

07 PARA PEQUEÑOS COCINEROS Y CAMAREROS

Restaurante

Cómo empezar, paso a paso

La cocinita estrena comedor: una carta con un código de barras para cada plato, un camarero con el escáner, un cocinero que toca la campana y una cuenta de verdad, con propina y estrellas. Así montas el restaurante, y así va la primera comida.

● ● ● ● ● Dificultad 3/5 · Intermedio

💡 Listo en unos 10 minutos



Qué necesitas



Un ordenador, portátil o tableta

IMPRESINDIBLE

Con un navegador actualizado (Chrome, Edge, Safari o Firefox) e internet. Nada que descargar ni instalar.



Algo para escanear **IMPRESINDIBLE**

Lo mejor es un escáner de mano USB que funcione como un teclado; un modelo 2D también lee códigos QR. Si no, escanea con la cámara o con un móvil, o escribe los números que hay bajo el código de barras.



Una impresora **IMPRESINDIBLE**

Para la carta, los carteles de mesa y de estación, las chapas del personal y las cuentas. Basta con papel normal.



Segunda pantalla, impresora de tickets

UN EXTRA

La cocina en su ventana, en un monitor o la tele conectados al ordenador. Comandas y cuentas, en un rollo de 80 mm.



Tu correo electrónico **IMPRESINDIBLE**

Para tu cuenta gratuita. No hay contraseña: entras con un enlace o un código que te llega por correo.



Una cocinita y una mesa

IMPRESINDIBLE

La cocinita (o cazuelas de verdad), platos, vasos y comida de juguete, una mesa para los clientes y dinero de juguete.

En esta guía

2

Preparativos

Cuenta, escáner, ajustes y el kit de inicio.

3

La primera partida

Paso a paso, con pantallas reales.

4

Ideas y ayuda

Ideas para jugar, consejos y qué hacer si algo no funciona.

Preparativos

Hazlo una vez con tus hijos. Después podrán seguir solos.

1 Crea una cuenta gratuita

Entra en **beeptown.app** y toca **Pruébalo gratis**. Escribe tu correo. Recibirás un mensaje con un enlace y un código de 6 cifras: haz clic en el enlace o escribe el código.

2 Abre el mundo Restaurante

Toca Restaurante entre tus mundos. En un iPad, toca **Compartir** en Safari y luego **Añadir a pantalla de inicio**: así el mundo se abre como una app de verdad, a pantalla completa. Entra ahí con el código.

3 Conecta el escáner

Conecta el escáner a un puerto USB o vincúlalo por Bluetooth. En **Ajustes** → **Prueba tu escáner** verás si funciona. ¿No tienes escáner? Toca **Cámara** abajo, o **Móvil** para que un móvil sea el escáner.

4 Hazlo vuestro

Abre **Ajustes** (los controles deslizantes, arriba a la derecha). Ponle nombre al restaurante y elige los precios: **Euros enteros** (5–7 años), **Con 50 céntimos** (7–9) o **Precios reales** (desde 9). En **Mesas**, indica cuántas mesas tenéis.

5 Una tarjeta del restaurante para cada uno

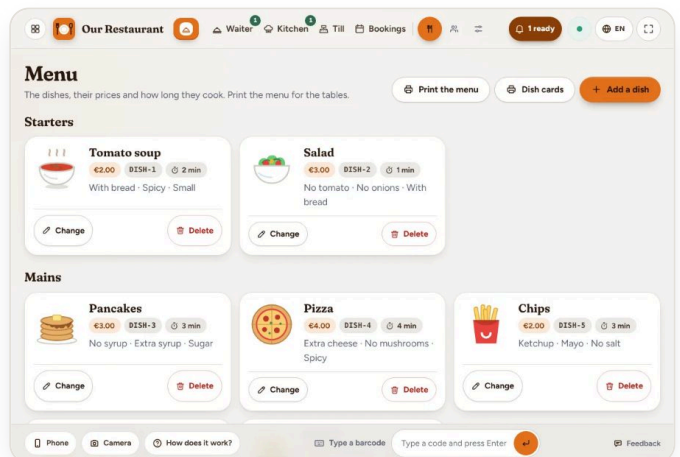
En **Clientes** haces una tarjeta del restaurante para cada niño (y un peluche), con foto si quieres. **Imprimir todas las tarjetas** pone ocho por hoja. Un carné de biblioteca o cualquier otro código de barras también sirve.

6 Imprime el kit de inicio

En **Ajustes**: la carta, un cartel para cada mesa y cada estación, las chapas del personal, dinero de juguete y tarjetas para recortar: todo de una vez. Imprime a tamaño real (100 %). ¿Platos propios en la carta? Cámbiala antes en **Carta**.

7 Monta el restaurante

Un cartel en cada mesa, la carta junto a los platos y la caja en una mesita junto a la puerta. Escanea un cartel de estación y la app se convierte en esa estación. ¿Una segunda pantalla? Abre allí el restaurante en otra ventana y escanea el cartel de la cocina. ¿Una impresora de tiques? Activa **Ajustes** → **Imprimir cada pedido**: el cocinero recibe una comanda con cada pedido.



La carta: cada plato tiene su propio código, un precio y un tiempo de cocción.

La primera partida

¿Quién hace qué? Un niño es el camarero con el escáner, otro el cocinero en la cocinita; los demás (y sus peluches) son los clientes. Al final, alguien se pone en la caja. Todo funciona en un solo dispositivo: llévalo contigo.

1 ¿Qué van a tomar?

Como **Camarero**, escanea el cartel de la mesa y luego los platos de la carta. Toca un plato para extras como «sin cebolla» o una nota para el cocinero. Luego toca **A la cocina**.

2 ¡A la cocina!

El pedido aparece en la **Cocina**: en la segunda pantalla, o lleva esta hasta allí. El cocinero toca **Cocinar** y corre un temporizador mientras hierven las ollas.

3 ¡Din! La comida está lista

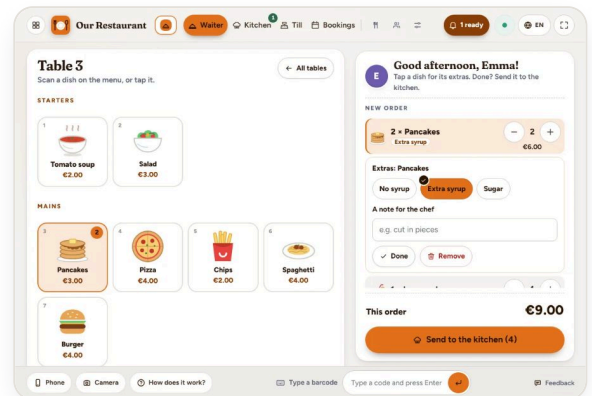
El cocinero toca **¡Listo!** y suena la campana del camarero. Lleva los platos a la mesa y luego escanea la comanda o toca **Servir**.

4 ¡La cuenta, por favor!

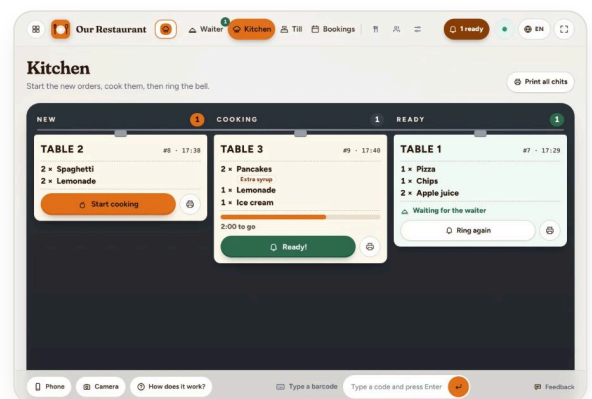
En la **Caja**, escanea el cartel de la mesa: la cuenta se suma sola. ¿Propina? ¿Dividirla entre amigos? ¿Y cuántas estrellas se lleva la comida?

5 Pagar y ganar un sello

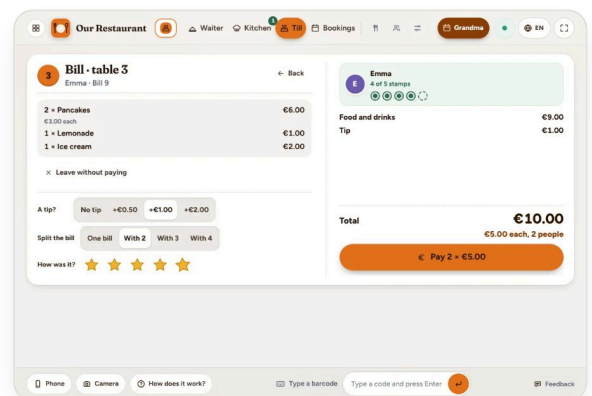
Paga con dinero de juguete o con tarjeta, e imprime la cuenta. Escanea en la caja la tarjeta del restaurante del cliente: un sello por comida, y con la tarjeta llena, un postre gratis.



Tomando nota: dos tortitas con más sirope.



La cocina: nuevos, cocinando y listos.



La cuenta: propina, dividida entre dos, y estrellas.

Capturas de pantalla reales, con datos de ejemplo.



Tocad juntos **¿Cómo funciona?** en la parte de abajo de la pantalla: una visita corta lo enseña todo, en la pantalla de verdad.

Ideas para jugar



Una mesa para la abuela

¿Llama la abuela para reservar? Apúntalo en **Reservas** e imprime el cartel de «Reservado» para su mesa. Cuando llegue, escanea el cartel: su mesa está lista.



Sus propios platos

Escanea un paquete de verdad de la cocinita, o añade en **Carta** un plato con una foto de lo que cocinan ellos. Entra en la carta con su propio código.



Cinco estrellas

En la caja, los clientes dan estrellas a la comida. Imprime el **Póster de estrellas** y cuélgalo junto a la puerta: ¿conseguirá el restaurante cinco estrellas?

¿Algo no funciona?

El escáner no hace nada

Toca o haz clic primero una vez en la ventana de la app: el escáner escribe donde está el cursor. En **Ajustes** → **Prueba tu escáner** ves lo que llega y si el escáner envía un Intro después de cada código.

La cámara no arranca

Permite que el navegador use la cámara y cierra otras apps que la estén usando. Mantén el código quieto dentro del marco, con buena luz. Escribirlo siempre funciona: los números están bajo cada código de barras.

Caracteres o números raros

Configura el escáner con la misma distribución de teclado que tu ordenador (en España, la española). Su manual explica cómo, a menudo con un código de barras que hay que escanear.

¿No te ha llegado el correo?

Pasados unos minutos, mira en la carpeta de spam. El enlace y el código funcionan una sola vez y durante 15 minutos; si no, pide uno nuevo.

Conviene saber

Pruébalo gratis, paga una vez

Con una cuenta gratuita juegas con 1 mesa y 5 platos (una bebida también cuenta); la cocina, el servicio y la caja siempre funcionan. ¿Quieres más? Tres mundos a elegir cuestan 29,99 € juntos; este solo, 17,99 €. Pagas una sola vez: sin suscripción y sin anuncios.

Todo se queda en casa

Los nombres, las fotos y todo lo que juegan tus hijos se quedan en el navegador de este dispositivo: nunca nos llegan. Con una copia de seguridad (**Ajustes** → **Exportar copia de seguridad**) también lo pasas todo a otro dispositivo.

Jugar con seguridad

Los escáneres de mano usan luz láser o LED: nunca los apuntes a los ojos de nadie. Jugad juntos, sobre todo con los más pequeños.

¿Necesitas ayuda?

En la app, **¿Cómo funciona?** lo vuelve a enseñar todo. ¿Una pregunta, una idea o algo que no funciona? Escribe a **hello@beeptown.app** o usa el formulario de beeptown.app. Leemos todos los mensajes nosotros mismos.



Escanea y a jugar
beeptown.app/restaurant