

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

1. Apellido y nombre.
2. Módulos (objetivos) a desarrollar.
3. Fecha de inicio de la tarea.
4. Fecha de finalización de la tarea.
5. 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 la aplicación mostrando el/los módulo/s funcionando.

Requerimientos 1era fecha (segundo parcial):

- Datos cargados de tres (3) semanas de operaciones (simuladas).
- Todas las altas completas por integrante.
- Todos los Qr completos por integrante.
- Al menos siete (7) responsabilidades completas por alumno (incluyendo las tareas de gestión a definir).
- Icono de la empresa.
- Splash con animación (detallando apellidos y nombres de los integrantes del grupo).
- Sonidos, con posibilidad de desactivarlos desde la aplicación.
- Despacho automático de correos electrónicos.
- Push notification.

Requerimientos 2da fecha (primera fecha de finales):

- Al menos nueve (9) responsabilidades completas por alumno (incluyendo todas las tareas de gestión).
- Todas las encuestas realizadas.
- Login con redes sociales (Facebook, Google+, etc.).

Requerimientos 3era fecha o posterior

- A definir.

Requerimientos excluyentes:

- # Splash animado con ícono de la aplicación y los apellidos y nombres de los integrantes del grupo.
- # 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!).
- # Generación de distintos tipos de encuestas.
- # Utilización de push notification.
- # Envío automático de correos electrónicos (desde cuenta 'empresarial', NO desde la cuenta de un particular).
- # Lectura de distintos códigos Qr's.
- # Implementación de distintos juegos.
- # 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. ● dueño
 - b. ● supervisor
 - c. ● empleado (tipos: metre, mozo, cocinero, bartender)
 - d. ● cliente (tipos: registrado o anónimo)

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 (dueño o supervisor).
- 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 clientes

- 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.

D- Alta de Mesa

- Se cargará el número, la cantidad de comensales y el tipo (VIP, para discapacitados, estándar, etc.)
- Con foto tomada del celular.
- Generar el código Qr correspondiente.
- Esta acción la realizará el supervisor o el dueño.

E- Alta de productos

- Se cargará el nombre, la descripción, el tiempo (promedio) de elaboración y el precio.
- Con tres (3) fotos tomadas del celular.
- Generar el código Qr relacionado con el producto.
- Esta acción la podrán realizar el cocinero o el bartender.

Códigos Qr's

E- Qr de ingreso al local:

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

F- Qr de la mesa

- Para verificar la disponibilidad de una mesa.
- Para relacionar al cliente con una mesa.
- Para 'consultar' al mozo.
- Para acceder al menú.
- Para ver el estado del pedido.
- Para acceder a la encuesta de satisfacción.
- Para acceder a los juegos.

G- Qr de propina:

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

Excluyente: Tener TODOS los códigos Qr's disponibles.

Encuestas

H- Clientes

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

I- **Empleados**

- 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. (Para agilizar, agregar acción que permita 'saltar' esta opción).
- 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- **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

K- **Agregar un nuevo cliente registrado**

- Una vez ingresado todos los datos del cliente, el mismo estará en un listado de *clientes pendientes de aprobación*.
- Sólo el supervisor o dueño podrán aceptar o no a los clientes.
- Se enviará, automáticamente, un correo electrónico informando la situación de su registro.
- El cliente NO podrá ingresar a la aplicación si no es aceptado previamente.
- Los clientes anónimos no requieren de aprobación.

L- **Ingresar al local**

- Los clientes (anónimos o registrados) escaneando el *código Qr de ingreso al local*, podrán acceder a las encuestas y a la lista de espera para acceder al local.
- Una vez puesto en la lista de espera, el listado de *clientes en lista de espera* del metre, se actualizará.
- Los clientes sólo podrán acceder a una mesa si el metre se las asigna.
- Una vez asignada, los clientes podrán escanear el *código Qr de la mesa* (para asociarla a su usuario).
- Una vez asociada la mesa al cliente, podrá: consultar al mozo vía 'chat', ver el menú, acceder a encuestas, juegos, etc..

M- **Realizar pedidos (platos y bebidas)**

- Tanto el cliente como el mozo pueden realizar un pedido.
- Al escanear el *código Qr de la mesa* se podrá seleccionar el plato / bebida y su cantidad (para todos los comensales).
- Se pueden seleccionar desde un código Qr individual e indicar la cantidad.
- El mozo confirma el pedido realizado.
- El cliente confirma la llegada de su pedido a la mesa.
- El cliente solicita el cierre de la cuenta y el mozo es quién la confirma.

N- Confirmar pedidos:

- A los empleados (cocinero y bartender) 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.
- El listado de *pedidos pendientes* del mozo, se actualizará (en el listado de los empleados, se quitará en pedido 'llevado' por el mozo).

O- Generar reservas agendadas:

- Permitir reservar por horario y fecha (sólo a clientes 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

P- Agregar cliente nuevo

- Envía un push al supervisor y al dueño.

Q- Ingreso al local

- Envía un push al metre.

R- Consultar al mozo

- Envía un push a todos los mozos.

S- Confirmar pedido (por parte del mozo)

- Envía un push a todos los empleados según corresponda.

T- Confirmar realización del pedido (por parte del cocinero o bartender)

- Envía un push a todos los mozos.

U- Generar reservas agendadas / Delivery

- Envía un push al dueño y al supervisor, cuando el cliente (registrado) realiza una reserva o pide un delivery.
- Envía un push al cliente cuando se acepta (o rechaza) su reserva y se le asigna la mesa.
- Envía un push al cliente cuando se acepta (o rechaza) el pedido del delivery.

Delivery

V- Realizar pedido con GPS o dirección.

- Se podrá realizar pedidos de productos (sólo para clientes 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.

W- 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

X- Juego para un 10% de descuento.

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

Y- Juego para un 15% de descuento.

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

Z- Juego para un 20% de descuento.

- 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.