ANÁLISIS DE REQUISITOS

**CLIENTE**

*PARTE GRÁFICA*

1. La resolución de cada pantalla como máximo será de 800x600
2. El cliente no precisará de demasiados clics para llegar a lo que busca (máximo de 3 o 4)
3. La combinación de colores ha de ser agradable para el cliente y no recargada
4. Los botones de la aplicación tendrán que ser claros y significativos
5. Debemos saber en todo momento donde nos encontramos (en la aplicación, en el Foster fijo…)
6. Si no hay una activación por parte de un empleado, la pantalla no podrá ser usada por los clientes
7. En la pantalla principal aparecerán los comensales y en la parte central el “usuario todos”
8. Una vez el usuario confirme que quiere pagar ya no se podrá volver atrás de ninguna forma, ni se podrá ir a la pantalla de pedidos

*PARTE LOGICA*

1. Habrá una interfaz previa a la interfaz de cliente a espera de la activación por parte de un empleado.
2. Cada mesa tendrá un código propio
3. Tras la activación por parte del empleado el usuario tendrá que seleccionar el número de comensales que hay en la mesa.
4. Más adelante tendrá la opción de añadir más comensales.
5. Después de cobro la interfaz volverá a su estado inicial de bloqueo
6. Siempre que el usuario intente cancelar el proceso se le pedirá confirmación
7. Cada pedido por parte de usuario será un pedido único y tratado como tal
8. Los clientes tendrán la opción de cambiar el nombre predefinido “Cliente n” por uno propio
9. Existirá un usuario especial, denominado “común”, en el cual se almacenarán pedidos a pagar en conjunto por todos los comensales
10. El “usuario común” siempre estará activo
11. Una vez que se seleccione la opción cobrar no se podrá realizar ningún pedido

**EMPLEADO**

PARTE GRÁFICA

1. El empleado tendrá en pantalla el número de mesas, ocupadas y no ocupadas, para poder activarlas cuando sea necesario
2. También tendrá la gestión de cobros en la pantalla

PARTE LÓGICA

1. Los empleados activan los tablets de las mesas y gestionan el cobro de las mismas
2. Una mesa sin pedidos no podrá ser cobrada
3. El cobro solo podrá realizarse tras petición por parte del cliente

**SERVIDOR**

1. Esta interfaz más que atractiva para el usuario final, será funcional
2. Desde esta interfaz se realizarán los pedidos de productos, añadir mesas, empleados, proveedores…
3. Podremos hacer consultas de datos: facturas, nóminas…