Prvi pogled vmesnika za gosta vsebuje napis za dobrodošlico, slika~\ref{Gost}, kateri bi lahko zamenjalo oglaševanja, predstavitev restavracije ali karkoli bi si potencialni kupec zaželel. V zgornjem desnem kotu se nahaja gumb call waiter za klic natakarja in števec skupne cene artiklov v nakupovalni košarici. Gumb call waiter je namenjen gostom, ki aplikacije ne želijo uporabljati ali v primeru kakršnihkoli težav. V spodnjem levem kotu se nahaja status in identifikacijska številka naročila. Meni na levi strani je pravzaprav seznam vseh vrst hrane in pijače, ki kažejo na podstrani z artiki, slika~\ref{Gost\_3}. Gostu meni predstavlja jedilnik s katerim v nakupovalno košarico dodaja in briše artikle ali spreminja njihovo količino. Nakupovalna košarica (ang. cart) je skupno mesto vseh artiklov potencialnih za naročilo, slika~\ref{Gost\_4}.

Naročilo se odda s klikom na place order, ki gosta preusmeri na prvo stran in izpiše pojavno sporočilo prikazano na sliki~\ref{Gost\_5}. Ko je naročilo oddano lahko gost ponovno dodaja artikle v košarico, vendar je že oddanim artiklom onemogočeno zmanjšati količino ali jih izbrisati. Naročilo je sprejeto ko ga natakar potrdi, s tem se spremeni statusa naročila in prikaže se pojavno sporočilo prikazano na sliki~\ref{Gost\_6}. V primeru, da natakar zavrne naročilo, ga mora gost pregledati in v primeru sprememb ponovno oddati. Tudi v tem primeru je gost obveščen s statusom in pojavnim sporočilom, slika~\ref{Gost\_8}. Naročilo se zaključi s klikom na gumb request receipt, ki odpre pojavno okno prikazano na sliki~\ref{Gost\_7}, kjer je gost izbere način plačila (gotovina, kartica). Novi gost lahko začne naročati, ko natakar potrdi plačilo oziroma natisne račun.

Opiši izgled artikla!!!

Opiši izgled artikla v košarici!

Koraki:

a.) Uporabnik doda željene artikle v košarico

b.) Uporabnik pokliče natakarja (CALL WAITER) -> naročilo se več v tem sistemu

1. Uporabnik odda naročilo
2. Kuhar potrdi/zavrne naročilo.
3. V primeru zavrnitve natakar obvesti gosta -> 4.)
4. Natakar potrdi/zavrne naročilo in o tem obvesti gosta
5. V primeru zavrnitve more gost ponovno oddati naročilo -> točka 1a) in 2.)
6. Kuhar zaključi s pripravo hrane in naročilo označi kot DONE
7. Natakar postreže naročilo ter ga označi kot SERVED
8. Uporabnik zahteva račun (gotovina/kartica)
9. Natakar natisne račun (INVOICE) in s tem zaključi naročilo

Prvi pogled vmesnika je enak tako za natakarja kot kuharja, saj gre za skupno aplikacijo kjer se pogledi razlikuje glede vlogo uporabnika, ki je določena v podatkovni bazi. Nismo naredili ločene aplikacije, saj ni bilo potrebe, namreč oba uporabnika imata zelo podobne funkcije. Slika~\ref{NatakarGost} prikazuje prijavno okno. Po prijavi natakarja ali kuharja se na levi strani prikaže meni z dvema podstranema in odjavnim gumbom sing out ter uporabniško ime v levem spodnjem kotu. Prva podstran imenovana dashboard ali prva strani ob uspešni prijavi, prikazuje napis za hitrejšo razlikovanje med vlogami, slika~\ref{Dvapogleda}. Natakar ima poleg tega v desnem zgornjem kotu še števec čakajočih in zaključenih naročil

Kuharju se v meniju food orders pojavijo vsa nezaključena naročila, ki vsebujejo hrano (slika~\ref{Kuhar\_4}). Vsako naročilo vsebuje naslednje podatke: identifikacijska številka naročila, čas oddaje naročila, status kuharja (Chef status) in številko mize. Kuhar more naročilo najprej pregledati z gumbom check details (slika~\ref{Kuhar\_3}) ter ga sprejeti ali zavrniti z gumbom confirm in unconfirm. Naročilo bi lahko zavrnil v primeru pomankanja sestavin. Ko kuhar zaključi s pripravo hrane, o tem obvesti natakarja z gumbom done, ki izbriše naročila iz seznama. Ob vsaki izvedeni akciji se pri vsakem naročilu spreminja status kuharja, ki je lahko: updated, confirmed, unconfirmed in done. Status updated je v primeru, dodajanja artiklov k naročilu s strani gosta.

Natakarju se v meniju all orders pojavijo vsa nezaključena naročila. Izvaja lahko popoln nadzor nad naročili, vendar ob vsaki storjeni akciji aplikacija obvesti gosta (slike pojavnih sporočil iz prejšnjega poglavja). Vsako naročilo vsebuje naslednje podatke: Novo naročilo mora natakar najprej potrditi ali zavrniti (gumb confirm, unconfirm) oziroma urediti v primeru pomankanja sestavin (gumb check details). Da lahko sprejme to odločitev mora počakati na kuharjevo potrditev/zavrnitev naročila o hrani. Ko je naročilo potrjeno, natakar čaka na kuharjevo potrditev o pripravi hrane, da jo lahko postreže. Natakar to tudi primerno označi v naročilo z klikom na gum served.

in sicer ali ima vse sestavine da pripravi jedi (v aplikaciji gumb confirm/unconfirm) in ko želi obvesti natakarja, da so jedi za neko naročilo pripravljene (gumb done). Kuhar zavrne naročilo v primeru pomankanja sestavin. Omogočena mu je tudi fukcija ima tudi vpogled vseh jedi za neko naročilo s gumbom check details, slika LALA.

Na sliki LALAL je prikazan seznam naročil in funkcije, ki jih kuhar lahko izvaja nad njimi.

Slika lala prikazije prvi pogled ob prijavi natakarja.

Slika Lalala prikazuje prvi pogled ob prijavi kuharja.

OLD

Nadzor nad naročili gosta ima samo natakar. Komunikacija med kuharjem in natakarjem je glede hrane, in sicer ali lahko kuhar pripravi jedi za neko naročilo (v aplikaciji ang. confirm/unconfirm) in ko želi obvesti natakarja, da so jedi za neko naročilo pripravljene (v aplikaciji ang. done). Opcijo zavrnitve ima v primeru pomankanja sestavin. Kuhar ima tudi vpogled vseh jedi za neko naročilo s gumbom check details, slika LALA.

Na sliki LALAL je prikazan seznam naročil in fukcije, ki jih kuhar lahko izvaja nad njimi.

Slika lala prikazije prvi pogled ob prijavi natakarja.