condición final de éxito	El ingrediente se ha eliminado correctamente de la pizza.
Condición final de fallo	El ingrediente que el usuario desea eliminar no existe en su pizza.
Descripción	1. Se le muestran al usuario los ingredientes incluidos en su pizza.
	2. Se procesa la respuesta del usuario. 2.1 Si el usuario indica algún ingrediente que no está incluido en la pizza, se volverá al punto 1.
	3. Se elimina el ingrediente de la pizza.
Inteligencia en el sistema	Lenguaje natural escrito y redirección de flujo de la conversación.
Extensiones	No hay.
Subvariaciones	Cancelar o salir de la aplicación.

Nombre del caso de Uso	Escoger salsa
Código	12
Prioridad	Media
Objetivo en el contexto	Indicar la salsa de la pizza escogida por el usuario.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión o se ha registrado correctamente. Además, está pidiendo o modificando una pizza personalizada.
Condición final de éxito	Se ha almacenado en el sistema y por tanto en el pedido, el tipo de salsa que lleva la pizza.
Condición final de fallo	El usuario ha introducido un tipo de salsa que no existe.
Descripción	1. Se le pregunta el tipo de salsa que desea, diciéndole las que tiene disponibles.
	2. El usuario elige la salsa deseada.
	3. El sistema procesa la respuesta y añade la salsa.
Inteligencia en el sistema	Lenguaje natural escrito y redirección de flujo de la conversación.
Extensiones	No hay.
Subvariaciones	Cancelar o salir de la aplicación.

Nombre del caso de Uso	Guardar pizza
Código	13
Prioridad	Media.
Objetivo en el contexto	Se le da al usuario la posibilidad de almacenar una pizza personalizada para futuros pedidos, sin tener que repetir el proceso de creación de la misma, guardándose con un nombre que él escoja.
Precondiciones	Usuario que ha iniciado sesión o ha sido creado correctamente, está creando una pizza personalizada indicando todos los ingredientes que lleva.
Condición final de éxito	Se le muestra un mensaje al usuario indicando que su pizza ha sido guardada con el nombre que haya indicado o un mensaje como <i>“está bien, así la próxima vez pruebas otras pizzas”</i> en caso de no querer guardarla.
Condición final de fallo	No se puede añadir una pizza con el mismo nombre que ya exista (carta o personalizadas).
Descripción	<p>1. Se le muestra al usuario un mensaje indicando la posibilidad de guardar su pizza para futuras ocasiones.</p> <p>2. Se procesa la respuesta del usuario.</p> <p>2.1. Si la respuesta fue afirmativa se le pide al usuario un nombre para su pizza.</p> <p>2.2. Si la respuesta fue negativa se muestra el mensaje <i>“está bien, así la próxima vez pruebas otras pizzas”</i>.</p>
Inteligencia en el sistema	Ofrece personalización para futuras ocasiones, contribuyendo a crear un perfil único para cada usuario y aumentando la comodidad con la aplicación.
Extensiones	Guarde o no guarde la pizza: Caso de uso [16. Escoger Tamaño]
Subvariaciones	Se le pide que introduzca otro nombre en caso de que ese nombre sea uno de los de las pizzas de la carta o de sus pizzas guardadas.

Nombre del caso de Uso	Repetir pizza
Código	14
Prioridad	Media.
Objetivo en el contexto	Permite al usuario conocido escoger una de las pizzas de sus pedidos anteriores, frente a escoger una de las de la carta o crear una personalizada.
Precondiciones	Usuario que ha iniciado sesión o ha sido creado correctamente, ha iniciado el proceso de pedir una pizza.
Condición final de éxito	Se añade una pizza que ya hizo en otra ocasión al pedido actual, mostrando un mensaje como <i>“si algo es bueno, para qué cambiarlo”</i> .
Condición final de fallo	El usuario indica una pizza que no estaba entre las que pidió en pedidos anteriores.
Descripción	<p>1. Se le muestra un mensaje al usuario indicándole las pizzas que más ha pedido, preguntándole si quiere repetir alguna de ellas.</p> <p>2. Se procesa la respuesta del usuario.</p> <p>2.1. Si la respuesta es afirmativa se añade la pizza al pedido y se le muestra un mensaje al usuario felicitándole por su elección y continúa con el pedido.</p> <p>2.2. Si la respuesta es negativa, se le ofrece la posibilidad de crear una pizza nueva personalizada o de escoger una de la carta.</p>
Inteligencia en el sistema	Ofrece pedidos personalizados, teniendo en cuenta los gustos del usuario basándose en los pedidos que ha realizado anteriormente.
Extensiones	<p>Repita pizza - Caso de uso [16. Escoger Tamaño]</p> <p>No repita pizza: Caso de uso [6. Pedir pizza]</p>
Subvariaciones	Si el usuario indica una pizza que no está entre sus pedidos anteriores, se le repetirá la pregunta una vez más, sino se le dará la posibilidad de pedir una de la carta o crear una personalizada - Caso de uso [6. Pedir pizza].

Nombre del caso de Uso	Escoger masa
Código	15
Prioridad	Alta.
Objetivo en el contexto	Permite al usuario escoger el tipo de masa que quiere para la pizza seleccionada.
Precondiciones	Usuario que ha iniciado sesión o ha sido creado correctamente, está pidiendo o modificando una pizza, ya sea una que haya personalizado, seleccionado una de la carta o de entre sus pedidos habituales.
Condición final de éxito	Se procesa correctamente el mensaje, seleccionando uno de los tipos de masa disponibles en el servicio.
Condición final de fallo	El tipo de masa indicado por el usuario no está disponible en el servicio.
Descripción	1. Se muestran al usuario tipos de masa disponibles y se le pregunta cuál desea para su pizza actual.
	2. Se procesa la respuesta del usuario.
	3. Se añade al pedido la masa deseada, se felicita al usuario por su elección y se le muestra un mensaje alentador a seguir con su pedido.
	3.1 Si se trata de la última pizza de la interacción - Caso de uso [17. Pedir bebida] 3.2 Si aún hay pizzas por pedir - Caso de uso [6. Pedir pizza] 3.3 Si el usuario está modificando la masa de una pizza ya añadida - Caso de uso [24. Modificar pizza].
Inteligencia en el sistema	Procesamiento del lenguaje, redirigiendo la conversación en caso de ser necesario.
Extensiones	Caso de uso [17. Pedir bebida] Caso de uso [6. Pedir pizza] Caso de uso [24. Modificar pizza]
Subvariaciones	Se vuelve a pedir al usuario el tipo de masa, indicando que el seleccionado no se encuentra disponible o que no le entendemos. [Se repite punto 1]

Nombre del caso de Uso	Escoger tamaño
Código	16
Prioridad	Alta.
Objetivo en el contexto	Permite al usuario escoger el tamaño que quiere para la pizza seleccionada, indicándole los tamaños disponibles en Botzzaroni.
Precondiciones	Usuario que ha iniciado sesión o ha sido creado correctamente, está creando o modificando una pizza, ya sea una que haya personalizado, seleccionado una de la carta o de entre sus pedidos habituales.
Condición final de éxito	Se procesa correctamente el mensaje, seleccionando uno de los tamaños disponibles en el servicio.
Condición final de fallo	El tamaño indicado por el usuario no está disponible en el servicio o no podemos procesar el mensaje.
Descripción	1. Se muestran al usuario tipos de masa disponibles y se le pregunta cuál desea para su pizza actual.
	2. Se procesa la respuesta del usuario.
	3. Se añade al pedido el tamaño deseado, se felicita al usuario por su elección y se le muestra un mensaje alentador a seguir con su pedido.
	3.1 Si se está añadiendo una nueva pizza - Caso de uso [15. Escoger masa]
	3.3 Si el usuario está modificando la masa de una pizza ya añadida - Caso de uso [24. Modificar pizza].
Inteligencia en el sistema	Procesamiento del lenguaje, redirigiendo la conversación en caso de ser necesario.
Extensiones	Caso de uso [15. Escoger masa] Caso de uso [24. Modificar pizza].
Subvariaciones	Se vuelve a pedir al usuario el tipo de masa, indicando que el seleccionado no se encuentra disponible o que no le entendemos.

Nombre del caso de Uso	Pedir bebida
Código	17
Prioridad	Media.
Objetivo en el contexto	Permite al usuario escoger bebidas para acompañar a las pizzas del pedido, indicándole las disponibles en Botzzaroni.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión o ha sido creado correctamente, ha seleccionado ya las pizzas de su pedido o lo está modificando.
Condición final de éxito	Se procesa correctamente el mensaje, añadiendo o modificando en el pedido las bebidas indicadas que estén disponibles en el servicio, así como sus cantidades.
Condición final de fallo	La bebida indicada por el usuario no está disponible en el servicio o no se procesa correctamente el mensaje.
Descripción	1. Se le pregunta al usuario si desea pedir alguna bebida.
	2. Se procesa la respuesta del usuario.
	2.1 Si la respuesta es negativa se continúa con el pedido.
	2.2 Si la respuesta es positiva pasamos al paso 3.
	3. Se muestran al usuario las bebidas (con sus respectivos tamaños) disponibles y se le pregunta si desea alguna para acompañar sus pizzas.
	4. Se procesa la respuesta del usuario.
Inteligencia en el sistema	5. Se añaden o modifican las bebidas del pedido del usuario.
	Procesamiento del lenguaje, redirigiendo la conversación en caso de ser necesario.
Extensiones	Caso de uso [18. Gestionar Pedido]. Caso de uso [23. Modificar Pedido].
Subvariaciones	Se vuelve a pedir al usuario la bebida a añadir o modificar, indicando que el producto seleccionado no se encuentra disponible o que no le entendemos.

Nombre del caso de Uso	Gestionar pedido
Código	18
Prioridad	Alta.
Objetivo en el contexto	Permitir gestionar el pedido que esté tramitando un usuario.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión correctamente y ha terminado de realizar un pedido aún no confirmado.
Condición final de éxito	Se muestran los detalles a modo de resumen de las pizzas (junto con sus ingredientes) y bebidas del pedido.
Condición final de fallo	No hay.
Descripción	<p>1. El sistema muestra el resumen del pedido al usuario y le pregunta si desea modificar o confirmar el pedido.</p> <p>1.1. En caso de querer modificar el pedido, entonces el sistema le dirigirá a Caso de uso [23. Modificar pedido].</p> <p>1.2. En caso de querer confirmarlo, entonces el sistema le redirigirá a Caso de uso [19. Aceptar el pedido].</p>
Inteligencia en el sistema	El sistema utiliza procesamiento natural del lenguaje para determinar si desea realizar alguna acción que no sea la de terminar el pedido.
Extensiones	Caso de uso [23. Modificar pedido]. Caso de uso [19. Aceptar el pedido].
Subvariaciones	Cancelar o salir de la aplicación.

Nombre del caso de Uso	Aceptar pedido
Código	19
Prioridad	Alta.
Objetivo en el contexto	El usuario confirma el pedido realizado.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión correctamente y ha terminado de realizar un pedido aún no confirmado.
Condición final de éxito	El pedido del usuario se ha confirmado.
Condición final de fallo	El usuario ha decidido no aceptar el pedido.
Descripción	<p>1. Se le pregunta al usuario si desea aceptar el pedido.</p> <p>1.1 Si el usuario acepta el pedido, el sistema procederá a concretar pedir los detalles del método de pago en Caso de uso [21. Gestionar pago] y la fecha y hora de entrega en Caso de uso [20. Gestionar fecha y hora].</p> <p>1.2 En caso de que el usuario decida no aceptar el pedido, el sistema procederá a preguntar al usuario si desea modificar el pedido - Caso de uso [23. Modificar pedido]</p>
Inteligencia en el sistema	Ofrece la posibilidad de no aceptar el pedido y modificarlo en caso de que desea hacerlo, intentando buscar las razones que llevaron al usuario a no aceptarlo.
Extensiones	<p>Caso de uso [21. Gestionar pago]</p> <p>Caso de uso [20. Gestionar fecha y hora].</p> <p>Caso de uso [23. Modificar pedido]</p>
Subvariaciones	El usuario decide no aceptar el pedido.

Nombre del caso de Uso	Gestionar fecha y hora
Código	20
Prioridad	Alta.
Objetivo en el contexto	Establecer la fecha y la hora de entrega del pedido.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión correctamente y ha aceptado el pedido que ha realizado.
Condición final de éxito	La fecha y hora que ha indicado el usuario son válidas.
Condición final de fallo	La fecha y hora que ha indicado no son válidas ya sea porque están mal redactadas o estén en un formato que no puede reconocer el sistema.
Descripción	1. Se le pregunta al usuario la fecha y hora a la que quiere que se le entregue el pedido.
	2. El usuario indica la fecha y hora de entrega del pedido.
	3. El sistema valida la fecha y hora y procede a indicarle si es un horario válido.
Inteligencia en el sistema	El sistema puede validar varios formatos de fechas y horas como puede ser de forma alfanumérica. También puede determinar si además de ser una fecha correcta entra dentro de un horario razonable de entrega.
Extensiones	No hay.
Subvariaciones	Cancelar o salir de la aplicación.

Nombre del caso de Uso	Gestionar pago
Código	21
Prioridad	Alta.
Objetivo en el contexto	Escoger el método de pago.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión correctamente y ha aceptado el pedido que ha realizado.
Condición final de éxito	El método que ha escogido el usuario es correcto.
Condición final de fallo	El método que ha escogido el usuario no es posible.
Descripción	1. Se le pregunta al usuario por el método de pago por el que desea realizar la compra del pedido.
	2. El usuario escoge uno de los 2 métodos de pago disponibles: <ul style="list-style-type: none"> - Pago con tarjeta - Pago en efectivo: Caso de uso [22. Gestionar cambio]
	3. El sistema valida el método de pago escogido.
Inteligencia en el sistema	Utiliza el procesamiento natural del lenguaje para reconocer las distintas maneras de indicar ambos métodos de pago.
Extensiones	Caso de uso [22. Gestionar cambio] El sistema procede a gestionar el cambio necesario en caso de escoger el pago en efectivo, o a informar de que se llevará un dispositivo para realizar el pago con tarjeta.
Subvariaciones	Cancelar o salir de la aplicación.

Nombre del caso de Uso	Gestionar cambio
Código	22
Prioridad	Baja.
Objetivo en el contexto	Establecer el cambio necesario del pago en efectivo.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión correctamente, ha aceptado el pedido que ha realizado y ha escogido como método de pago el pago en efectivo.
Condición final de éxito	El usuario ha indicado una cantidad de cambio que el sistema puede validar.
Condición final de fallo	El usuario ha introducido una cantidad negativa o absurda que el sistema no ha validado como correcta.
Descripción	1. El sistema le pregunta si va a necesitar cambio.
	2. El usuario puede responder con una cantidad en caso de necesitarla.
	3. El sistema valida la respuesta del usuario.
Inteligencia en el sistema	El sistema es capaz de determinar la respuesta del usuario y validarla si necesita cambio, utilizando procesamiento de lenguaje natural.
Extensiones	No hay.
Subvariaciones	Cancelar o salir de la aplicación.

Nombre del caso de Uso	Modificar pedido
Código	23
Prioridad	Alta.
Objetivo en el contexto	Permitir al usuario modificar distintos aspectos de su pedido
Precondiciones	Existe un pedido el curso y el usuario ha decidido gestionarlo y llevar a cabo modificaciones.
Condición final de éxito	Se escoge una de las opciones disponibles para modificar el pedido.
Condición final de fallo	El usuario no escoge una opción para modificar el pedido y por tanto no se puede llevar a cabo.
Descripción	<p>1. Se muestran al usuario las opciones de modificación del pedido.</p> <p>2. El usuario escoge una de las opciones.</p> <p>2.1 El usuario indica que quiere modificar una pizza - Caso de uso [24. Modificar pizza]</p> <p>2.2. El usuario indica que quiere eliminar una pizza - Caso de uso [25. Eliminar pizza]</p> <p>2.3. El usuario indica que quiere eliminar una bebida - Caso de uso [26. Eliminar bebida].</p> <p>2.2. El usuario indica que quiere añadir una pizza - Caso de uso [6. Pedir pizza]</p> <p>2.3. El usuario indica que quiere añadir una bebida - Caso de uso [17. Pedir bebida].</p>
Inteligencia en el sistema	No hay.
Extensiones	<p>Caso de uso [24. Modificar pizza]</p> <p>Caso de uso [25. Eliminar pizza]</p> <p>Caso de uso [26. Eliminar bebida]</p> <p>Caso de uso [6. Pedir pizza]</p> <p>Caso de uso [17. Pedir bebida].</p>
Subvariaciones	El usuario cambia de idea y decide que no quiere modificar su pedido, por lo que se le pregunta si quiere aceptarlo - Caso de uso [19. Aceptar pedido].

Nombre del caso de Uso	Modificar pizza
Código	24
Prioridad	Media.
Objetivo en el contexto	Llevar a cabo modificaciones en una o varias de las pizzas que forman parte del pedido.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión correctamente y ha definido un pedido. Posteriormente, el usuario ha indicado que quiere modificar una pizza de las que ha añadido a su pedido.
Condición final de éxito	El usuario es capaz de modificar los atributos de una o varias de las pizzas que componen su pedido.
Condición final de fallo	Se elige modificar alguna pizza que no forma parte del pedido.
Descripción	1. El sistema muestra las pizzas del pedido sobre las que se pueden llevar a cabo modificaciones.
	2. El usuario escoge una de las pizzas sobre la cual quiere realizar modificaciones.
	3. El sistema muestra al usuario las diferentes opciones que tiene de modificación de las pizzas.
	3.1. El usuario decide añadir algún ingrediente - Caso de uso [10. Escoger ingrediente]
	3.2. El usuario decide eliminar algún ingrediente - Caso de uso [11. Quitar ingrediente]
	3.3. El usuario decide cambiar el tipo de masa - Caso de uso [15. Escoger masa]
	3.4. El usuario decide cambiar el tamaño - Caso de uso [16. Escoger tamaño]
	3.5 El usuario decide cambiar la salsa - Caso de uso [12. Escoger salsa]
	4. El usuario elige una de las opciones para modificar la pizza elegida.
Inteligencia en el sistema	Se usará procesamiento del lenguaje natural para detectar qué modificaciones quiere llevar a cabo el

	usuario y redireccionar convenientemente la conversación para adaptarse a las peticiones realizadas.
Extensiones	Caso de uso [10. Escoger ingrediente] Caso de uso [11. Quitar ingrediente] Caso de uso [12. Escoger salsa] Caso de uso [16. Escoger tamaño] Caso de uso [15. Escoger masa]
Subvariaciones	El usuario decide cancelar las modificaciones y seguir adelante con su pedido.

Nombre del caso de Uso	Eliminar pizza
Código	25
Prioridad	Media.
Objetivo en el contexto	Eliminar alguna de las pizzas que forman parte del pedido.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión correctamente y ha definido un pedido. Posteriormente, el usuario ha indicado que quiere eliminar una pizza de las que ha añadido a su pedido anteriormente.
Condición final de éxito	El usuario elige satisfactoriamente alguna pizza que formaba parte de su pedido para eliminarla.
Condición final de fallo	El usuario escoge eliminar una pizza que no formaba parte del pedido.
Descripción	1. Se muestra al usuario la lista de pizzas que forman parte de su pedido.
	2. El usuario escoge alguna de las pizzas para eliminarla.
	3. Se pide al usuario confirmación de que realmente desea eliminar la pizza del pedido.
	4. El usuario confirma que desea eliminar la pizza.
Inteligencia en el sistema	Se usará procesamiento de lenguaje natural para detectar qué pizzas quiere eliminar el usuario del pedido.
Extensiones	No tiene.
Subvariaciones	El usuario decide que ya no quiere eliminar ninguna pizza de su pedido. Se le preguntará al usuario si quiere realizar alguna otra modificación.

Nombre del caso de Uso	Eliminar bebida
Código	26
Prioridad	Media.
Objetivo en el contexto	Eliminar alguna de las bebidas que forman parte del pedido.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión correctamente y ha definido un pedido. Posteriormente, el usuario ha indicado que quiere eliminar una bebida de las que ha añadido a su pedido anteriormente.
Condición final de éxito	El usuario elige satisfactoriamente alguna bebida que formaba parte de su pedido para eliminarla.
Condición final de fallo	El usuario escoge eliminar una bebida que no formaba parte del pedido.
Descripción	1. Se muestra al usuario la lista de bebidas que forman parte de su pedido.
	2. El usuario escoge alguna de las bebidas para eliminarla.
	3. Se pide al usuario confirmación de que realmente desea eliminar la bebida del pedido.
	4. El usuario confirma que desea eliminar la bebida.
Inteligencia en el sistema	Se usará procesamiento de lenguaje natural para detectar qué bebidas quiere eliminar el usuario del pedido.
Extensiones	No tiene.
Subvariaciones	El usuario decide que ya no quiere eliminar ninguna bebida de su pedido. Se le preguntará al usuario si quiere realizar alguna otra modificación.

Nombre del caso de Uso	Logout
Código	27
Prioridad	Alta.
Objetivo en el contexto	Finalización de una sesión por parte de un usuario que está logueado en el sistema.
Precondiciones	El usuario ha iniciado sesión correctamente.
Condición final de éxito	El usuario se desconecta del sistema satisfactoriamente.
Condición final de fallo	Se produce algún error al eliminar los datos de la sesión del usuario o al guardar los datos que deben hacerse persistentes.
Descripción	1. El usuario escribe algo que el sistema reconoce como despedida.
	2. Se contesta a la despedida.
	3. Se guardan en la base de datos todos aquellos datos de usuario que se deban reutilizar en interacciones sucesivas y se eliminan todos aquellos datos de usuario que no cumplan esa condición.
Inteligencia en el sistema	El sistema, por procesamiento de lenguaje natural, deberá detectar que el usuario quiere dejar de utilizar Botzzaroni y realizar Logout.
Extensiones	No hay.
Subvariaciones	El usuario pulsa el botón “Salir de Botzzaroni”.

3 Escenarios principales de los casos de uso

En este apartado se describirán los escenarios imaginados para obtener los casos de uso del sistema, elaborados entre todos los integrantes del equipo. “Imaginar” estos escenarios fue el primer paso en el desarrollo de nuestro proyecto, dado que permitió poner en común distintas versiones sobre la funcionalidad del sistema que teníamos cada uno, a la par que definir extrayendo partes comunes la estructura principal del diálogo a seguir.

Escenario 1

Charlie, John y Rachel están haciendo los casos de uso de la asignatura de DASI. Tras pasar toda la tarde trabajando el hambre se ha apoderado de ellos y lo único en lo que piensan es en COMIDA. Por lo que deciden pedir unas pizzas.

- Bienvenido a Botzzaroni, gracias por dejarnos la oportunidad de hacer de su cena un momento único de felicidad. Antes de empezar como medida de precaución me gustaría que me dijera si es alérgico a algún alimento.
(Esto serían dos opciones) ¿Sí o no?
- No
- Ahora que nos conocemos un poco mejor, ¿cuál es su nombre?
- Charlie
- Bien Charlie, veo que es la primera vez que pide aquí.
Déjeme indicarle primero una serie de ofertas que le puede interesar. En caso afirmativo, seleccione alguna.
(Se presentan opciones)
- (Selecciona una opción que indica que no le interesa ninguna oferta)
- Está bien. Dígame ¿qué desea?(A partir de aquí se pueden dar varias ramas)

Primera rama

- Una pizza especial de la casa
- ¿De qué tamaño la desea? (Se verían como opciones, una debajo de otra) Grande, mediana o pequeña.
- Me gustaría que fuese pequeña
- ¿Qué tipo de masa desea? Fina, Normal...(Se presentan también como opciones)
- (Fina)
- ¿Desea extra de queso o de cebolla?
- Extra de cebolla
- Perfecto, buena elección.
- ¿Quiere pedir algo más?

- ¿Estás seguro?
- No
- Sí
- ¿Realmente no quieres nada más? Algo de bebida suele ir bien con las pizzas.
- No, quiero nada pesao.
- Como dijo alguien muy sabio, con la insistencia se consigue el éxito. El total del pedido es de 17 €. ¿Desea realizar algún cambio en el pedido?
- No
- Procedamos al método de pago del pedido. (Opciones: tarjeta, efectivo, bitcoins)
- (Selecciona efectivo)
- ¿Vas a necesitar cambio?
- No
- Gracias por confiar en nosotros. Su pedido está en buenas manos. Esperamos que vuelva pronto. Hasta luego Charlie.

Segunda rama

- Quiero una paella de marisco
- Creo que se ha equivocado de Bot. Aquí solo nos dedicamos a las pizzas. Se lo volveré a repetir. ¿Qué desea?
- Una pizza
- ¿Le gustaría a usted crear su pizza con los ingredientes?
- Quizás
- ja ja ja la duda no existe en lo referente a comida, ¿Sí o no? (estarían como opciones)
- (Selecciona la opción Sí)
- Aquí tienes los diferentes ingredientes que puedes seleccionar (Se da una lista de ingredientes a elegir)
- (Hace la selección)
- Desea algún complemento extra para la pizza (aparecen como opciones posibles extras)
- No, gracias
- Ahora que hemos determinado los sabores, pasemos a la masa. ¿Qué masa desea?
- (Normal)
- ¿Desea hacer alguna modificación a su pizza? Es el momento o después se arrepentirá.
- Sí quiero modificar alguno de los ingredientes.
- Está bien, que ingredientes desea para su pizza (opciones)
- (Hace la selección)
- Perfecto, desea algo más
- No, gracias.
- El precio total del pedido es 11 €. ¿Desea realizar algún cambio?
- No
- Ya sólo queda determinar el método de pago. (Opciones: tarjeta, efectivo, bitcoins)

- (Tarjeta)

- Su pedido está en curso, su pago se realizará en la entrega mediante un datáfono. Tenga preparada su tarjeta.
- Gracias por pedir a Botzzaroni. Hasta luego

Escenario 2

Es viernes por la noche, Juan y sus amigos se encuentran en el salón viendo una película de terror, pero de pronto escuchan un ruido extraño. Asustados, miran hacia la dirección de donde proviene dicho ruido y encuentran a Marcos señalando su tripa.

“Joer tronco ¿Que tienes en la nevera? ¡Me muero de hambre!”

Ante esta situación deciden parar la película e ir a ver que pueden cenar. Sin embargo, como era de esperar en un piso de estudiantes, la nevera está vacía.

“Joer macho y ahora ¿qué cenamos?” dijo Pedro

“¡Tengo una idea!” - exclamó Luis - “¿Por qué no utilizamos Botzzaroni para pedir una pizza?”

Todos estuvieron de acuerdo con la idea de Luis de pedir unas pizzas a través de Botzzaroni, el nuevo chatbot de Telepizza.

- Bienvenido a Bottzaronni, ¿Qué desea tomar esta noche?
- Quería pedir dos pizzas
- ¡Perfecto! Vayamos por orden. ¿Cuántas pizzas desea?
- Dos
- Vale. Para la primera ¿Que tipo de pizza desea?
- Quiero una Carbonara
- ¡Genial muy buena elección! ¿Desea quitar algún ingrediente?
- No
- ¡Muy bien! ¿De qué tamaño quiere la pizza?
- Familiar
- ¿Que tipo de masa desea (fina, normal, gruesa)?
- Quiero que sea fina
- Lo siento, no le he entendido ¿Qué tipo de masa desea?
- Masa fina
- ¡Genial! Entonces la primera pizza será una pizza Carbonara, familiar y de masa fina. ¿Es así no?
- Si
- Está bien, pasemos a la segunda pizza ¿Que tipo de pizza desea?
- Quiero que sea una pizza con bacon,mozzarella, salchichas y tomate
- Entiendo que quiere usted una pizza personalizada, ¿es así?
- Si
- Las pizzas personalizadas pueden llevar hasta 5 ingredientes. ¿Puede indicarme cuales desea?
- Bacon, mozzarella, salchichas y tomate

- ¡Muy bien! ¿De qué tamaño quiere la pizza?
 - Familiar
 - ¿Que tipo de masa desea (fina, normal, gruesa)?
 - Masa gruesa
 - ¡Genial! Entonces la segunda pizza será una pizza Personalizada con Bacon, mozzarella, salchichas y tomate, familiar y de masa gruesa. ¿Es así no?
 - Si
 - ¿Algo más?
 - No, nada más
 - Genial, su pedido llegará en 20 minutos y el precio total es de 24€.
- Disfrute de la cena y muchas gracias por utilizar Botzzaroni

Escenario 3

Kate llega tarde de trabajar a casa, cansada y sin ganas de cocinar nada. Nada más entrar por la puerta recuerda que había quedado con Alex hace ya 10 minutos. No le da tiempo a llamarle porque se imagina que ya estará de camino y, además, será la última vez que le vea antes de que se vaya a continuar sus estudios a Canadá.... Así que, decide ponerse cómoda, coger su móvil y utilizar Botzzaroni, el nuevo chatbot de Telepizza, para que traigan la cena.

- *Bienvenido a Botzzaroni, el nuevo servicio de Telepizza para realizar tus pedidos.*
- Hola buenas, quería realizar un pedido
- *Hola, ¿dígame que desea?*
- Quería pedir dos pizzas, carbonara y barbacoa
- *Disculpe no le he entendido.*
- Soy una chica...
- *Lo siento, podría volver a repetirme su pedido.*
- Quería una pizza carbonara y una pizza barbacoa.
- *De acuerdo, ¿qué tipo de masa quieres en la primera?*
- De masa fina
- *De acuerdo, ¿qué tipo de masa quieres en la segunda?*
- Pues de masa gruesa esta
- *¿Alguna alergia?*

En ese momento, entra Alex y Kate le pregunta si tiene alguna alergia sobre los ingredientes de las pizzas. Alex niega con la cabeza y Kate continúa haciendo el pedido.

- No
- *¿Desea algún otro tipo de ingrediente extra?*
- No muchas gracias
- *¿Alguna bebida?*
- Dos latas cocacolas

- *De acuerdo, tu pedido tiene un importe de 24.50 y estará listo en 35 minutos aproximadamente ¿Necesitas cambio?*
- No
- *Perfecto, gracias por confiar en Telepizza y que disfrutes de las pizzas.*

Escenario 4

Jenny ha salido de trabajar pronto y decide sorprender a sus amigos que van a cenar esta noche con un risotto buenísimo. Pero, distraída haciendo la lista de reproducción en Spotify se despista y se le quema el arroz.

Ya se hizo tarde y la tienda de abajo ha cerrado, no hay tiempo más que para la improvisación. Jenny contacta con Botzzaroni, el nuevo chatbot de Telepizza, porque unas pizzas siempre salvan cualquier reunión con amigos, y eso de llamar por teléfono ya quedó para el siglo pasado.

Inicia sesión tras registrarse en la plataforma introduciendo dirección y correo electrónico, y abre la ventana del chat:

- > Hola, buenas noches
- > Buenas noches, ¿me dices cómo te llamas?
- > Jenny
- > Encantados de conocerte, Jenny, ¿Qué deseas?
- > Me gustaría pedir tres pizzas familiares
- > Perfecto, ¿de qué quieres la primera pizza?
- > Barbacoa
- > ¿Masa fina, gruesa o rellena de queso?
- > Masa fina
- > ¿Alguna alergia o ingrediente que quieres que quitemos?
- > No
- > ¿Y algún ingrediente extra?
- > ¿Qué ingredientes tenéis?
- > Estos son los extras a añadir: *Listado de ingredientes*
- > Extra de queso
- > Genial, pasemos a la segunda pizza, ¿de qué la quieres?
- ...
- > Muy bien, ¿deseas alguna bebida?
- > Dos botellas de cocacola
- > ¿De un litro o dos litros?
- > Dos litros
- > Genial, tu pedido estará listo en 35 minutos, por un total de 47,80 €, ¿Cómo quieres pagar?
- > En efectivo

> ¿Necesitas cambio?

> Sí, de 50

> Excelente, que disfrutes la noche, ¡gracias por todo, Jenny!

Escenario 5

> ¡Hola! Soy Botzzaroni, tu asistente virtual de Telepizza. ¿Cómo te llamas?

> Bea

> De acuerdo Bea, ¡me lo apunto! ¿Qué quieres pedir hoy?

> Te puedo llamar Botz?

> Claro! Mis amigos virtuales siempre me llaman Botz o Botzza. Pero volvamos a tu pedido. ¿qué quieres pedir hoy?

> Te puedo llamar culo?

> No me gusta que me falten al respeto, Bea. Comportate, por favor. ¿Qué quieres pedir hoy?

> Un kebab

> Vaya... Creo que te has confundido de asistente virtual. Aquí sólo tenemos pizzas. ¿Te gustaría pedir alguna?

> No me gustan las pizzas

> ¿En serio? Si eso es así, no puedo ayudarte. Aquí sólo tenemos pizzas.

- Deberíais tener más cosas. No a todo el mundo le gustan las pizzas

> Un sabio dijo una vez: "sobre gustos no hay nada escrito". ¿Quieres pedir alguna pizza?

> No.

> Ok Bea. Que tengas un buen día. ¡Un placer hablar contigo! Espero que vuelvas pronto :)

<< Botzzaroni se desconecta >>

4 Historia para la demo final

La siguiente historia representa un posible escenario para nuestra demo final, contando con todos los elementos esenciales del sistema, aunque no probando toda la casuística del mismo, sino la más relevante.



Bea, Jenny, Alfonso, Vero, Frank y Alex están haciendo los casos de uso de la asignatura de DASI. Tras pasar toda la tarde trabajando el hambre se ha apoderado de ellos y lo único en lo que piensan es en COMIDA. Por lo que deciden pedir unas pizzas.

- ¡Buenos días/noches! Al habla Botzzaroni, gracias por dejarnos la oportunidad de hacer de su comida un momento único de felicidad. Todavía no te conocemos, ¿me dices tú nombre? :)
- Soy Alfonso.
- Encantados de conocerte, ¿nos puedes decir la dirección completa a la que quieres recibir tus pizzas? Para poder comprobar que nuestro servicio de reparto llega hasta tu zona.
- Calle de la Felicidad 24, 9º1.
- Genial Alfonso, antes de nada me gustaría saber si eres alérgico a algún alimento para tenerlo en cuenta a la hora de realizar tu pedido.

Alfonso se gira hacia el grupo y pregunta si alguno tiene alguna alergia. Todos niegan con la cabeza. Alfonso se vuelve a girar hacia el ordenador/móvil y continúa con el pedido.

- No.
- Perfecto. ¿Cuántas pizzas te gustaría pedir?
 - Quería 2 pizzas.
- Muy bien. La primera pizza, ¿de la carta o una personalizada?
 - De la carta.
- Genial, estas son todas las pizzas que tenemos *lista tocha de pizzas con ingredientes*, ¿Cuál te apetece?
 - Me gustaría una pizza carbonara.
- ¿Qué tipo de masa prefieres? Tenemos normal, fina y rellena de queso.
 - Normal.
- ¿De qué tamaño? Puede ser normal, mediana o familiar.
 - Familiar.
- Estupendo, ha sido una buena elección, Alfonso. La segunda pizza, ¿de la carta o personalizada?
 - Quiero hacer una pizza a mi gusto.
- Te informo de que todas las pizzas al gusto tienen una base de salsa de tomate y topping a base de mozzarella. Estos son nuestros ingredientes *lista tocha de ingredientes* ¿Qué ingredientes llevará la pizza?
 - KitKat, bacon, pollo, piña y champiñón.
- ¿Te gustaría añadir más ingredientes?
 - No, gracias.
- De acuerdo Alfonso, ¿Qué salsa le ponemos? Tenemos *blablabla*.
 - Salsa especial Botzzaroni.
- ¿Qué tipo de masa prefieres?
 - Normal.
- ¿De qué tamaño?
 - Familiar.
- Podemos guardar esta pizza entre tus favoritas, podrás pedirla de nuevo la próxima vez, ¿la guardamos?
 - Vale.
- Dinos un nombre para esta pizza.
 - PizzaTopeGuay.
- Perfecto, se guardará la PizzaTopeGuay para que puedas usarla en futuros pedidos. ¿Deseas acompañar tu pedido con alguna bebida?
 - Si, quiero 2 nestees y una cocacola de 2 litros.
- Muy bien. ¿Algo más?
 - No, muchas gracias.
- ¡No hay de qué! Resumiendo, el pedido es el siguiente: una pizza carbonara con masa normal y familiar, una pizza al gusto con KitKat, bacon, pollo, piña y champiñón de masa normal y familiar. Como bebida, 2 nestees y una cocacola de 2 litros. Todo ello, por un importe de 30,4€. ¿Todo correcto?
 - Sí.

- Genial, ¿se realizará el pago con efectivo o con tarjeta?
 - En efectivo.
- ¿Vas a necesitar cambio?
 - Si, de 40.
- ¿Deseas tu pedido cuanto antes o en alguna fecha y hora determinadas?
 - Mañana a las diez y media.
- Gracias por confiar en nosotros. El pedido está ya en marcha y llegará sobre las 22:30 del día 14 de Marzo. ¡Esperamos volver hablar contigo Alfonso! Que disfrutes tu pedido :)