**WEB – תרגיל 1**

**הסבר כללי :**

האתר ממוען לעסק קיים קטן שמוכר המבורגרים עם תוספות מיוחדות , צ'יפס , שתייה ועוד . כול ההזמנות לעסק זה מתבצעות טלפונית מראש והאיסוף מתבצע במקום ובשעה שנקבע . אתר זה יאפשר ללקוחות לבצע הזמנות דרך אפליקציות אינטרנט יעודת .

האפליקציה תאפשר בצוע מזמנה שכוללת הוספת מוצרים ועריכת ההמבורגר (תוספות ) . כיום יש עובד שכול תפקידו הוא: לרשום את ההזמנות , לקבוע שעה ,לקחת את פרטי הלקוח ולרשום הכול על דף נייר . שיטת הניהול הנוכחי יוצרת מספר בעייתיות:

* מעקב בעיתי אחרי הזמנות (נאבדים \ נהרסים דפים \מתבלבלים).
* ניהול זמניי הגעה בעייתי (עיקובים , ירידת השרות ).

התמעט האפליקציה תתרום ב:

* חיסכון בעובדים.
* שימוש המידה שיצטבר לניתוח ושיפור.
* נוחות המשתמש .
* והגדלת קהל היעד

**דרישות UX**

1. Users : המשתמשים של האתר הם לקוחות העסק. כל מי שמעוניין להזמין המבורגר \ צ'יפס \שתיה או מי שמעוניין לעיין במוצרים .
2. הצרכים הרלוונטיים של המשתמשים: לברר מה ניתן לרכוש , לבחור מוצרים , לקבוע שעת איסוף ולבצע תשלום
3. השירותים שהאתר נותן למשתמש הם : צפיה במוצרים , ביצוע הזמנה , תשלום
4. המערכת תאפשר את השירותים באמצאות התהליכים הבאים:

* הוספת המוצרים לקניה באמצאות לחיצה על האייקונים הרלבנטיים
* עריכת תוספות ההמבורגר באמצאות דף ייחודי ובוא ניתן להוסיף ולהוריד תוספות
* המערכת תאפשר בחירת שעת איסוף מתוך השעות הפנויות
* הכנסת פרתי הלקוח שם וטלפון
* הלקוח יוכל לשלם ישירות דרך האתר
* המערכת תציג ללקוח את פרטי ההזמנה
* בסוף התהליך המערכת תציג ללקוח את מספר ההזמנה
* האתר יהיה זמין לכלל הציבור

1. התוכן הנדרש על מנת לספק את השרות:

בסיס נתונים שיאחסן את פרטי ההזמנות ,פרטי לקוח שם ומספר טלפון , אמצעי לגבית תשלום אונ-לין.

1. מבנה בנתונים (דאטה ביס) הנדרש על מנת לספק את השירות .

ישויות

Toppings ( **item** **, item** **asTopping,**duble)

Hamburger( **item** ,size)

Items (**name**, price, description, image)

Items in Orders(**Items , Orders, number** )

Orders (**id** , buyer-name , buyer-phone, time , pick up time, paid up)

hour (**hour**, free)

תמונה שמכילה טקסט, כתב יד, לוח כתיבה לבן, ציור

התיאור נוצר באופן אוטומטי

3. ספציפיקציות UI

1. הרושם שהאפליקציה מבקשת להותיר על היוזר:

* איכותיות – שהאפליקציה לא חובבנית .
* חדשנות - שימוש באפליקציה להזמנה(כמו וולט \ מקונדס.)
* אינטואיטיבי – סידור גרפי בדומה למציאות

1. האמצעים הגרפים שישמשו אותי

רקע 

תמונה שמכילה טקסט, גופן, צילום מסך, עיצוב

התיאור נוצר באופן אוטומטי

"Arial Narrow"

4.

דף הבית או מחולק לארבע חלקים הרוש שמכיל את הסמל של המקום וכפתור חזרה לבית .השני הסרגל הימני שמכיל את המוצרים של המקום . התחתון שמחיל את ההזמנה העדכנית , מחיר , וכפתור התשלום . והmain שמשתנה לאורך ההזמנה (פירוט בהמשך ).כל מבנה זה משתנה למעט \*2. תחילה נשלוף את המוצרים .

תמונה שמכילה טקסט, תרשים, ציור, כתב יד

התיאור נוצר באופן אוטומטי

דף זה נפתח ראשון ב MAIN והוא דף הבית שדרכו ניתן לבחור באיזה מוצר נרצה להוסיף להזמנה .

ניתן להמשיך האזרת לחיצה על האייקון .

תמונה שמכילה ציור, שרטוט, אומנות קווים, כתב יד

התיאור נוצר באופן אוטומטי

4\* מוביל לבחירת השתיה שתופיה גם היא רק בMAIN כאשר בעט הלחיצה על המוצר המתבקש יתווסף המוצר להזמנה. אם מדובר במוצר שאינו משקה הוא יתווסף ישר להזמנה .

תמונה שמכילה ציור, שרטוט, אומנות קווים, כתב יד

התיאור נוצר באופן אוטומטי

5,6\* נייבא מבסיס הנתונים את התוספות להמבורגר . כאשר נלחץ על התוספת התמונה שלה תעבור "אל ההמבורגר". אם נלחץ על זו שכבר נבחרה ו"עברה" היא תתבטל ותעלם .לבסוף נלחץ על המשך או שמור 1\*

תמונה שמכילה ציור, שרטוט, אומנות ילדים, אומנות קווים

התיאור נוצר באופן אוטומטי

2. \* בשלב זה כבר נחליף את כול העמוד (לא בMAIN) . לאחר מעבר לתשלום המערכת תשלוף מבסיס הנתונים את השעות הפנויות ואז יצטרך הלקוח לבחור שעת איסוף והאופציות שנשארו 2.1\* . לאחר הבחירה יעבור ל2.2\* ושם יצטרך למלה שם וטלפון ובסיום ללחוץ המשך ל2.3\*. בסוף לבחור שיתת תשלום מזומן או אשראי באת הלחיצה ההזמנה תישלח לבסיס הנתונים .אם אשרי קישור לתשלום .

תמונה שמכילה טקסט, כתב יד, ציור, תרשים

התיאור נוצר באופן אוטומטי תמונה שמכילה טקסט, כתב יד, שרטוט, ציור

התיאור נוצר באופן אוטומטיתמונה שמכילה טקסט, ציור, שרטוט, כתב יד

התיאור נוצר באופן אוטומטי