

Indice

[Introduzione 3](#_Toc183425702)

[Premessa: 3](#_Toc183425703)

[Scopo: 3](#_Toc183425704)

[Campo d’applicazione: 3](#_Toc183425705)

[Soluzione 4](#_Toc183425706)

[Analisi e Strategia: 4](#_Toc183425707)

[Login: 4](#_Toc183425708)

[Richiesta dati: 4](#_Toc183425709)

[Calcolo ed elaborazione: 4](#_Toc183425710)

[Output dati: 4](#_Toc183425711)

# Introduzione

## Premessa:

Questo software è stato sviluppato dal sottoscritto, Mattia Marelli, come compito scolastico. Ci si è posti l’obiettivo di creare un programma, in grado di emulare un sistema di vendita biglietti. Deve essere in grado una volto inseriti i dati necessari di: calcolare il totale da pagare per i biglietti, spostare somme di denaro fra conti e calcolare il guadagno dei venditore.

In questa prima versione il software è realizzato interamente all’interno del terminale. Tutti i parametri da inserire saranno richiesti dal terminale e i valori calcolati stampati nello stesso.

Attualmente il software è stato sviluppato e distribuito solo per Windows 10 e 11. In futuro potrebbero uscire nuove versioni, la pagina di riferimento è la seguente: (arriverà una volta terminato il codice)

## Scopo:

Questo software è stato sviluppato con lo scopo di fornire ad un utente medio uno strumento facile da usare che adempisca alle seguenti funzioni:

* Calcolare per l’utente il totale di spesa
* Calcolare il guadagno percepito dal venditore
* Muovere denaro attraverso i conti di venditori e compratori

## Campo d’applicazione:

L'app è stata progettata per un uso domestico e molto semplificato. Nel momento in cui l’utente deve calcolare il totale di spesa per i suoi biglietti può: avviare il programma, inserire i dati ed ottenere le informazioni richieste. Invece per i venditori una volta inserite le proprie credenziali sarà possibile vedere gli introiti ottenuti dalla vendita dei biglietti richiesti dall’utente in precedenza.

# Soluzione

In questo paragrafo sono descritti dettagliatamente i procedimenti seguiti per risolvere il problema posto e realizzare il software richiesto.

## Analisi e Strategia:

il programma è stato suddiviso in 4 fasi, di cui, 3 visibili e una nascosta. Le prime 3 sono visibile in quanto mostrano sempre a schermo qualcosa mentre una avviene totalmente in backend e risultato vengono stampati successivamente.

### Login:

La prima schermata mostra un menu per inserire le proprie credenziali di login così da poter identificare utenti e venditori. Questa funzione sarà però integrata successivamente visto che la consegna, per ora, non lo richiede ancora.

### Richiesta dati:

La seconda schermata permette all’utente di inserire tutti i dati necessari che saranno richiesti nel seguente ordine:

* Concerto interessato
* Data del concerto
* Durata prevendita
* Data Odierna
* Età utente
* Quanti biglietti acquistare
* Prezzo dei biglietti interi e ridotti
* Provvigioni sui diversi tipi di biglietti
* Metodo di pagamento

### Calcolo ed elaborazione:

Questa è la fase totalmente nascosta all’utente. Una volta chiamata questa parte di codice comincia a elaborare i dati per produrre le informazioni che l’utente si aspetta. Sarà calcolato il totale di spesa e il guadagno del venditore. Quest’ultima info è però protetta da login

### Output dati:

in questa fase vengono mostrati all’utente tutti i dati calcolati, si distinguono i dati per l’utente e per il venditore in quante alle due parti interessano informazioni diversi. Di seguito saranno elencati i dati restituiti all’utente o al venditore:

#### **Venditore:**

* Guadagno dalla vendita
* Metodo di pagamento usato

#### **Utente:**

* Importo dovuto al venditore
* Resto se presente e pagamento avvenuto in contante