|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Задание 1 | | Описание на проекта | | | |
| Дисциплина | | Проектиране на човеко-машинен интерфейс 2017-2018 | | | |
|  | | | | | |
| Участници в проекта | | | | | |
| № | Име и фамилия | | Факултетен № | Специалност | Курс |
| 1 |  | | 61880 | СИ\* | III |
| 2 |  | | 61913 | СИ\* | III |
| 3 |  | | 855271 | СИ\* | III |

\* СИ = Софтуерно инженерство

|  |  |
| --- | --- |
| Име на група | HCI\_2018\_group\_61880\_61913\_855271 |

|  |  |
| --- | --- |
| Име на проекта | Система за планиране и провеждане на пътуване |

|  |
| --- |
| 1. Бизнес нужди и свойства на системата (Business Needs and System Features) |
| Бизнес  Роли  Основните възможности на всеки от тях ще са :  • Нерегистриран потребител (достъп до системата по подразбиране) –  • Регистриран потребител – клиент – може да поръчва и разглежда хра  Ползите за клиентите са:  • Широк достъп на клиентите: Потребителите могат да правят поръчки  • Специални поръчки от менюто: Преди когато клиентите искаха да нап  • Лесно управление на менюто: Системата организира ястията от меню  • Възможността за объркване на поръчката е елиминирана  • Пести време  Ползите за собствениците са :  • Конкурентно предимство пред другите  • Поръчки подадени за секунди  • Обновяване на менюто по всяко време  • Подсигурени опции за плащане |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. Кратко описание на потребителските случаи (Use cases) | | |
| **Име на потребителския случай** | **Кратко описание (Brief Descriptions)** | **Кратко описание на актьорите (Actor Brief Descriptions)** |
| * 1. **Преглед  на детайлите на храната** | Клиентът преглежда каталога с различни Ястия, които предлага ресторанта. Може да разгледа различните Ястия поотделно и да види цената им и да поиска описание какво представляват. | Клиент – лицето, което си поръчва храна от ресторанта  Инвентарната система – системата, в която се съхранява информация за наличностите |
| * 1. **Поръчка  на храна** | Клиентът поръчва определени ястия за вкъщи и Системата регистрира Поръчката, след като е проверила дали ястието може да се приготви. Предоставя се избор на Клиента как да бъде осъществена Поръчката. | Клиент – лицето, което си поръчва храна от ресторанта  Готвач – лице от кухнята на ресторанта |
| * 1. **Поръчка  на храна за вкъщи** | Потребителският случай разширява потребителския случай “Поръчка на храна”, като се разглежда вариантът, в който Клиентът иска да му бъде доставена Поръчката вкъщи. | Клиент – лицето, което си поръчва храна от ресторанта  Инвентарната система – системата, в която се съхранява информация |
| * 1. **Регистрация  на ваучер за отстъпка** | Клиентът получава отстъпка към поръчаната от него Храна, след като е заявил, че ще ползва свой Ваучер за отстъпка. | Клиент – лицето, което си поръчва храна от ресторанта |
| * 1. **Плащане  с банкова карта** | Клиентът заплаща за храна , която поръчва, чрез банкова карта. | Клиент – лицето, което си поръчва храна от ресторанта  Банкова система – системата, чрез която се осъществява плащането |
| * 1. **Обратна връзка от клиентите** | Клиентът дава мнение за храна в ресторанта чрез системата. | Клиент – лицето, което си поръчва Храна от Ресторанта |
| * 1. **Актуализация на менюто** | Мениджърът поглежда текущото меню и го актуализира, като внася промени в него. | Мениджър – грижи се за актуализирането на менюто в системата  Инвентарна система – системата, в която се съхранява информация за наличностите |
| * 1. **Доставка  на поръчки** | Системата дава задача на Доставчика за доставка по домовете. Доставчикът я изпълнява и потвърждава. | Доставчик – лицето, доставящо Поръчката до Клиента |
| * 1. **Управление  на поръчки** | Сервитьорът управлява осъществяващите се Поръчки чрез Системата. | Сервитьор– Обслужващо лице в Ресторанта |
| * 1. **Приготвяне  на храната** | Системата изпраща заявка до Готвача за приготвяне на Храна. Готвачът приготвя Храната. | Готвач – лицето, приготвящо Храна в Ресторанта. |