

PROYECTO BASE DE DATOS PRONTO CASINO UNI

1. Descripción del cliente y problema principal.

En un casino universitario donde los estudiantes van a comer, a menudo se forman largas filas para ser atendidos.

Esto genera congestión, molestias y pérdida de tiempo tanto para los clientes como para el personal del local.

En este documento presentamos una **solución tecnológica** al problema: una **aplicación móvil (APP)** que permita la **interacción entre el cliente y el encargado de la caja**, facilitando la **reserva y retiro de pedidos sin necesidad de hacer fila**.

De esta manera, los clientes podrán **realizar sus pedidos con anticipación**, reduciendo el flujo de personas en el local y mejorando la experiencia general.

2. Lista de usuarios del sistema.

Los usuarios del sistema son el personal de la tienda y los estudiantes de la universidad.

3. Tipos de usuario.

Tendremos tipo de usuario cliente o estudiante, vendedor o cajero, estos usuarios podran ingresar a la app.

4. Datos básicos que va a guardar la base de datos.

Nombre cliente //Nombre de la persona que va a usar el servicio id_pedido //Pedido que se va a gestionar contiene los productos + precios id_producto //Producto con su codigo respectivo producto_valor //Precio del producto numero_boleta //Numero de boleta

5. Lista de Requisitos funcionales y No funcionales.

Funcion donde el cajero pueda dar de baja un producto por falta de stock o por otro motivo. Reservar producto.

6. Definición del MVP (qué incluye / qué queda para futuras versiones).

Incluye un menu de registro (Sign in). Menú colación diaria. Reserva de productos. Notificaciones de promociones. EX: (Promo completo + bebida 20%)