

Problem Statement

DigitalMenù

1. Il problema

2.Scenari

2.1 Cliente

2.2 Addetto alla cucina

3.Requisiti

3.1 Requisiti funzionali

3.1.1 Requisiti funzionali cliente

3.1.3 Requisiti funzionali addetto alla cucina

3.2 Requisiti non funzionali

4. Target Environment

1. IL PROBLEMA

Oggi giorno la gestione delle comande è un aspetto cruciale nell'operatività di un ristorante. A partire dall'ordinazione, alla comunicazione in cucina, fino alla traduzione nel conto in cassa, tutto va tenuto sotto controllo per garantire un servizio efficiente al cliente evitando che la comanda può essere comunicata con eccessiva lentezza o, episodio ancor più grave, smarrita. Ma è anche poco piacevole vedersi servire qualcosa che non corrisponde in parte o del tutto a quanto ordinato.

Con il progetto DigitalMenù ci siamo prefissati lo scopo di risolvere tutti questi problemi attraverso dei chioschi elettronici posti all'interno o esterno del locale, dove i clienti possono effettuare le loro ordinazioni in tutta comodità e assenza di inconvenienti. In oltre miglioriamo il servizio al cliente ottimizzando la comunicazione tra "la sala e la cucina" e soprattutto elimina definitivamente il tempo perso per la preparazione del conto al cliente, che si riduce da 5-10 minuti a 5-10 secondi.

2. SCENARI

2.1 Ordinazione

Scenario:	Ordinazione
Attori:	Anastasia (Cliente)
Flusso degli eventi:	<p>Anastasia è una studentessa fuori sede che pranza spesso fuori casa prima di ricominciare a seguire le lezioni.</p> <p>Stanca di fare tardi decide di andare a pranzare in un fast food che fa uso del sistema Digital Menù per non perdere troppo tempo.</p> <p>Una volta entrata si reca alle colonnine situate all'interno del locale e decide di ordinare qualcosa da degustare. Sulla Home della colonnina viene visualizzato il menu suddiviso per categoria da una navbar posta a sinistra dove ha la possibilità di ordinare in modo interattivo. La ragazza vuole ordinare due panini e quindi preme sulla categoria "panini", dopodiché gli compare un elenco di panini che offre il locale. Annastasia seleziona il panino "mortadella e provola" e visualizza i dettagli del piatto con i rispettivi ingredienti. Seleziona la quantità "x2" e preme il tasto "aggiungi" appunto per aggiungere il piatto all'ordine; sotto allo schermo visualizza la comanda sotto forma di elenco. Il sistema offre anche possibilità di eliminare un piatto prima che l'ordine sia inviato, ma lei in questo caso non elimina nessun piatto. Dopo aver selezionato tutti i piatti che ha intenzione di ordinare, Anastasia completa l'ordine premendo il pulsante "Fine", il Sistema gli mostrerà un riepilogo dei piatti ordinati con i relativi prezzi ed il totale. Annastasia rivede i dettagli del suo ordine, può eliminare o modificare la quantità di un piatto, sceglie di completare l'ordine premendo su "completa ordine" e prosegue con il pagamento.</p> <p>Il sistema a questo punto offre la possibilità di pagare alla cassa o direttamente alla colonnina con la carta di credito.</p> <p>Anastasia sceglie di pagare con la carta di credito ed il sistema gli mostra il form di compilazione del pagamento, Anastasia completa il pagamento compilando il form con i relativi dati della sua carta.</p> <p>Se Anastasia avesse scelto di pagare in contanti, il sistema avrebbe rilasciato un ticket con il numero dell'ordine con il quale Anastasia si sarebbe recata alla cassa per pagare l'ordine.</p>

	<p>A pagamento avvenuto Il sistema rilascia lo scontrino e inserisce l'ordine in coda all'interno di una lista degli ordini che visualizza la cucina.</p> <p>Un volta che l'ordine è pronto ,Anastasia visualizza sullo schermo il numero della sua ordinazione e va vicino al bancone per ritirare.</p>
--	--

2.2. Scenario Amministratore

Scenario:	Creazione menu
Attori:	Pasquale (amministratore)
Flusso degli eventi:	<p>L'amministratore Pasquale della mensa " La Dolce Sosta" vuole creare un nuovo menù e quindi accede al sistema per effettuare la creazione. Pasquale dopo aver effettuato il Login clicca sul pulsante "crea menu" e il sistema gli apre un pop up con una casella di testo dove l'amministratore inserisce il nome del menu, "Nome Menu: "Menu romano", e clicca il pulsante "Aggiungi menu" posto sotto alla casella di testo. Una volta cliccato il pulsante, Pasquale visualizza un feedback : " creazione avvenuta con successo".</p> <p>Aggiunto il nome del menu, il sistema mostra un pulsante per la creazione della categoria. Dopodichè Pasquale clicca il pulsante per la creazione della categoria e il sistema genera un pop up con una casella di testo da compilare. L'amministratore scrive il nome ,"nome categoria:" Primi piatti", e preme il tasto "Aggiungi Categoria" e visualizza un feedback:" categoria aggiunta al menu".</p> <p>Arrivati a questo punto Pasquale vuole inserire un piatto e quindi seleziona la categoria e poi preme il tasto "aggiungi piatto" posto sotto alla categoria selezionata. Il Sistema gli mostra un un pop up con il form da compilare ; l'amministratore come prima cosa scrive il nome del piatto , piatto:"lasagna",poi mette la foto ,scrive il prezzo ,prezzo:"10 €";infine Pasquale clicca il tasto "aggiungi ingredienti" , il sistema gli mostra un campo per scrivere il nome dell'ingrediente con un affianco una checkbox per settare se l'ingrediente è rimovibile o meno dal piatto,a questo punto inserisce il nome dell'ingrediente:"salsa" e spunta la checkbox. L'amministratore applica questa procedura per ogni ingrediente che gli serve per il piatto.</p> <p>Una volta che Pasquale compila tutti i campi del form del piatto clicca il tasto "aggiungi piatto" , il sistema gli mostra un feedback:"piatto aggiunto alla categoria".</p>

	<p>Aggiunto questo piatto , Pasquale esegue questo procedimento per aggiungere altre categorie e piatti ,fatto ciò soddisfatto del menu creato chiude il sistema effettuando il logout.</p>
--	---

2.3 Scenario Addetto alla cucina

Scenario:	Visualizzazione degli ordini
Attori:	Giovanni (addetto alla cucina)
Flusso degli eventi:	<p>Giovanni è l’addetto alla cucina di un fast food che fa uso del sistema DigitalMenu. Il suo compito è quello di operare sugli ordini in entrata e comunicarli alla cucina.</p> <p>Durante una normale giornata di lavoro, Giovanni visualizza sul display una griglia con tutti i dettagli degli ordini in arrivo, inviati dai clienti attraverso le colonnine self-service.</p> <p>Nel momento in cui un cliente paga il suo ordine il sistema controlla se il pagamento è andato a buon fine, se l’esito è positivo viene mostrato graficamente sul display dell’addetto alla cucina.</p> <p>Giovanni seleziona gli ordini che sono stati pagati e premendo un pulsante li porta allo stato di “ in preparazione” e li comunica alla cucina la quale procede alla preparazione.</p> <p>Al momento della consegna dell'ordine, Giovanni seleziona l’ordine in uscita e premendo su un pulsante lo porta in nello stato di “pronto” ed il sistema farà visualizzare il numero dell’ordine sul display posto all’esterno per i clienti.</p>

2.4 Scenario Cassiere

Scenario:	
Attori:	Gerardo (Cassiere)
Flusso degli eventi:	<p>Gerardo è il cassiere di un Pub che fa uso del sistema DigitalMenu. Il suo compito è quello di prendere le ordinazioni dei clienti e se ce n'è il bisogno anche di eliminarli.</p> <p>Durante una normale giornata di lavoro, Gerardo visualizza sul display una griglia con tutti i dettagli degli ordini in arrivo, inviati dai clienti attraverso le colonnine self-service e se un cliente richiede di effettuare un pagamento alla cassa Gerardo si occupa di segnalare il pagamento,premendo un pulsante sul relativo ordine del cliente, al sistema facendo sì che l'ordine passi dallo stato di "non pagato" a "in attesa" facendolo mostrare alla cucina. Altrimenti, se il cliente ne fa richiesta, Gerardo può effettuare l'ordinazione alla casa per lui sfruttando il sistema Digital Menu.</p> <p>In casi di imprevisti Gerardo si può ritrovare anche ad eliminare un ordine, basta che non sia già in preparazione, e procedere a rimborsare il cliente.</p>

3.1 REQUISITI FUNZIONALI:

REQUISITI FUNZIONALI CLIENTE:

- deve poter aggiungere un prodotto al carrello
- deve poter rimuovere un prodotto dal carrello
- deve poter scegliere di rimuovere alcuni ingredienti del prodotto
- deve poter visualizzare i prodotti
- deve poter visualizzare il carrello
- deve poter visualizzare il conto
- deve poter pagare: con carta di credito o in contanti

REQUISITI FUNZIONALI ADDETTO ALLA CUCINA:

- deve poter visualizzare gli ordini pagati
- deve poter finalizzare gli ordini

REQUISITI FUNZIONALI CASSIERE:

- deve poter confermare il pagamento in contanti
- deve poter eliminare un ordine che non è in preparazione
- deve poter effettuare un rimborso
- deve poter visualizzare l'elenco di tutti gli ordini
- deve poter aggiungere un prodotto al carrello
- deve poter rimuovere un prodotto dal carrello
- deve poter scegliere di rimuovere alcuni ingredienti del prodotto
- deve poter visualizzare i prodotti
- deve poter visualizzare il carrello
- deve poter visualizzare il conto
- deve poter pagare

REQUISITI FUNZIONALI AMMINISTRATORE:

- deve poter aggiungere un prodotto
- deve poter eliminare un prodotto
- deve poter modificare un prodotto
- deve poter aggiungere una categoria
- deve poter eliminare una categoria
- deve poter modificare una categori

3.2 REQUISITI NON FUNZIONALI

Usabilità

Il sistema dovrà essere semplice ed immediato in modo che il cliente, l'amministratore e chi gestisce la cucina svolgono accuratamente i loro servizi.

Affidabilità

Il sistema deve sempre garantire affidabilità anche se arrivano numerose ordinazioni e quindi deve sempre assicurare buone prestazioni, inoltre ogni dispositivo non deve entrare in conflitto con altri.

Supportabilità

Il software consisterà in un sistema client-server in cui il server sarà disponibile alla colonnina. Il software dovrà essere suddiviso in vari moduli per permettere una più facile modifica e aggiornabilità in futuro.

Prestazioni

Una richiesta dell'utente deve essere eseguita dal sistema in meno di 1 secondo. La latenza massima di attesa, per una risposta, non dovrà superare i 30 secondi.

4. TARGET ENVIRONMENT

Il software dovrà essere installato su un server Apache Tomcat ed utilizzato su dei dispositivi che supportano le comuni tecnologie web