**Диаграмма прецедентов**

Данная диаграмма описывает работу сотрудников предприятия.

Главной задачей кассира является быстрое обслуживание клиентов, что включает в себя оформление заказа, прием денежных средств и выдача сдачи и т.д.

Директор по хозяйству отвечает за склад, а именно за ведение склада хозяйственных товаров и спец.одежды.

Бухгалтер должен выполнять свою главную задачу – введение бухгалтерского учета.

Шеф-повар прежде всего заведует производством, сюда входит контроль технологии производства пищи, составление меню заведения и составление заявок для заказа на необходимые продукты для производства

**Проектирование сценария**

Главным окном является «Меню». Это первое окно при открытии приложения. Оно содержит в себе три кнопки «Меню предприятия», «Финансы» и «Склад». Нажимая на определенную кнопку, открывается соответствующее окно. После открытия пользователь может начать работу с таблицей.

**Блок-схема главного модуля**

Главный модуль приложения выполняет создание экземпляров всех форм необходимых для работы приложения.

**Окна программы**

После запуска приложения открывается окно выбора (Рисунок 24), содержащее три кнопки «Меню заведения», «Склад», «Финансы», а также в верхней панели «О программе»

При нажатии на «О программе» открывается окно, содержащее информацию о разработчике, а также о теме курсового проекта, которой посвящено данное приложение.

При нажатии на одну из всех предложенных кнопок, открывается соответствующее окно.

Кнопка «Меню заведения» откроет окно «Меню заведения» с соответствующей таблицей.

Каждое из окон имеет примерно одинаковый интерфейс. Описание функционала окна представлено на рисунке ниже (Рисунок 29). При нажатии на кнопку «Назад» открытое окно закрывается и пользователю открывается окно выбора «Фастфуд»