

Restoran Bilgi Sistemi Rapor

Ege Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği
Nesneye Dayalı Programlama
Proje-1

Umut BENZER 05-06-7670 <http://www.ubenzer.com/>

Gül DELİORMAN 05-06-7699 <http://www.guldeliorman.com/>

Özlem GÜRSES 05-07-8496

Teslim tarihi: 09 Kasım 2009



Rapor İeriđi

Sayfa-3: Tasarım Ařaması

Bu blm, programın yazıldıđı dil ve yazıldıđı ortam ile ilgili bilgilerin yanında, programda yer alan paketler, bu paketlerin ierikleri; programdaki sınıflar ve sınıflar hakkındaki gerekli aıklamaları ayrıca programdaki arayzleri ve bu arayzlerle ilgili gerekli aıklamaları ierir.

Sayfa-9: Kullanıcı Katalođu

Bu blm, programın kullanıcıları iin, programı nasıl alıřtıracaklarına ve kullanacaklarına dair bilgiler vermekle beraber kullanıcıların herhangi bir problemle karřılařmamaları aısından programda yer alan kısıtlamaları da ierir.

Ek-1: UML Class Diagram(UML Sınıf Diyagramı)

Raporun Ek-1 kısmında programın tasarım ařamasında hazırlanan UML Sınıf Diyagramı'nın sunumu yer almaktadır..

1. Tasarım Aşaması

1.1-Platform ve Dil

Projenin arayüz tasarımında Eclipse-Visual Editor kullanılmıştır. Kaynak kodları ise NetBeans ortamında yazılmıştır. Proje yine Eclipse ortamında birleştirilmiş ve derlenmiştir. Programın yazımında kullanılan dil JAVA 5 (JDK 1.6)dır.

1.2-Paketler ve İçerikleri

Projede toplam beş adet paket kullanılmıştır. Paketler ve paketlerde bulunan sınıflar aşağıda belirtilmiştir.

proje.bootstrapper:

Main sınıfını ve projenin rahat kontrol edilebilmesine olanak tanıyan *PlaceHolder* sınıfını içermektedir.

proje.restaurant:

Fiyatlandırılabilir arayüzünün yanında *Yemek,Restaurant, Order* ve *Menu* sınıflarını içerir.

proje.ui:

Arayüz bileşenlerinin bulunduğu pakettir.

proje.user:

User soyut sınıfını ve bu soyut sınıfı gerçekleştiren alt sınıfların yani; *Administrator, Customer,Operator* sınıflarının bulunduğu pakettir.

proje.util:

Reversible arayüzü ve *CONSTANT* ve *QuickSort* sınıflarının yanında *Vector* sınıfının alt sınıfı olarak yazılan *SortableList* sınıfını da içerir.

Paketlerdeki sınıf ve arayüzlere ilişkin gerekli açıklamalar ilerleyen başlıklar altında yer almaktadır.

1.3- Sınıflar ve Açıklamaları

Main:

Programın kullanıcılarını ve programda kayıtlı restoranları tutmak üzere oluşturulan *User* ve *Restaurant* tiplerinde iki ayrı *SortableList* nesnesi içerir.

main methodunun içerisinde öncelikle programın rahat kontrol edilebilmesi için gerekli nesnelere ve nesnelere özniteliklerinin rastgele yaratıldığı metodlar çağrılarak sisteme rastgele nesnelere eklenir. Ardından arayüz gösterilir.

Placeholder:

Bu sınıf, programın kontrolünün daha kısa sürede ve daha sağlıklı yapılması için gerekli nesnelere rastgele yaratır ve o nesnelere özelliklerinin rastgele atamasını yapar.

addRandomMenu(Restaurant r, int number):

Bu method, methoda parametre olarak gönderilen 'r' restoranına, yine parametre olarak gönderilen 'number' sayıda rastgele belirlenmiş menü yaratır ve ekler.

addRandomYemek(Restaurant r, int number):

Bu method, methoda parametre olarak gönderilen 'r' restoranına, yine parametre olarak gönderilen 'number' sayıda rastgele belirlenmiş yemek yaratır ve ekler.

addRandomCustomer(int number):

Bu method sisteme, methoda parametre olarak gönderilen 'number' sayıda rastgele belirlenmiş müşteri yaratır ve ekler.

addRandomRestaurant(int number):

Bu method sisteme, methoda parametre olarak gönderilen 'number' sayıda rastgele belirlenmiş restoran yaratır ve ekler.

generateRandomOrder(int orderCount):

Bu methodda rastgele olarak Order nesnesi yaratılır. Sistemde kayıtlı restoranlar arasından bir tanesi rastgele seçilir ve sistemdeki müşterilerden rastgele seçilen bir tanesinin o restorandan rastgele yemek ve menü sipariş etmesi sağlanır. Bütün bu rastgele seçilen nesnelere yapılan siparişler methoda gönderilen orderCount sayısı kadardır. orderCount sayıda rastgele sipariş üretilip sisteme eklenir.

Sınıfta ayrıca, rastgele yaratılan nesnelere özelliklerini rastgele yaratan methodlar yer almaktadır. Bu methodlar da aşağıda sıralanmıştır:

generateRandomLastName()

generateRandomName(boolean careGender, boolean gender)

generateRandomAdress()

Menu:

Menülerin tutulduğu sınıf. O menüde bulunan yemeklerin tutulduğu 'Yemek' tipinde bir vektör ile menünün fiyatı ve menünün adını içerir.

Menüye yeni yemek eklenmesini sağlayan *addYemek(Yemek y)* ve menüden belirtilen yemeğin silinmesini sağlayan *removeYemek(Yemek y)* methodlarını da içerir.

Order:

İlgili restorandan, ilgili müşterinin yaptığı siparişleri temsil eden sınıftır. *Comparable* ve *Fiyatlandırılabilir* arayüzlerini implement eder. Siparişi veren müşteriyi tutan 'Customer' tipinde *musteri*, siparişin verildiği restoranı tutan 'Restaurant' tipinde *restoran*, siparişin verildiği zamanı tutan 'Date' tipinde *orderTime*, siparişin iletilme zamanını tutan 'Date' tipinde *completeTime*, siparişlerin içeriğini tutan *yemekVeMenuler* isimli vektörü, menünün fiyatını belirten *tutar* isimli niteliklerin yanı sıra müşterinin o sipariş için verdiği oyları tutmak için *hizOy,lezzetOy,fiyatOy* isimli nitelikler, müşterinin o sipariş hakkındaki yorumunu tutmak için *comment* isimli nitelik ile siparişin işleme alınmamış, işleme alınıp yola çıkmış ve yerine ulaşıp ulaşmadığının bilgisini belirten *orderStatus* isimli nitelik de yer almaktadır.

orderStatus niteliğine atanacak değerler CONSTANT sınıfındaki bazı *final* niteliklerin değerleri ile sınırlandırılmıştır. CONSTANT sınıfında Order sınıfı için belirtilen değerler aşağıda yer almaktadır:

```
public static final int NEWORDER = 0;

public static final int ORDERINPROGRESS = 1;

public static final int DELIVEREDORDER = 2;
```

Yukarıda sabit(final) olarak tanımlanmış değerler siparişin durumu hakkında bilgi vermektedir. *orderStatus* değişkeni siparişin durumunda herhangi bir değişiklik yapılanaya kadar CONSTANT.NEWORDER'a ilklenmiştir. Siparişi onaylayan lokanta operatörü **setOrderInProgress()** methodu ile *orderStatus* isimli değişkene CONSTANT.ORDERINPROGRESS atar.

Sipariş müşteriye ulaştınca da *orderStatus* değişkenine **setOrderDelivered()** methodu ile

CONSTANT.DELIVEREDORDER atanır.

Restaurant:

Sistemdeki restoranları temsil eden sınıftır. *Comparable* arayüzünü implement eder.

restName ve *adress* nitelikleri sırasıyla restoranın adını ve adresini tutmak içindir. 'Menu' tipinde, *menuler* isimli vektör restorandaki menüleri, 'Yemek' tipinde *yemekler* isimli vektör restorana ait *yemekleri*, 'Order' tipinde *orders* isimli vektör ise restorandan edilen siparişleri tutmak içindir. Restaurant sınıfı ayrıca 'Operator' sınıfına bir *operator* isimli referans içerir. Bu da o restoranın operatörünü tutar.

Yemek:

Sistemdeki yemekleri temsil eden sınıftır. *Fiyatlandırılabilir* arayüzünü implement eder.

Yemeğin fiyatını tutacak *fiyat*, adını tutacak olan *ad* isimli iki tane niteliği vardır.

User:

User sınıfı soyut sınıftır. Bu soyut sınıfı extend eden sınıflar Administrator, Customer ve Operator sınıflarıdır. User sınıfının nitelikleri; adı tutan *firstName* ve soyadı tutan *lastName*'dir.

Administrator:

User soyut sınıfının alt sınıfıdır. Sistemdeki yöneticileri temsil eden sınıftır. Müşterinin tipini değiştirmesine yarayan **changeCustomerType(Customer c, int type)** methodunu içerir. Bu methoda tipi değiştirilecek olan müşteriyi ve yeni tipin CONSTANT nesnesi olarak değerini atayarak müşteri tipini değiştirebilir.

Customer:

Sistemdeki müşterileri temsil eden sınıftır. User soyut sınıfının alt sınıfıdır ve *Comparable* arayüzünü implement eder.

Müşterinin adresini tutacak olan *adress*, cinsiyetini tutacak olan *gender*, fiziksel özellikleri hakkındaki bilgileri tutacak olan *lookLike* niteliklerini içerir. Bunların yanında; 'Order' tipinde *orders* isimli *SortedList* nesnesi içerir ki bu da müşterinin sipariş ettiği siparişleri tutmak içindir. Müşterinin tipini yani yaptığı sipariş sayısına bağlı olan özelliğini tutacak olan *type* değişkeni 'CONSTANT' sınıfı nesnesiyle ilklendiği. *type* değişkeni, *CONSTANT.SILVERCUSTOMER* ile ilklendiği çünkü müşteri tipi müşterinin sipariş sayısına bağlı olduğundan sisteme yeni eklenecek müşterilerin daha hiç siparişinin olmadığı varsayıldığı için 'Silver' yani 'Gümüş' müşteri olarak sisteme kabul edilirler. Fakat daha sonra 'Administrator', 'Customer' sınıfına ait bir method olan **changeType(int newType)** methodunu kullanarak kendi istekleri doğrultusunda müşterinin tipini değiştirebilecektir. Bu niteliklerin yanı sıra bir de *isTypeCheckingAutomated* isimli bir nitelik de vardır ki bu nitelik müşterinin tip değişimlerinin otomatik olarak mı yoksa 'Administrator' nesnesi tarafından mı yapılacağı bilgisini tutmak üzere oluşturulmuş boolean bir niteliktir.

changeType(int newType) methodu yukarıda da belirtildiği üzere 'Administrator' nesnesi tarafından çağrılan tip değiştirme methodudur. Ancak müşteriler sipariş yaptıkça tipleri otomatik olarak da değişebilmektedir. Bunu gerçekleştiren method ise **changeType(int newType, boolean auto)** methodudur. Zaten **changeType(int newType)** methodunun içerisinde de bu method çağrılmaktadır.

Operator:

Sistemde bulunan lokanta operatörlerini temsil edecek olan 'Operator' sınıfı 'User' soyut sınıfının alt sınıflarından bir tanesidir.

'Restoran' sınıfına, *sorumluOldRest* isminde bir referans içerir. Bu nitelik adından da anlaşılacağı gibi lokanta operatörünün sorumlu olduğu lokantaya erişim için gereklidir.

CONSTANT:

Bu sınıf programda kullanılacak kavramlar için varsayılmak üzere sabit(final) integer değerler atanmış niteliklerden oluşur. Bu sabit değerlerin belirttiği kavramlar aşağıda açıklanmıştır:

```
public static final boolean MALE = false;
```

```
public static final boolean FEMALE = true;
```

Yukarıdaki nitelik çifti, müşterinin cinsiyetini ayırt etmede kullanılır. Adlarından da anlaşılacağı üzere bayan müşterilerimizi temsil eden boolean değer *true*, erkek müşterilerimizi temsil eden boolean değer *false*'dur.

```
public static final int NEWORDER = 0;
```

```
public static final int ORDERINPROGRESS = 1;
```

```
public static final int DELIVEREDORDER = 2;
```

Yukarıdaki nitelikler ise siparişin tipini belirlemede kullanılırlar. Henüz verilmiş siparişler NEWORDER ile belirtilmiş olup onlara 0(sıfır) atanmıştır. Onaylanıp müşterilere gönderilmek üzere yola çıkmış siparişler ORDERINPROGRESS ile belirtilmiş olup onlara 1(bir) atanmıştır. Müşterilere temsil edilmiş siparişler ise DELIVEREDORDER ile belirtilmiş olup onlara da 2(iki) atanmıştır.

```
public static final int GOLDCUSTOMERLIMIT = 5;
```

```
public static final int URANIUMCUSTOMERLIMIT = 7;
```

Sistemdeki müşterilere tanınacak ayrıcalıklar ve müşterilerin özelliklerini belirten tip kavramıyla ilgili, müşterilerin yaptıkları sipariş sayıları arttıkça bir üst tipe geçmeleri söz konusu olduğundan ilgili tipler için sipariş limitlerini temsil eden sabit değerler de yukarıdakilerdir. Bir müşterinin 'Gold' yani altın müşteri seviyesine yükselebmesi için beş sipariş vermesi gerekmektedir. Bu limite de GOLDCUSTOMERLIMIT aracılığı ile erişilmektedir. Aynı şekilde müşterilerin 'Uranium' yani uranyum müşteri seviyesine yükselebilmeleri için ise yedi sipariş vermeleri gerekmektedir. Bu limite ise URANIUMCUSTOMERLIMIT ile erişilir.

```
public static final int GOLDCUSTOMERDISCOUNT = 5;
```

```
public static final int URANIUMCUSTOMERDISCOUNT = 30;
```

Sistemdeki müşterilerin ait oldukları seviyelere göre onlara uygulanan ayrıcalıklardan birisi de siparişlerindeki indirimlerdir. Yukarıdaki sabitler ise 'Gold' ve 'Uranium' tipindeki müşterilere uygulanacak indirim yüzdelerini göstermektedir.

```
public static final int URANIUMCUSTOMER = 92;
```

```
public static final int GOLDCUSTOMER = 79;
```

```
public static final int SILVERCUSTOMER = 47;
```

Yukarıdaki sabitler ise her müşterinin tipinin ne olduğunu temsil eden sabitlerdir. Sabitlerdeki bu değerlerin anlam ifade etmesi için Periyodik Tablo'nun gözden geçirilmesi önerilir.

```
public static final int AUTO = -1;
```

Müşterilerin tip değişimlerinin manüelden otomatikçe atlamasını sağlayan sabit değerdir.

QuickSort:

Quick Sort algoritmasıyla ilgili methodları içeren sınıftır.

qsort(Vector a, int lo0, int hi0), swap (Vector a, int i, int j), sort(Vector a) methodlarını içerir.

SortableList:

Reversible arayüzünü implement eder. Ayrıca *Vector* sınıfının alt sınıfı olarak tanımlanmıştır. **reverse()** methodunun gerçekleştirimini yapar. **sortSortableOnes()** methodu listedeki sıralanabilir öğeleri (*Comparable*) ile sıralar. Bu arayüzü implement etmeyen sıralanamaz nesnelere en sona ekler. Listenin kendisi de sıralanmış olduğu gibi aynı zamanda kendi referansını da döndürür. **sortSortableOnes(boolean descending)** descending ile öğelerin artan sırada mı yoksa azalan sırada mı sıralanacağını kontrolü yapılır.

1.4- Arayüzler

Fiyatlandırılabilir:

Fiyatlandırılabilir nesnelere için geliştirilmiş arayüzdür. Bu arayüzü implement eden nesnelere, fiyatını döndüren **getPrice()** methodunu gerçekleştirirler.

Reversible:

Sıralanmış nesnelere, sıralamalarını **reverse()** methodunu gerçekleştirerek tersine çevirirler.

Comparable:

Programda Comparable arayüzüne ait **compareTo()** methodunun gerçekleştirimi yapılmıştır.

2. Kullanıcı Kataloğu

2.1-Programın İşletimi

Program lokanta operatörleri, müşteriler ve yöneticilere göre üç ayrı bölüm içermektedir.

Lokanta operatörleri, lokantalarına gelmiş olan ya o an gelen siparişleri izleyebilir, siparişleri onaylayıp sipariş eden müşteriye gönderebilirler. Sisteme yemek ve menü ekleyebilir, yemek ve menülerin fiyat ve bilgilerinde güncelleme yapabilirler. Siparişleri verilme zamanlarına göre listeleyebildikleri gibi müşterileri de kendilerinden yaptıkları sipariş sayısına göre listeleyebilirler.

Yöneticiler, sisteme yeni müşteri ekleyebilir, sistemde var olan müşterileri silebilir ya da müşterilerin bilgilerini güncelleyebilirler. Bunun yanında sisteme yeni lokanta ekleyebilir, sistemde var olan lokantalardan herhangi birini silebilir ya da sistemdeki lokantaların bilgilerini güncelleyebilirler. Ayrıca her müşterinin bilgilerini detaylı bir biçimde görürler ve yine lokantaların bilgilerini de detaylı bir biçimde görürler. Müşterileri, yaptıkları toplam sipariş miktarlarına göre sıralayabilirler.

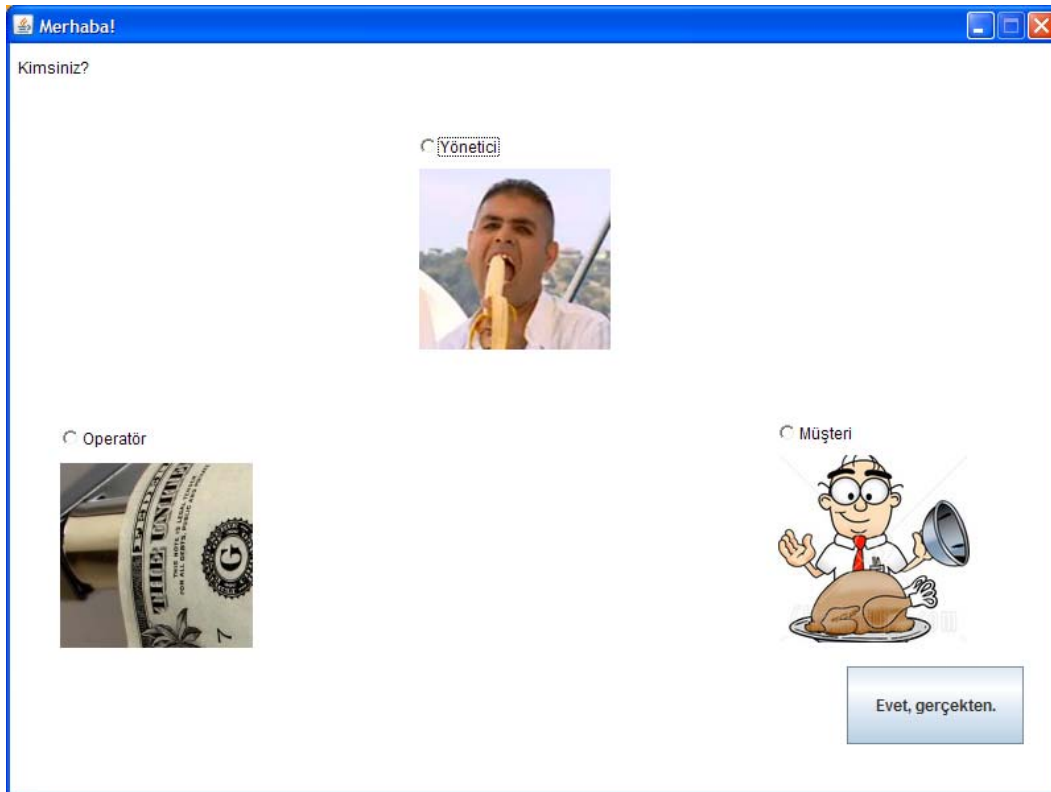
Müşteriler ise sipariş verirler ya da verdikleri sipariştan vazgeçtilerse onaylanmamış siparişlerini iptal edebilirler. Siparişlerini aldıklarında o sipariş hakkındaki görüşlerini belirtebilir ve siparişi kendilerine ulaşma hızı, siparişin lezzeti ve fiyat bakımından ayrı ayrı oylayabilirler. Daha önceden yaptıkları siparişler hakkındaki bilgileri görüntüleyebilirler ve sistemde bulunan lokantaları oylarına göre sıralayabilirler.

2.2-Kullanım Kılavuzu

Çökmez Bilişim Sistemleri'nden yeni nesil restoran sistemleri...

Siz de Çökmez Restoran Sistemlerini tercih edin, karlı çıkın!

Program çalıştırıldığında aşağıdaki pencere karşınıza çıkar ve oradan ilgili bölümü seçmeniz gerekir:



Programı çalıştırdığınızda karşınıza çıkan ekrandan kullanıcı kimliğinize göre seçim yapmanız gerekir. Kullanıcı kimliğinizin ne olduğunu bilmiyorsanız 'Programın İşletimi' başlığı altındaki açıklamaları okumanızı tavsiye ederiz.

Eğer yöneticiyseniz;

Kimsiniz? Sorumuza **Yönetici** şıkkını seçerek yanıt verip sistemimize giriş yapıyorsunuz. Bu durumda biri "**Lokanta İşlemleri**" diğeri "**Müşteri İşlemleri**" olmak üzere karşınıza iki tab çıkar. Lokantalarla ilgili bilgileri görmek, düzenlemek ve silmek için Lokanta İşlemleri tabını, müşterilerle ilgili bilgileri görmek, düzenlemek, silmek için Müşteri İşlemleri tabını kullanabilirsiniz.

Lokanta İşlemleri tabında, yani karşınıza ilk çıkan tabda, **Lokantalar** yazısının altında sistemimizde kayıtlı lokantaların listesini görürsünüz. Bu lokantalardan herhangi birisinin üstüne tıkladığınızda o lokantanın bilgileri ekranın sağ tarafında listelenir. Lokantanın adı, adresi, yemekleri, menüleri ve o lokantanın operatörünü görebilirsiniz. Yemeklerden ya da menülerden herhangi birine tıkladığınızda sağ tarafta o yemeğin ya da o menünün fiyatını görebilirsiniz. Lokantalardan herhangi birisinin bilgisini güncellemek istediğinizde lokantanın adının üstüne tıklarsınız sağdaki bilgilerden lokantanın adını adresini ve lokanta operatörü hakkındaki bilgileri düzenleyebilirsiniz. Bunun için o bilgilerin yerine yeni bilgiyi yazmanız ve **Düzenle** butonuna basmanız yeterli olacaktır. Lokanta silmek için de silmek istediğiniz lokantanın üzerini tıklayıp **Sil!** butonuna basarsanız lokantanız sistemden silinecektir. Sisteme yeni lokanta eklemek için de lokanta listesinin en altında yer alan **Yeni Kayıt** butonuna basıp karşınıza çıkan boş bilgi satırlarını doldurup **Ekle:)** butonuna basmanız yeterli olacaktır.

Müşteri işlemleri tabında, **Müşteriler** yazısının altında sistemde bulunan müşteriler listelenmiştir. Müşterilerden herhangi birisinin isminin üzerine tıkladığınızda o müşterinin adı, soyadı, adresi, cinsiyeti, tipi, dış görünüşü, son siparişinin teslim tarihi, daha önce yaptığı siparişler, son bıraktığı yorum, kullandığı toplam oy sayısı, toplam sipariş sayısı ve müşterinin resmi görünür. Müşteri bilgilerinde değişiklik yapmak için sistem bu durumdayken bilgilerini değiştirebilir ve **Güncelle :)** butonuna basarsanız bilgileri güncellemiş olursunuz. Müşteri silmek için müşterinin isminin üzerine tıklayıp **Sil Gitsin !** butonuna tıkladığınızda müşteri ve bilgileri sistemden silinecektir. Müşterinin tipi için karşınıza çıkan sekmeler arasından kendiniz de bir tip belirleyebilirsiniz ya da müşterinin tipinin yapmış olduğu sipariş sayısına bağlı olarak sistem tarafından otomatik olarak atanmasını istiyorsanız o sekmelerden **Otomatik**'i seçmeniz yeterli olmaktadır. Yeni müşteri kaydı eklemek için müşterilerin isimlerinin bulunduğu listenin altında **Yeni Kayıt** butonu bulunmaktadır. Bu butona tıklayıp karşınıza çıkan boş bilgi formunu doldurduğunuzda ve **Ekle :)** butonuna tıkladığınızda yeni müşteriyi sisteme eklemiş olursunuz.

Yönetici: Fred Çakmaktaç

Lokanta İşlemleri Müşteri İşlemleri

Müşteriler

fatih şahingil
ayşe çelikoğullan
okan sever

Adı: ayşe
Soyadı: çelikoğullan
Adresi: Lara Mahallesi Atatürk Caddesi N...
Cinsiyet: Süslü
Müşteri Tipi: (Otomatik)
Müşteri Gold ayrıcalıklarına sahiptir.
Dış Görünüm: standart insan tipi
Son Teslim: 13.09.2009 11:54
Siparişleri: Sipariş 94.92 TL (13.09.2009 11:54)
Sipariş 207.82 TL (12.07.2009 12:08)
Sipariş 121.9 TL (19.06.2009 11:23)
Sipariş 81.94 TL (25.04.2009 17:17)
Sipariş 38.98 TL (14.04.2009 03:38)
Sipariş 426.17 TL (11.02.2009 22:50)

Yeni Kayıt

Son bıraktığı yorum:
(henüz hiç yorum bırakmadı.)
Kullandığı oy sayısı 4
Toplam sipariş sayısı 6
Sil Gitsin! Güncelle :)
Rol değiştir

Sisteme başka bir kullanıcı kimliğiyle girmek isterseniz **Rol Değiştir** butonuna basmanız gerekir. Karşınıza çıkan pencerede **Geri git** dersanız bu pencereyi açtığınız yere geri dönersiniz, **Çek git** dersanız sistemden çıkarsınız ve **Başka birisi olarak gir** dersanız de farklı bir kullanıcı kimliğiyle sisteme giriş yapabilirsiniz.

Yolunu belirle...

Geri git

Çek git :)

Rol değiştir

Eğer lokanta operatörüsünüz;

Kimsiniz? Sorusuna **Operatör** şikkını seçip yanıt verirsiniz ve yanda çıkan sekmelerden lokantanızı seçip sisteme giriş yaparsınız. Sisteme giriş yaptığınızda ekranın üst kısmında isminizin yazdığından emin olunuz. Karşınıza çıkan **Genel Bilgiler** sekmesidir. Ekranda lokantanızın adını, adresini ve müşterilerin lokantanıza verdiği ortalama puanları görürsünüz. Lokantanızın adı veya adresini güncellemek isterseniz bilgileri değiştirip **Güncelle** butonuna basabilirsiniz.

Restoran Operatörü: didem özürek

Genel Bilgiler | Siparişler | Menüler & Yemekler | Müşteriler

Sevgili yönetici dilerseniz restoranınızın bilgilerinizi güncelleyebilirsiniz.

Restoran Adı: istanbul kırık çatal light ürünleri a.

Ort. puan: 2.35 / 3.00

Tam Adresi: Üçgen Mahallesi Zeki Müren Sok

Güncelle

Rol Değiştir

Bir sonraki sekme olan **Siparişler** sekmesinde lokantanızdan verilen siparişlerle ilgili bilgiler yer alır. Listelenen tüm siparişler verilme zamanına göre sıralıdır. Herhangi bir listedeki siparişlerin bilgilerini görüntülemek için siparişin üzerine tıklamanız gerekmektedir. Yukarıdaki sekmede **Tümü**, **Onay Bekleyenler**, **Yolda Olanlar**, **Yerine Ulaşmış Siparişler** olmak üzere dört kısım vardır. Tümü, lokantanıza verilmiş tüm siparişleri listeler. Onay Bekleyenler, hazırlanıp gönderilmek üzere henüz onaylamadığınız siparişleri listeler. Onaylayıp hazırlanan ve yola çıkan siparişler için **Sipariş Yola Çıktı** butonuna basıp bu siparişlerin artık Yolda Olanlar kısmında listelenmesini sağlayabilirsiniz. Aynı şekilde yerine ulaşmış siparişler için, siparişin üzerine tıklayıp **Sipariş Yerine Ulaştı** butonuna tıklayarak Yerine Ulaşmış Siparişler kısmında listelenmesini sağlayabilirsiniz.

Restoran Operatörü: didem özürök

Genel Bilgiler Siparişler Menüler & Yemekler Müşteriler

Tüm Siparişler

Siparişi verenin:

Adı: fatih

Soyadı: şahingil

Adresi: Kepezaltı Mahallesi Kemeraltı

Siparişin:

Verilme Tarihi: 23.12.2009 08:50

Teslim Tarihi: 28.12.3910 21:58

Detayı: **** Menü: Amerikan Seçim (

ToplamTutar: 61.96TL (müş.indrm.dahil)

Şöyle demiş:

Aşçılık yan gelip yatma yeri değildi

Bu siparişin puanlaması:

Hız: 3

Lezzet: 1

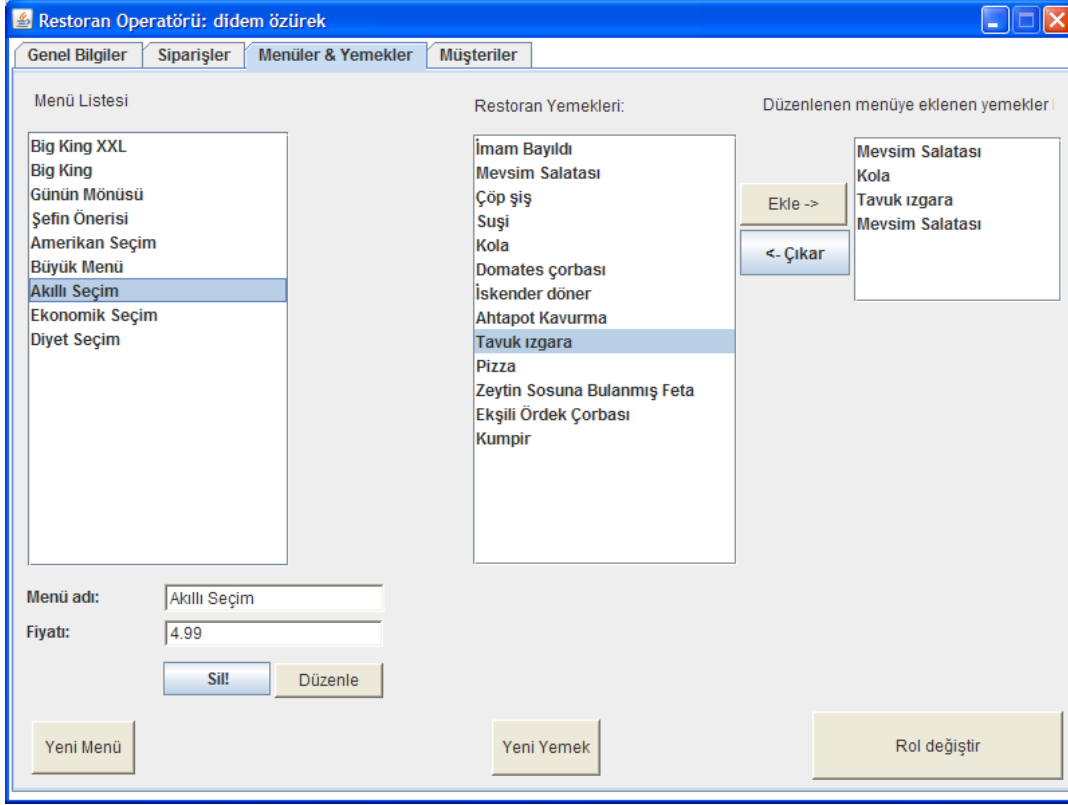
Fiyat: 3

Sipariş Yola Çıktı

Sipariş Yerine Ulaştı

Rol Değiştir

Menüler&Yemekler sekmesine geçtiğinizde ise lokantanızda bulunan menü ve yemekleri görebilme imkânına sahip olursunuz. Menülerden herhangi birisinin üzerine tıkladığınızda menünün bilgilerinin tümü görüntülenir ve bu bilgilerde değişiklik yapabilirsiniz. Menüü silmek istediğinizde **Sil!** Butonuna basarsınız ve artık lokantanız o menünün hizmetini vermeyi durdurur. Sağ tarafta lokantanızda hizmeti verilen yemekler listelenmiştir. Seçili menüye yemek eklemek için listeden eklemek istediğiniz yemeği seçer ve **Ekle** butonuna basarsınız. Aynı şekilde en sağda menüde bulunan yemekler listelenmiştir ve bu yemekleri menüden çıkarmak istediğinizde **Çıkar** butonuna basmanız yeterlidir. Menüün adını ya da fiyatını değiştirmek istediğinizde yeni adı ya da fiyatı uygun yerlere girersiniz ve düzenleme işlemlerinizi tamamladığınızda **Düzenle** butonuna basmanız gerekir. Eğer lokantanızda sunulan yemeklerde değişiklik yapmak isterseniz ilgili yemeğin üzerine tıklarsınız ve yemeğin adını ya da fiyatını hangisini güncellemek istiyorsanız girip **Düzenle** butonuna basarsınız. Lokantanızda artık o yemeği sunmak istemiyorsanız yemeğin üzerine tıklayıp **Sil!** Butonuna basmanız o yemeği artık lokantanızda sunmamanız için yeterli olacaktır. Lokantanıza yeni yemek ya da yeni menü eklemeniz için aşağıda **Yeni Yemek** ve **Yeni Menü** butonları yer almaktadır. Bu butonlara tıklayıp gerekli bilgileri girdikten sonra **Ekle** butonuna tıklarsanız yeni yemek veya menü lokantanızda müşterilerinizin hizmetine sunulmaya başlanacaktır. Unutmamanız gereken önemli bir nokta ise menü ve yemek bilgileri **Düzenle** butonuna basınca sisteme işliyor ancak menüye yemek eklemek ya da yemek çıkarmak **Ekle** ve **Çıkar** butonlarına bastığınız anda sisteme kaydediliyor.



Son sekme olan **Müşteriler** sekmesinde ise lokantanızdan sipariş yapmış müşterileri, yaptıkları sipariş sayısına göre sıralı bir biçimde görebilirsiniz.

Sisteme başka bir kullanıcı kimliğiyle girmek isterseniz **Rol Değiştir** butonuna basmanız gerekir. Karşınıza çıkan pencerede **Geri git** derseniz bu pencereyi açtığınız yere geri dönersiniz, **çek git** derseniz sistemden çıkarsınız ve **Başka birisi olarak gir** derseniz de farklı bir kullanıcı kimliğiyle sisteme giriş yapabilirsiniz.

Eğer müşteriyseniz;

Kimsiniz sorusuna **Müşteri** şıkkını seçerek yanıt veriyorsunuz ve sağda çıkan isim listesinden kendi isminizi seçersiniz. Sisteme girdiğinizde karşınıza üç sekmeli bir pencere çıkar. İlk sekme **Yeni Sipariş Ver** sekmesidir. Bu sekmede yeni sipariş verebilmeniz için izlemeniz gereken adımlar gösterilmiştir. İlk adımda sipariş vereceğiniz lokantayı seçmeniz gerekir. Bu listedeki lokantalar müşterilerinin onlara verdiği oylara göre sıralı bir şekilde listelenmiştir. Lokantayı seçtiğinizde hemen sağ tarafta lokantanın oyunu da görüntülersiniz. Sipariş vermeniz için ikinci adımda ise istediğiniz menü ve/veya yemekleri seçmeniz gerekir. İlk olarak, seçtiğiniz restoranda sunulan menüler görüntülenmektedir. Menü'nün adının üzerine tıkladığınızda menünün fiyatı ve menüdeki yemekler listelenir. Seçtiğiniz menüyü alışveriş sepetinize eklemek için **Menüyü Sepete Ekle** butonuna basmanız gerekir. Menülerin altında, lokantanın yemekleri listelenmiştir. Yemeklerden herhangi birisinin üzerine tıkladığınızda yemeğin fiyatını görebilirsiniz. Seçtiğiniz yemeği sepetinize eklemek için **Yemeği Sepete Ekle** butonuna tıklamanız gerekir. Sipariş vermek için üçüncü adımda ise sepetinizi görüntülersiniz ve en son olarak siparişlerinizi kontrol edersiniz. Eğer sepetinizden çıkarmak istediğiniz menü ya da yemek varsa üzerine tıklayıp **Sepetten Çıkar** butonuna basmanız gerekir. Sepetinizin içindeki menü ve yemeklerin listelendiği bölümün altında sepetinizdeki siparişlerin normal fiyatı yazar. Ve eğer ayrıcalıklı müşterilerimizdenseniz **sizin ödeyeceğiniz fiyat**, size özel indirimli fiyatımızdır.

Eğer ayrıcalıklı müşterilerimizden değilseniz daha çok sipariş vererek siz de çeşitli ayrıcalık ve indirimlerimizden yararlanma şansına sahip olursunuz. En son **SİPARİŞ VER!** Butonuna tıklayarak siparişinizi verirsiniz.

Müşteri: birgölşencan yılmazoğlu

Yeni Sipariş Ver Siparişleriniz Tüm Restoranlar

1. Lokantayı Seçin (Lokantalar puanlarına göre sıralıdır.)

İstanbul dokuma pidecisi Oy: 2.79 **17.99 TL**

2. İstediklerinizi Seçin

Restorandaki Menüler: Menüü Sepete Ekle

Restorandaki Yemekler: Yemeği Sepete Ekle

Ekonomik Seçim
Şeften Seçmeler
Amerikan Seçim
Büyük Menü
Günün Menüsü
Diyet Seçim
Big King XXL
Şefin Önerisi
Big King

Restorandaki Yemekler:
İmam Bayıldı
İskender döner
Portakallı Ördek
Suşi
Zeytin Sosuna Bulanmış Feta
Ahtapot Kavurma
Mevsim Salatası
Pizza
Buzlu çay

Menüdeki Yiyecekler

Portakallı Ördek
Çiğ Börek
Enginar Yaprağına Yatırılmış Pekin Ördeği

3. Sepetinizi Doldurun

Ahtapot Kavurma
Portakallı Ördek

Normal fiyat: 9.98 TL Sizin ödeyeceğiniz: 6.98 TL (Urny.)

4. Siparişinizi verin!

SİPARİŞ VER!

İkinci sekme **Siparişleriniz** sekmesidir. Bu ilk olarak karşınıza, **Tüm Siparişler** yani şu ana kadar vermiş olduğunuz tüm siparişlerin listesi çıkar. Sipariş listelerinden herhangi birinde, siparişlerinizle ilgili bilgileri görmek isterseniz siparişin üzerine tıklamanız yeterli olacaktır. Buradaki sekmelerden **Onay Bekleyenler** kısmını seçerseniz lokanta operatörü tarafından henüz onaylanmamış siparişlerinizi listeleme imkânı bulursunuz ve bu siparişlerden herhangi birisini iptal edebilirsiniz. Bunun için siparişin üzerine tıklayıp **Sipariş İptal** butonuna tıklamanız yeterlidir. **Yolda Olanlar** kısmına geçerseniz de onaylanmış ve size ulaşmak üzere yola çıkmış siparişlerinizi görürsünüz. Ne yazık ki bu siparişlerin iptalini yapamazsınız. **Yerine Ulaşmış Siparişler** kısmını seçtiğinizde ise size ulaşmış siparişleri görüntülersiniz. Buradaki herhangi bir siparişin üzerine tıkladığınızda o sipariş hakkındaki bilgileri görürsünüz. Vermiş olduğunuz oyları ya da siparişi verme zamanınız ve siparişin size ulaşma zamanı gibi bilgiler de burada yer alır. Yeni yorum eklemek isterseniz ya da oylamak isterseniz bunları ilgili yerlere girip **Oyumu&Yorumlarımı Kaydet** butonuna basmanız gerekir.

Müşteri: birgülşencan yılmazoğlu

Yeni Sipariş Ver Siparişleriniz Tüm Restoranlar

Yerine Ulaşmış Siparişler

Sipariş 493.62 TL (28.12.2009 16:57)
Sipariş 94.94 TL (30.07.2009 13:37)
Sipariş 8.98 TL (13.05.2009 10:47)
Sipariş 591.6 TL (08.05.2009 15:15)

izmir kemeraltı balık pişiricisi 8.98 TL

**** Menü: Akıllı Seçim (7.99 TL)**** Yemek: Ekşili Ördek Çorbası (0.99 TL)

Sipariş hakkında yorumum:

Lezzet: İyi Sip.verileme zamanı: 13.05.2009 10:47
Fiyat: Orta Sip.teslim zamanı: 23.09.3909 12:56
Hız: Kötü

Siparişiniz teslim edildi.

Sipariş İptal Rol Değiştir
Oyumu & Yorumlarımı Kaydet

Son sekme **Tüm Restoranlar** sekmesidir. Burada sistemimizde kayıtlı tüm restoranları ve bu restoranların bilgilerini görebilirsiniz. Bu listede restoranlar oylarına göre sıralı gösterilmektedir.

Müşteri: gizem çelik

Yeni Sipariş Ver Siparişleriniz Tüm Restoranlar

İstanbul dokuma pidecisi (2.79/3.00) Adres: Lara Mahallesi Düden Caddesi Bobiler Apt.No:37 Daire: 5 İZMİR
izmir kemeraltı balık pişiricisi (2.66/3.00) Adres: Lara Mahallesi Meşrutiyet Caddesi No:62 Daire: 7 İZMİR
lezzette sınır tanımaz gıda (2.62/3.00) Adres: Lara Mahallesi Altıncı Cadde No:59 Daire: 9 MANİSA
antalya kırık çatal light ürünleri a.ş. (2.56/3.00) Adres: Işık Mahallesi Kıbrıs Şehitleri Caddesi Akman SitesiNo:4 Daire: 1
ışıklar la foodé (2.5/3.00) Adres: Kepezüstü Mahallesi İnciraltı Caddesi No:44 Daire: 1 ANTALYA
öz hakiki dokuma gıda (2.5/3.00) Adres: Düden Mahallesi Kafanfil Sokak No:70 Daire: 10 ANKARA
öz hakiki hasanlar la foodé (2.5/3.00) Adres: Işık Mahallesi Konur Sokak No:8 Daire: 8 İZMİR
önder kemeraltı çin lokantaları zinciri (2.48/3.00) Adres: Liman Mahallesi Meşrutiyet Caddesi No:18 Daire: 2 ANTALYA
ankaraişıklar susiçisi (2.47/3.00) Adres: Sanayi Mahallesi Mehmet Akif Caddesi No:50 Daire: 12 ANTALYA
ankarakepez susiçisi (2.47/3.00) Adres: Kepezaltı Mahallesi Antalya Dünyanın En Güzel Şehridir Caddesi Bobiler Apt.İ
istanbul kepez pidecisi (2.46/3.00) Adres: Kepezaltı Mahallesi 34. Cadde No:37 Daire: 10 MANİSA
light ürünleri a.ş. (2.45/3.00) Adres: Lara Mahallesi Düden Caddesi No:64 Daire: 7 ANKARA
ankaradokuma susiçisi (2.45/3.00) Adres: Liman Mahallesi Mehmet Akif Caddesi Yıkılmaz ApartmanıNo:39 Daire: 12 İS
kepez kokoreççisi (2.42/3.00) Adres: Üçgen Mahallesi 7269. Sokak No:46 Daire: 11 İSTANBUL
önder kemeraltı köftçisi (2.41/3.00) Adres: Sanayi Mahallesi 2410. Sokak Fevzigil SitesiNo:58 Daire: 7 ANTALYA
istanbul ışıklar köftçisi (2.39/3.00) Adres: Ulus Mahallesi Zeki Müren Sokak No:32 Daire: 10 İSTANBUL
izmir ışıklar köftçisi (2.38/3.00) Adres: Kepezüstü Mahallesi Ankara Asfaltı No:21 Daire: 8 İZMİR
ışıklar simitçisi (2.38/3.00) Adres: Üçgen Mahallesi Konur Sokak No:55 Daire: 4 İSTANBUL
önder çin lokantaları zinciri (2.37/3.00) Adres: Işık Mahallesi Kafanfil Sokak No:13 Daire: 9 ANTALYA
antalya sahil gıda (2.35/3.00) Adres: Sanayi Mahallesi Antalya Dünyanın En Güzel Şehridir Caddesi No:21 Daire: 3 AN
izmir kırık çatal susiçisi (2.33/3.00) Adres: Düden Mahallesi Altıncı Cadde No:45 Daire: 2 ANTALYA
hasanlar simit evi (2.29/3.00) Adres: Haşim İşcan Mahallesi Atatürk Caddesi No:40 Daire: 10 ANKARA
kepez simitçisi (2.28/3.00) Adres: Ulus Mahallesi Meşrutiyet Caddesi No:5 Daire: 14 ANTALYA
öz gıda (2.28/3.00) Adres: Liman Mahallesi Meşrutiyet Caddesi Fevzigil SitesiNo:44 Daire: 10 İZMİR
izmir dokuma simitçisi (2.27/3.00) Adres: Işık Mahallesi 1939. Sokak Benzer Apt.No:54 Daire: 7 İSTANBUL
ışıklar köftçisi (2.26/3.00) Adres: Liman Mahallesi Zeki Müren Sokak Benzer Apt.No:34 Daire: 13 İZMİR
kemeraltı kokoreççisi (2.23/3.00) Adres: Işık Mahallesi Kafanfil Sokak No:66 Daire: 9 ANKARA
hasanlar köftçisi (2.22/3.00) Adres: Işık Mahallesi Kafanfil Sokak Bobiler Apt.No:1 Daire: 2 İZMİR
lezzette sınır tanımaz simit evi (2.22/3.00) Adres: Kepezüstü Mahallesi Ankara Asfaltı No:34 Daire: 13 ANTALYA
ışıklar çin lokantaları zinciri (2.21/3.00) Adres: Üçgen Mahallesi Kafanfil Sokak Yıkılmaz ApartmanıNo:6 Daire: 11 İZMİR
antalya kırık çatal la foodé (2.2/3.00) Adres: Üçgen Mahallesi Atatürk Caddesi Bill Gates Apt.No:42 Daire: 12 ANKARA
ışıklar köftçisi (2.19/3.00) Adres: Ulus Mahallesi Mehmet Akif Caddesi Bobiler Apt.No:37 Daire: 10 İZMİR