

Corso di Programmazione 3 e Laboratorio

Progetto Esame

Docenti: Proff. Emanuel Di Nardo - Angelo Ciaramella

A. A. 2022/2023

Studente



[Home](#) / [Students](#)

Project details



- **Codice gruppo:** wz518rfgx3b
- **Componenti gruppo:** 1

Traccia - Gestione ordini al ristorante

Si vuole simulare un sistema automatizzato per gestire gli *ordini* in un ristorante. Un ristorante dispone di n camerieri (con codici univoci) e m tavoli (con codici univoci). Ogni cameriere prende le ordinazioni dai tavoli e automaticamente invia la richiesta al reparto cucina o al reparto bibite.

Scrivere un programma per la gestione degli *ordini*. Il sistema deve prevedere l'accesso in modalità *amministratore* e in modalità *cameriere*.

L'amministratore può effettuare le seguenti operazioni:

- inserire o cambiare un nuovo piatto o bibita nel menu`
- procedere al pagamento del cliente in base al codice del tavolo. Il pagamento può avvenire con *carta di credito*, *bancomat* o in *contanti*

Il cameriere può effettuare le seguenti operazioni:

- prendere le ordinazioni dei clienti

- annullare l'ultima ordinazione effettuata
- consegnare al cliente l'ordine

Simulare il sistema considerando anche i tempi per la preparazione di un ordine.

Note di sviluppo

La prova d'esame richiede la progettazione e lo sviluppo della traccia proposta. Lo studente può scegliere di sviluppare il progetto nelle due modalità: **Applicazione Web** o **programma standalone con supporto grafico**.

Il progetto deve essere sviluppato secondo le seguenti linee:

- usare almeno **due** pattern per persona (almeno **uno** per chi sceglie la modalità Web Application) tra i **design pattern** noti;
- attenersi ai principi della programmazione **SOLID**;
- usare il linguaggio **Java**;
- inserire sufficienti **commenti** (anche per Javadoc) e **annotazioni**;
- gestione delle **eccezioni**;
- usare i **file** o **database**;

E' possibile costruire l'applicazione standalone con supporto grafico tramite l'utilizzo di strumenti per la realizzazione di interfacce grafiche presenti in molti IDE (**GUI Designer** in IntelliJ e **WindowsBuilder** in Eclipse) oppure utilizzare tools compatibili con JavaFx come **Scene Builder** (compatibile con gli IDE).

Consegna progetto

Lo studente deve presentare una relazione sintetica (per chi usa *latex* è possibile scaricare un template dalla piattaforma e-learning). La relazione deve contenere:

- una breve descrizione dei **requisiti** del progetto;
- il diagramma UML delle classi;
- altri diagrammi se opportuni;
- parti rilevanti del **codice** sviluppato;

Per chi usa latex si consiglia di utilizzare la piattaforma Overleaf:

- <https://www.overleaf.com/>

La consegna potrà avvenire tramite email a tutti i docenti, con in allegato un archivio con tutto relazione, codice e presentazione. In alternativa è possibile utilizzare

Microsoft Teams con le stesse modalità.

Modalità di esame

La prima parte della prova di esame verterà sulla discussione del progetto. Lo studente deve preparare una **presentazione sintetica** (slide) per descrivere il progetto svolto. La seconda parte della prova verterà sulla discussione degli argomenti affrontati a lezione.

© 2023, theme made with ❤ by **Creative Tim** for a better web.

[Creative Tim](#)

[About Us](#)

[Blog](#)

[License](#)