

**ДИСТАНЦИОННО ОБУЧЕНИЕ**

**Бакалавърска програма**

**Специалност “.....”**

# **КУРСОВА РАБОТА**

**по дисциплината “Информационни технологии в бизнеса”**

**на тема:**

**РЕСТОРАНТ ЗА БЪРЗО ХРАНЕНЕ**

**Изготвил:**

**Проверил:**

**2015**

## I. Текстово описание на работния процес

Когато клиентите влязат в Subway, някои знаят какво биха искали да поръчат. Други те не питат за предложения. Когато клиентите отиват в Subway, те искат бърза и просто ястие, което не отнема много дълго време за приготвяне. Това е така, защото те често са гладни или трябва да вземат бързо хапване, например между училищните часове.

Subway предлага голям избор на сандвичи на клиентите. Поставянето на поръчка включва избор от клиента на избор на меню и съставките, които те искат. Специалистите по продажбите, които обслужват клиента, а не кухненският персонал асемблира сандвича за клиента. Например, даден клиент Иван, който поръча Sub Veggie може да поиска двойни порции от всички съставки като домати, краставици, лук, зелени чушки, маслини и туршия. Като се има предвид друг клиент Мария, която поръчва същия Veggie Delite но с единични порции на домати, краставици и зелени чушки и без всички останали елементи.

Процесът на поръчка е ясно представен в сайта на Subway:

### КАК ДА СИ ПОРЪЧАМ?

В SUBWAY® ние правим много различни събове, салати и други. За да сте сигурни, че Вашето ястие е перфектно всеки път, ние сме създали перфектен начин за поръчване. Има няколко стъпки, но те са доста прости. Ето как:

1. Продукт
2. Хляб
3. Размер
4. Екстри
5. Зеленчуци
6. Сос
7. Меню

#### Сандвич, тортила или салата?

Как се чувстваш - като за сандвич, тортила или салата? Щом разбреш под каква форма искаш нашите вкусни съставки си готов да продължиш.

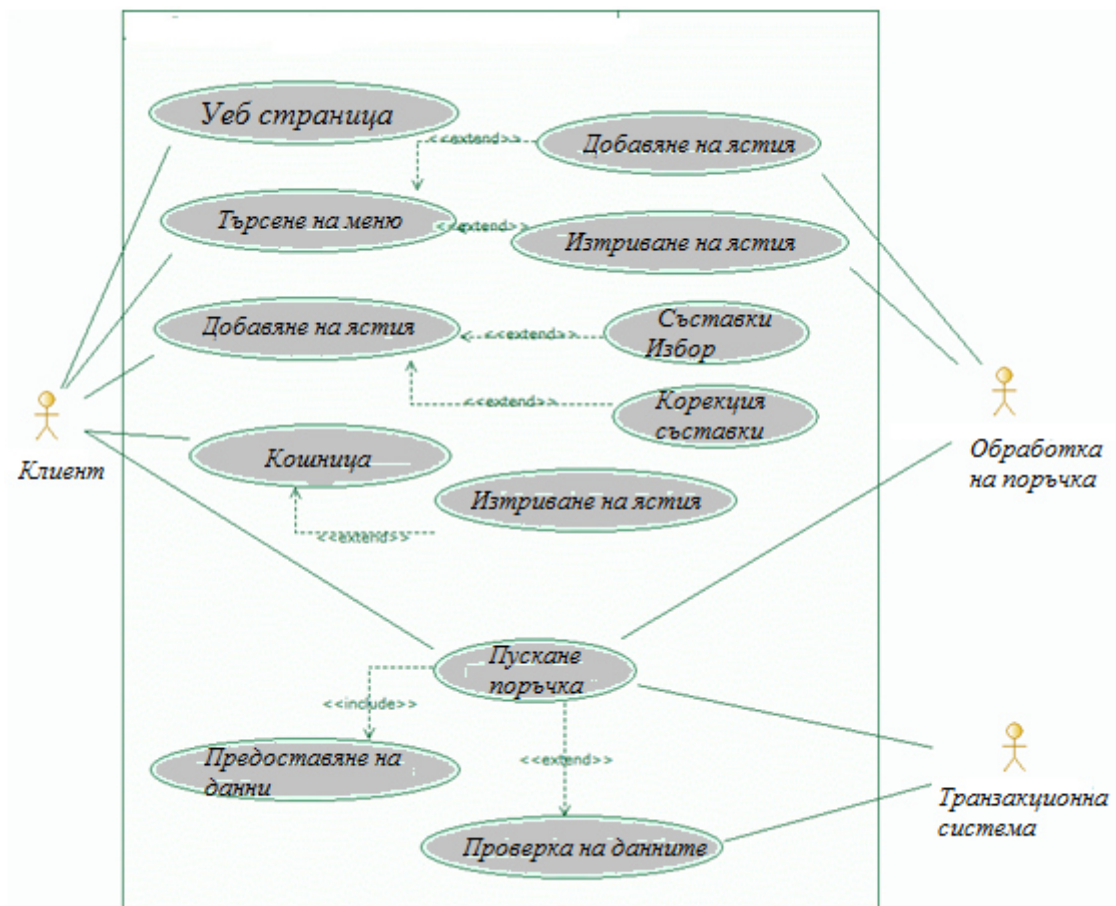
← предишна | следваща →



## II. Моделиране на работния процес.

Ние използваме Unified Modeling Language (UML) за заснемане на функционалните изисквания на системата<sup>1</sup>. По-специално, ние се фокусираме върху използването на диаграма, за да опише, взаимодействието между актьорите (потребители), както и система за поръчки.

В действителност, клиентите често разглеждат хранителните менюта, изброени в интернет страницата ресторанта, за да намерят храни, които искат да поръчат. Клиентът може да добави търсените хранене в кошницата за пазаруване, и също може да добави или премахне някои съставки от чиниите. След това клиентът може да погледне в пазарската кошница и ако е необходимо да премахне някои ястия от нея. Когато клиент желае да пусне поръчка, той / тя предоставя данни за начина на плащане за потвърждение. Ние илюстрираме този сценарий с фиг.1.



Диаграмата по-долу (BPML) представя потока на системата, обхващаща съответните правила, събития и потоци от данни. BPML позволява да се изгради ясна

<sup>1</sup> Martin, F. (2004), *UML Distilled: A Brief Guide to The Standard Object Modelling Language* 3<sup>rd</sup> Ed., Pearson Education, Boston, USA.