

Índice

CU 001 Iniciar sesión	3
Como cliente quiero iniciar sesión para hacer uso de las funcionalidades del sistema.	3
CU 003 Crear tienda	4
Como cliente quiero crear una tienda para utilizar el sistema.	4
CU 004 Editar tienda	5
Como cliente quiero editar una tienda para personalizar sus características.	5
CU 005 Eliminar tienda	6
Como cliente quiero eliminar una tienda.	6
CU 006 Crear categoría	7
Como cliente quiero crear una categoría para segmentar mis productos.	7
CU 007 Editar categoría	8
Como cliente quiero editar una categoría para personalizar sus características.	8
CU 008 Desactivar categoría	9
Como cliente quiero desactivar una categoría para que no sea visible por los comensales.	9
CU 009 Crear producto	10
Como cliente quiero crear un producto para ofrecerlo a mis comensales.	10
CU 010 Editar producto	11
Como cliente quiero editar un producto para personalizar sus características.	11
CU 011 Desactivar producto	12
Como cliente quiero desactivar un producto para que no sea visible por los comensales.	12
CU 012 Crear mesa	13
Como cliente quiero crear una mesa para que los comensales puedan realizar pedidos.	13
CU 013 Editar mesa	14
Como cliente quiero editar una mesa para personalizar sus características.	14
CU 014 Desactivar mesa	15
Como cliente quiero desactivar una mesa para que no sea visible para los comensales.	15
CU 015 Ver pedido	16
Como cliente quiero ver los pedidos para atender a los comensales.	16
CU 000 Ver menú	17
Como comensal quiero ver el menú para ver los productos disponibles y realizar un pedido.	17
CU 001 Gestionar pedido	18
Como comensal quiero gestionar mi pedido para realizar una orden.	18
CU 002 Solicitar cuenta	20
Como comensal quiero pedir la cuenta para abonar mi pedido	20

CU 003 Solicitar atención

21

Como comensal quiero llamar al mozo

21

CU Cliente

CU 001 Iniciar sesión

Como **cliente** quiero **iniciar sesión** para **hacer uso de las funcionalidades del sistema**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 001
Paquete	Gestión de usuarios
Nombre	Iniciar sesión
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los usuarios registrados ingresen al sistema.
Actores	Cliente: Es el individuo que ingresa al sistema para gestionar un local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El cliente ingresa a la interfaz.
2	El sistema muestra un formulario para completar los datos para ingresar al sistema. {cd 2.1}
3	El cliente ingresa los datos solicitados y presiona el botón "Ingresar". {sf 3.1}
4	El sistema da acceso a la aplicación. {cd 4.1}
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 3.1	Los datos ingresados son incorrectos
3.1.1	El sistema indica que los datos ingresados son incorrectos y debe reintentar.
3.1.2	Volver al paso 2

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
cd 2.1	Campos obligatorios	<ul style="list-style-type: none">• Correo electrónico.• Contraseña.
cd 4.1	Tiempo de respuesta	El tiempo de respuesta de los endpoints asociados a la autenticación debe ser menor a 150ms.
cd 4.2	Autenticación	El sistema debe utilizar JSON Web Token.

CU 003 Crear tienda

Como **cliente** quiero **crear una tienda** para **utilizar el sistema**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 003
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Crear tienda
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los usuarios registrados puedan crear tiendas, donde tendrán los diferentes productos a comercializar.
Actores	Cliente: Es el individuo que ingresa al sistema para gestionar un local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El cliente ingresa a la home y hace clic en “Crear restaurant” dentro del menú de tiendas.
2	El sistema muestra un formulario para completar los datos necesarios. {cd 2.1}
3	El cliente ingresa los datos solicitados y presiona el botón “Crear”. {sf 3.1} {sf 3.2}
4	El sistema crea la tienda y redirecciona al cliente a la nueva tienda.
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 3.1	Los datos ingresados son incorrectos
3.1.1	El sistema indica que los datos ingresados son incorrectos y debe reintentar.
3.1.2	Volver al paso 2
sf 3.2	El sistema verifica la existencia de una tienda con el mismo nombre
3.2.1	El sistema indica que existe una tienda con el mismo nombre.
3.2.2	Volver al paso 2

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
cd 2.1	Campos obligatorios	<ul style="list-style-type: none">NombreDirecciónTeléfonoMonedaProvincia

cd 2.2	Identificador alfanumérico	El sistema debe crear un identificador alfanumérico de la tienda en base al nombre. El mismo no debe contener espacios.
--------	----------------------------	---

CU 004 Editar tienda

Como **cliente** quiero **editar una tienda** para **personalizar sus características**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 004
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Editar tienda
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los usuarios registrados puedan editar las características de una tienda.
Actores	Cliente: Es el individuo que ingresa al sistema para gestionar un local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El cliente ingresa a la home y selecciona una tienda
2	El cliente hace clic en "Editar" en las opciones de la tienda.
3	El sistema muestra un formulario para editar los datos de la tienda. {cd 3.1}
4	El cliente ingresa los datos solicitados y presiona el botón "Editar". {sf 4.1}
5	El sistema guarda las nuevas características de la tienda y redirecciona al cliente a la home de la tienda.
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 4.1	Los datos ingresados son incorrectos
4.1.1	El sistema indica que los datos ingresados son incorrectos y debe reintentar.
4.1.2	Volver al paso 2

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
cd 3.1	Campos obligatorios	<ul style="list-style-type: none"> Nombre Dirección Teléfono Moneda Provincia

CU 005 Eliminar tienda

Como **cliente** quiero **eliminar una tienda**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 005
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Eliminar tienda
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los usuarios registrados puedan eliminar una tienda.
Actores	Cliente: Es el individuo que ingresa al sistema para gestionar un local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El cliente ingresa a la home y selecciona una tienda.
2	El cliente hace clic en "Eliminar" en las opciones de la tienda.
3	El sistema muestra un modal para confirmar la operación.
4	El cliente presiona el botón "Eliminar". {sf 4.1} {cd 4.1}
5	El sistema elimina la tienda y redirecciona al cliente a la home.
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 4.1	Verificar pedidos pendientes
4.1.1	El sistema verifica que todos los pedidos estén en estado "Finalizado". En caso contrario, debe reintentar la operación.
4.1.2	Volver al paso 2

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
4.1.1	Soft delete	El registro no se debe eliminar de la base de datos. Se debe marcar como desactivado.

CU 006 Crear categoría

Como **cliente** quiero **crear una categoría** para **segmentar mis productos**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 006
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Crear categoría
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los usuarios registrados puedan crear categorías dentro de las tiendas para poder segmentar los productos.
Actores	Cliente: Es el individuo que ingresa al sistema para gestionar un local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El cliente ingresa a la home y selecciona una tienda
2	El cliente hace clic en "Categorías"
3	El sistema lista las diferentes categorías y muestra la opción "Nueva categoría"
4	El cliente hace clic en "Nueva categoría"
5	El sistema muestra un formulario para completar los datos necesarios. {cd 5.1} {cd 5.2}
6	El cliente ingresa los datos solicitados y presiona el botón "Crear". {sf 6.1}
7	El sistema crea la categoría y redirecciona al cliente a la lista de categorías.
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 6.1	Los datos ingresados son incorrectos
6.1.1	El sistema indica que los datos ingresados son incorrectos y debe reintentar.
6.1.2	Volver al paso 2

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
cd 5.1	Campos obligatorios	<ul style="list-style-type: none">Nombre
cd 5.2	Campos opcionales	<ul style="list-style-type: none">Descripción

CU 007 Editar categoría

Como **cliente** quiero **editar una categoría** para **personalizar sus características**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 007
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Editar categoría
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los usuarios registrados puedan editar las características de una categoría.
Actores	Cliente: Es el individuo que ingresa al sistema para gestionar un local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El cliente ingresa a la home y selecciona una tienda
2	El cliente hace clic en "Categorías"
3	El sistema lista las diferentes categorías.
4	El cliente hace clic en "Editar" en las opciones de la categoría.
5	El sistema muestra un formulario para completar los datos necesarios. {cd 5.1}
6	El cliente ingresa los datos solicitados y presiona el botón "Finalizar". {sf 6.1}
7	El sistema edita la categoría y redirecciona a la lista de categorías.
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 6.1	Los datos ingresados son incorrectos
6.1.1	El sistema indica que los datos ingresados son incorrectos y debe reintentar.
6.1.2	Volver al paso 2

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
cd 5.1	Campos obligatorios	<ul style="list-style-type: none">Nombre
cd 5.2	Campos opcionales	<ul style="list-style-type: none">Descripción

CU 008 Desactivar categoría

Como **cliente** quiero **desactivar una categoría** para **que no sea visible por los comensales**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 008
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Desactivar categoría
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los usuarios registrados puedan desactivar una categoría dentro de una tienda.
Actores	Cliente: Es el individuo que ingresa al sistema para gestionar un local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El cliente ingresa a la home y selecciona una tienda
2	El cliente hace clic en "Categorías"
3	El sistema lista las diferentes categorías.
4	El cliente hace clic en "Desactivar" en las opciones de la categoría.
5	El sistema muestra un modal para confirmar la operación.
6	El cliente presiona el botón "Confirmar". {sf 6.1}
7	El sistema desactiva la categoría y redirecciona al cliente a la tienda. {cd 7.1}
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 6.1	Los datos ingresados son incorrectos
6.1.1	El sistema verifica que todos los pedidos estén finalizados. En caso contrario, debe reintentar la operación.
6.1.2	Volver al paso 2

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
7.1.1	Soft delete	El registro no se debe eliminar de la base de datos. Se debe marcar como desactivado.

CU 009 Crear producto

Como **cliente** quiero **crear un producto** para **ofrecerlo a mis comensales**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 010
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Crear producto
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los usuarios registrados puedan crear productos dentro de las tiendas para ofrecer a sus comensales.
Actores	Cliente: Es el individuo que ingresa al sistema para gestionar un local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El cliente ingresa a la home y selecciona una tienda
2	El cliente hace clic en "Productos"
3	El sistema lista los diferentes productos y muestra la opción "Nuevo producto"
4	El cliente hace clic en "Nuevo producto"
5	El sistema muestra un formulario para completar los datos necesarios. {cd 5.1}
6	El cliente ingresa los datos solicitados y presiona el botón "Crear". {sf 6.1}
7	El sistema crea el producto y redirecciona al cliente a la lista de productos.
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 6.1	Los datos ingresados son incorrectos
6.1.1	El sistema indica que los datos ingresados son incorrectos y debe reintentar.
6.1.2	Volver al paso 2

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
cd 5.1	Campos obligatorios	<ul style="list-style-type: none">• Categoría• Nombre• Precio
cd 5.2	Campos opcionales	<ul style="list-style-type: none">• Descripción

CU 010 Editar producto

Como **cliente** quiero **editar un producto** para **personalizar sus características**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 011
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Editar producto
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los usuarios registrados puedan editar las características de un producto.
Actores	Cliente: Es el individuo que ingresa al sistema para gestionar un local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El cliente ingresa a la home y selecciona una tienda
2	El cliente hace clic en "Productos"
3	El sistema lista los diferentes productos.
4	El cliente hace clic en "Editar" en las opciones del producto.
5	El sistema muestra un formulario para completar los datos necesarios. {cd 5.1}
6	El cliente ingresa los datos solicitados y presiona el botón "Editar". {sf 6.1}
7	El sistema edita el producto y redirecciona a la lista de productos.
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 5.1	Los datos ingresados son incorrectos
6.1.1	El sistema indica que los datos ingresados son incorrectos y debe reintentar.
6.1.2	Volver al paso 2

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
cd 5.1	Campos obligatorios	<ul style="list-style-type: none">• Categoría• Nombre• Precio
cd 5.2	Campos opcionales	<ul style="list-style-type: none">• Descripción

CU 011 Desactivar producto

Como **cliente** quiero **desactivar un producto** para **que no sea visible por los comensales**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 012
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Desactivar producto
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los usuarios registrados puedan desactivar un producto dentro de una tienda.
Actores	Cliente: Es el individuo que ingresa al sistema para gestionar un local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El cliente ingresa a la home y selecciona una tienda
2	El cliente hace clic en "Productos"
3	El sistema lista los diferentes productos.
4	El cliente hace clic en "Desactivar" en las opciones del producto.
5	El sistema muestra un modal para confirmar la operación.
6	El cliente presiona el botón "Confirmar". {sf 6.1}
7	El sistema desactiva el producto y redirecciona al cliente a la lista de productos.
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 6.1	Los datos ingresados son incorrectos
6.1.1	El sistema verifica que todos los pedidos estén finalizados. En caso contrario, debe reintentar la operación.
6.1.2	Volver al paso 2

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
7.1.1	Soft delete	El registro no se debe eliminar de la base de datos. Se debe marcar como desactivado.

CU 012 Crear mesa

Como **cliente** quiero **crear una mesa** para **que los comensales puedan realizar pedidos**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 014
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Crear mesa
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los usuarios registrados puedan crear mesas dentro de las tiendas para que los comensales puedan realizar pedidos.
Actores	Cliente: Es el individuo que ingresa al sistema para gestionar un local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El cliente ingresa a la home y selecciona una tienda
2	El cliente hace clic en "Mesas"
3	El sistema lista las mesas y muestra la opción "Nueva mesa"
4	El cliente hace clic en "Nueva mesa"
5	El sistema muestra un formulario para completar los datos necesarios. {cd 5.1}
6	El cliente ingresa los datos solicitados y presiona el botón "Finalizar". {sf 6.1}
7	El sistema crea la mesa y redirecciona al cliente a la lista de mesas. {cd 7.1}
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 5.1	Los datos ingresados son incorrectos
6.1.1	El sistema indica que los datos ingresados son incorrectos y debe reintentar.
6.1.2	Volver al paso 2

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
cd 5.1	Campos obligatorios	<ul style="list-style-type: none">Identificador
cd 5.2	Campos opcionales	<ul style="list-style-type: none">Descripción
cd 7.1	Código QR	Cada mesa deberá generar un código QR único.

CU 013 Editar mesa

Como **cliente** quiero **editar una mesa** para **personalizar sus características**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 015
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Editar mesa
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los usuarios registrados puedan editar las características de una mesa.
Actores	Cliente: Es el individuo que ingresa al sistema para gestionar un local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El cliente ingresa a la home y selecciona una tienda
2	El cliente hace clic en "Mesas"
3	El sistema lista las mesas.
4	El cliente hace clic en "Editar" en las opciones de la mesa.
5	El sistema muestra un formulario para completar los datos necesarios. {cd 4.1}
6	El cliente ingresa los datos solicitados y presiona el botón "Finalizar". {sf 5.1}
7	El sistema edita la mesa y redirecciona a la lista de mesas.
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 5.1	Los datos ingresados son incorrectos
5.1.1	El sistema indica que los datos ingresados son incorrectos y debe reintentar.
5.1.2	Volver al paso 2

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
cd 4.1	Campos obligatorios	<ul style="list-style-type: none">Nombre
cd 4.2	Campos opcionales	<ul style="list-style-type: none">Descripción

CU 014 Desactivar mesa

Como **cliente** quiero **desactivar una mesa** para **que no sea visible para los comensales**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 016
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Desactivar mesa
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los usuarios registrados puedan desactivar una mesa dentro de una tienda.
Actores	Cliente: Es el individuo que ingresa al sistema para gestionar un local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El cliente ingresa a la home y selecciona una tienda
2	El cliente hace clic en "Mesas"
3	El sistema lista las mesas.
4	El cliente hace clic en "Desactivar" en las opciones de la mesa.
5	El sistema muestra un modal para confirmar la operación.
6	El cliente presiona el botón "Confirmar". {sf 5.1}
7	El sistema desactiva la mesa y redirecciona al cliente a la tienda. {cd 7.1}
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 5.1	Los datos ingresados son incorrectos
5.1.1	El sistema verifica que todos los pedidos estén finalizados. En caso contrario, debe reintentar la operación.
5.1.2	Volver al paso 2

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
7.1.1	Soft delete	El registro no se debe eliminar de la base de datos. Se debe marcar como desactivado.

CU 015 Ver pedido

Como **cliente** quiero **ver los pedidos** para **atender a los comensales**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 018
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Ver pedido
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los usuarios registrados puedan ver pedidos para atender a los comensales.
Actores	Cliente: Es el individuo que ingresa al sistema para gestionar un local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El cliente ingresa a una tienda y selecciona "Pedidos".
2	El sistema lista los pedidos pendientes y por cada uno está la opción de "Rechazar", "Aceptar", "Ver".
3	El cliente hace clic en "Ver".
4	El sistema muestra el pedido en detalle.
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción

CU Comensal

CU 000 Ver menú

Como **comensal** quiero **ver el menú** para **ver los productos disponibles** y **realizar un pedido**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 000
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Ver menú
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los comensales puedan listar las categorías y productos disponibles dentro de una tienda.
Actores	Comensal: Es el individuo que realiza pedidos/cliente del local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El comensal abre la cámara y escanea un QR de QuickMenu
2	El sistema lista el menú
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
cd 2.1	Conexión a internet	Se debe optimizar el menú para funcionar con conexiones menores a 1 mbps

CU 001 Gestionar pedido

Como **comensal** quiero **gestionar mi pedido** para **realizar una orden**.

Resumen ejecutivo	
Código	CU 002
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Gestionar pedido
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los comensales puedan gestionar su pedido.
Actores	Comensal: Es el individuo que realiza pedidos/cliente del local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El comensal abre la cámara y escanea un QR de QuickMenu
2	El sistema lista el menú { cd 2.1 }
3	El comensal selecciona los productos que desea ordenar
4	El sistema los agrega a un carrito { cd 4.1 } { sf 4.1 }
5	El comensal hace clic en "Ver pedido"
6	El sistema muestra una lista con los productos agregados, indicando en cada caso su cantidad y precio.
7	El comensal revisa el pedido y hace en "Realizar pedido" { sf 7.1 }
8	El sistema crea el pedido y redirecciona al cliente a la vista del pedido
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 4.1	Ocurrió un error al agregar items al carrito
4.1.1	El sistema indica que llegó al máximo de items en el carrito.
4.1.2	Volver al paso 3
sf 7.1	Ocurrió un error al generar el pedido
7.1.1	El sistema indica que tiene un problema para generar el pedido. El comensal debe reintentar.
7.1.2	Volver al paso 6

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
cd 2.1	Conexión a internet	Se debe optimizar el menú para funcionar con conexiones menores a 1 mbps

cd 4.1	Cantidad de ítems	Solo se pueden agregar 20 ítems al carrito.
--------	-------------------	---

CU 002 Solicitar cuenta

Como **comensal** quiero **pedir la cuenta para abonar mi pedido**

Resumen ejecutivo	
Código	CU 005
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Listar productos
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los comensales puedan pedir la cuenta para abonar el pedido.
Actores	Comensal: Es el individuo que realiza pedidos/cliente del local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El comensal ingresa a "Pedido en curso"
2	El sistema muestra el botón "Pedir cuenta"
3	El comensal hace clic en "Pedir cuenta" { sf 3.1 }
4	El sistema muestra un snackbar con el resultado de la operación. { cd 4.1 }
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 3.1	Ocurrió un error al intentar ver el pedido
3.1.1	El sistema indica que tiene un problema para pedir la cuenta. El comensal debe reintentar.
3.1.2	Volver al paso 1

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
cd 4.1	Bloqueo de botón	Se debe bloquear el botón una vez utilizado.

CU 003 Solicitar atención

Como **comensal** quiero **llamar al mozo**

Resumen ejecutivo	
Código	CU 006
Paquete	Gestión de tiendas
Nombre	Listar productos
Prioridad	Alta
Descripción	Permite que los comensales puedan llamar al mozo para realizar alguna consulta.
Actores	Comensal: Es el individuo que realiza pedidos/cliente del local gastronómico.
Frecuencia	
Observaciones	

Curso normal	
Precondición	
Nº	Paso (Flujo de Sucesos)
1	El comensal ingresa a "Pedido en curso"
2	El sistema muestra el botón "Llamar a mozo"
3	El comensal hace clic en "Llamar a mozo" { sf 3.1 }
4	El sistema muestra un snackbar con el resultado de la operación { cd 4.1 }
Fin del caso de uso	

Cursos alternativos (subflujos)	
Nº	Paso
sf 3.1	Ocurrió un error al intentar llamar al mozo
3.1.1	El sistema indica que tiene un problema para llamar al mozo. El comensal debe reintentar.
3.1.2	Volver al paso 1

Consideraciones de diseño (requerimientos no funcionales)		
Nº	Nombre	Descripción
cd 4.1	Bloqueo de botón	Se debe bloquear el botón una vez utilizado.