

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

1. Apellido.
2. Nombre.
3. Módulos (objetivos) a desarrollar.
4. Fecha de inicio de la tarea.
5. Fecha de finalización de la tarea.
6. 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:**

- **Datos cargados de tres (3) semanas de operaciones (simuladas).**
- Todos los ABM completos por integrante.
- Todos los QR completos por integrante.
- Seis (6) responsabilidades completas por alumno.
- Splash con animación.
- Sonidos, con posibilidad de desactivarlos desde la app.
- Push notification.

**Requerimientos 2da fecha:**

- Ocho (8) responsabilidades completas por alumno.
- Login con redes sociales (Facebook, Google+, etc.)

**Requerimientos 3era fecha o posterior**

- A definir.

## Requerimientos excluyentes:

- # Splash animado con ícono de la aplicación y el nombre de los alumnos.
- # 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!).
- # Push notification.
- # Lectura de distintos códigos Qr's.
- # 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. ● supervisor
  - b. ● empleado (tipos: mozo, cocinero, bar tender, etc.)
  - c. ● cliente (tipos: registrado o anónimo)
  - d. ● dueño

### **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.
- 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 productos (platos y bebidas)**

- Se carga el nombre, la descripción, tiempo promedio de elaboración y el precio.
- Con 3 fotos tomadas del celular.
- Lector de código QR relacionado con los productos.
- Esta acción la podrá realizar el cocinero o el bar tender.

#### **D- Alta de cliente**

- 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.

**E- Alta de Mesa**

- Se cargará el número, la cantidad de comensales, y el tipo (VIP, para discapacitados, etc.)
- Con foto tomada del celular.
- Lector de código QR.

**Códigos Qr's**

**F- Qr de ingreso al local:**

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

**G- Qr de la mesa**

- Para verificar disponibilidad de una mesa.
- Para relacionar al cliente con una mesa.
- Para ver el estado del pedido.
- Para acceder a la encuesta de satisfacción.

**H- Qr de propina:**

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

**Excluyente:** Traer los Qr's impresos en PAPEL y los Qr's de productos (gaseosa, agua, cerveza, pizza, mondongo, etc.).

**Encuestas**

**I- Cliente**

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

**J- Empleado**

- 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.
- 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.

**K- 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**

**L- Pedir platos y bebidas**

- Tanto el cliente como el mozo puede realizar un pedido.
- Se selecciona el plato / bebida y su cantidad.
- Se pueden seleccionar desde un código Qr e indicar la cantidad.
- El cliente siempre debe de confirmar la llegada de su pedido.
- El cliente solicita el cierre de la cuenta. El mozo la confirma.

**M- Tomar pedido:**

- A los empleados 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.

**N- Hacer reservas agendadas:**

- Permitir reservar por horario y fecha (solo usuarios 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

O- Pedir mesa

- Envía un push a todos los mozos y supervisores.

P- Pedido de platos y bebidas / cierre de cuenta:

- Envía un push a los empleados correspondientes.

Q- Hacer reservas agendadas / Delivery:

- Envía un push al dueño y al supervisor, y luego al cliente cuando se aceptó su reserva y se le asignó la mesa o cuando se le aceptó el pedido por delivery.

## Delivery

R- Realizar pedido con GPS o dirección.

- Se podrá realizar pedidos de productos (solo usuarios 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.

S- 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

T- Juego 10% de descuento.

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

U- Juego para una bebida gratis.

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

**V- Juego para un postre gratis.**

- 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/octaviovillegas/TP\\_Final\\_PPS\\_Mecon](https://github.com/octaviovillegas/TP_Final_PPS_Mecon)