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}. To gostu predstavlja jedilnik s katerim v nakupovalno košarico dodaja, 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 ob kliku 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 ponovno oddati. Tudi v tem primeru je gost obveščen s statusom in pojavnim sporočilom, slika~\ref{Gost\_8}. Naročilo se zaključi z klikom na gumb request receipt, ki odpre pojavno okno prikazano na sliki~\ref{Gost\_7}, kjer je potrebno izbrati način plačila (gotovina, kartica).

Koraki:

1. Uporabnik doda željene artikle v košarico
2. Uporabnik odda naročilo
3. Kuhar potrdi/zavrne naročilo
4. V primeru zavrnitve to sporoči natakarju
5. Natakar potrdi/zavrne naročilo
6. V primeru zavrnitve more uporabnik ponovno oddati naročilo
7. Kuhar označi naročilo kot narejeno (ang. done)
8. Uporabnik zahteva račun (gotovina/kartica)
9. Natakar natisne račun in s tem zaključi naročilo

Izbira načina plačila ob zahtevanju računa

Začetni vmesnik je za natakarja in kuharja enak, saj gre za skupno aplikacijo kjer se pogledi razlikuje glede na prijavo uporabnika. V katero skupino spada uporabnik je določeno v podatkovni bazi. Slika~\ref{NatakarGost} prikazuje prijavno okno.

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 funkcije, ki jih kuhar lahko izvaja nad njimi.

Slika lala prikazije prvi pogled ob prijavi natakarja.

Slika Lalala prikazuje prvi pogled ob prijavi kuharja.