CAFÉ-BAR ROMA

EDISON YAIR LARA GELVEZ

Gustavo Adolfo Bautista Gómez

Pamplona

Instituto Superior de Educación Rural

Corte 3

2024

Tabla de contenido

[RESUMEN 3](#_gjdgxs)

[INTRODUCCIÓN 4](#_30j0zll)

[PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA 5](#_1fob9te)

[JUSTIFICACIÓN 6](#_3znysh7)

[OBJETIVOS 7](#_2et92p0)

[Objetivo general: 7](#_tyjcwt)

[Objetivos específicos: 7](#_3dy6vkm)

[METODOLOGÍA 8](#_1t3h5sf)

[**RESULTADOS 9**](#_4d34og8)

[CONCLUSIONES 10](#_2s8eyo1)

[**REFERENCIAS 11**](#_4b56ic4acb83)

# RESUMEN

El fin de este pseudo código es la creación de un sistema de gestión para un café-bar que permita mejorar la experiencia del cliente. La idea es que el cliente disfrute de la atención brindada y no se aburra estando allí, y así invite a más amigos o compañeros para que también vengan al lugar, y que ellos tambien disfruten de la estadía. El café bar cuenta con las siguientes partes, la primera dónde se le da la bienvenida al cliente y el deberá proporcionar una información básica para brindarle el menu adecuado, otra dónde el decide que quiere comer, otra dónde decide de que forma va a pagar y al final el programa le dirá las ganancias totales al jefe, y si el cliente no cuenta con el dinero necesario se le dirá que no tiene el saldo suficiente para comprar.

# [INTRODUCCIÓN](http://informaticadefrancisco.blogspot.com/2013/11/introduccion.html)

Actualmente es fundamental que el cliente tenga una experiencia grata, el café-bar enfrenta el desafio de ofrecer un servicio bueno manteniendo la eficiencia en sus productos, con este proyecto se busca mejorar la experiencia del cliente en el café-bar, se busca que el café-bar sea rentable y eficiente a la ves, el café-bar deberá siempre estar en constante evolución para así mejorar cada vez mas la experiencia del cliente. Ya que sin el/los cliente/clientes el café-bar no tendrá un buen rendimiento y mucho menos ganancias entonces es muy importante la comodidad, tambien hay mucha competencia entonces hay que hacer que la experiencia de ellos en el café-bar se prácticamente inolvidable y tener algo diferente a los demas locales de comida.

# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En un CAFÉ-BAR es fundamental la atención al cliente ya que si este no se siente cómodo no lo pensara dos veces y se ira del lugar, dando una mala reseña y no quisiera volver a venir, también cuando se intenta hacer las cosas rápido quedan mal hechas y presentarlas así al cliente va a dar una mal imagen del lugar.

Entonces el fin del proyectó es que se le pueda dar la bienvenida al cliente de una manera cómoda y acogedora, luego se le presentara un menú claro para evitar confusiones del cliente y este pueda ordenar lo que quiera del menú. Que pueda pagar de una manera tranquila, decidiendo la forma de pago a aplicar, luego decirle hasta luego, que nos recomiende y que vuelva pronto.

# JUSTIFICACIÓN

La implementación de este pseudo código es fundamental para el café-bar la idea es que el cliente pueda ordenar en el menor tiempo posible, esto nos ayudara a dar un servicio rápido y eficiente, ya que la idea es darle un experiencia satisfactoria al cliente y así poder subir el éxito al café bar. Si el cliente se siente satisfecho va a querer volver y no lo hará solo, también puede recomendarnos a amigos y esto nos ayudara mucho en el desarrollo del local por que nos daremos cuenta en que debemos mejorar y volverlo aun mejor. Por que la competencia tambien mejorara, entonces la idea es resaltar de los otros locales de comida ser como ese lugar donde vean y digan “uff allá la comida es buenísima vamos allá mejor super recomendado”.

# OBJETIVOS

## Objetivo general:

Diseñar e implementar un sistema automatizado para gestionar las operaciones de un café- bar optimizando el servicio al cliente.

## Objetivos específicos:

1. Desarrollar una interfaz amigable que permita al café-bar tomar y gestionar pedidos de manera más eficiente
2. Hacer que el menú dado al cliente sea entendible y fácil de usar al momento de ordenar.
3. Integrar dos formas de pago al contado y con tarjeta, y al final del día me dirá más ganancias.

# METODOLOGÍA

La metodología seguida en este proyecto incluirá la fase de análisis de análisis donde miraremos las necesidades del cliente a la hora de ir a comer, hacer el pseudocódigo de la manera mas cómoda posible y que ah la hora de ejecutarlo o ponerlo a prueba no presente fallas, si llega a fallar ajustarlo o si se le ve que se le puede implementar algunas cosas mas para que se vea mejor hacerlo, y finalmente ponerlo en practica con los “clientes”. Este enfoque asegurará que el programa sea eficiente y cumpla con las necesidades del cliente, y ara que el café-bar sea mejor y mas visitado.

# RESULTADOS

El codigo a demostrado ser eficiente ya que según la hora ingresada se le mostrara el menu adecuado, por ejemplo, a la 1 pm se le mostrara el menu de almuerzo o a las 6 pm sera el menu de comida.

Tambien el cliente puede escoger lo que quiera del menu ya que hay variedad en este mismo, tambien con el apartado de bar o postres el cliente podra seguir escogiendo lo que el quiera, esto ara que el cliente se sienta satisfecho y quiera volver.

Ejemplos :

# CONCLUSIONES

El propósito de este proyecto era hacer un codigo sobre un café bar donde la comodidad del cliente fuera lo primordial, el codigo cumple con lo que planee que era mostrar el menu adecuado, dejar que el cliente escoja lo que el quisiera, poder pagar de 2 formas al contado o con tarjeta, durante el desarrollo enfrente unas dificultades por que no sabia como hacer unas cosas entonces me toco investigar para poder resolverlas y poder continuar, en fin el programa es eficiente por que es comodo y facil de usar, en el futuro para mejorarlo se podrían implementar mas opciones al menu y tambien implementar algunas promociones dependiendo de la edad o el dia, esto aumentara la eficiencia y el cliente se sentira mas comodo.

# REFERENCIAS

Nuevo titulo pruebas