

Project Report

Marios Pizza

DAT21b

Project Participants:

Arjaco

Ankit

Renas

mikkel

Document Version: 00.01.00

Document Template version: 00.03.01

Contents

Document Template History. 3

Document Version. 3

Vision. 4

Business Rules / Domain Rules. 4

Requirements. 5

Supplementary Specification. 5

/* To be removed..... 6

FURPS. 6

(FURPS)+. 7

Functional Requirements. 7

Non-Functional requirements. 7

Use Cases. 8

Operation Contracts. 9

“Optional” – Other Information?. 9

Glossary. 10

*/

Document Template History

Date	Version	Author	Description
201x-xx-xx	00.01.00	HAAM	Initialized
2019-09-25	00.02.00	HAAM	Section added SS & FURPS cells
2019-11-19	00.02.01	HAAM	Added Operation Contracts
2020-03-09	00.03.01	HAAM	Re-ordered and “{}” replaced with “/* */”

Document Version

Date	Version	Author	Description
2021-10-10	00.01.00	AK, AS, RA.	Initialized

Vision

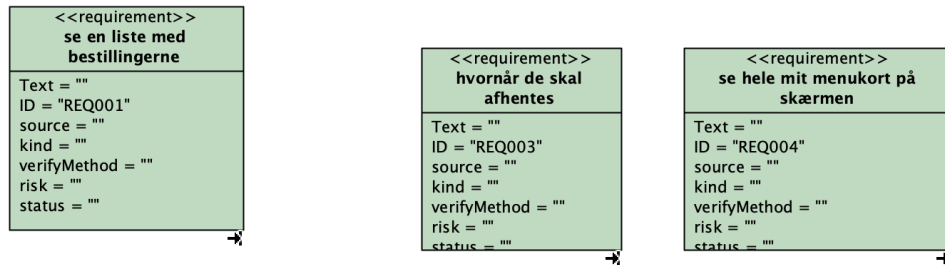
Målet er at lave et computerprogram hvor Marios nevø Alfonso nemt kan give ham et overblik over hans bestillinger.

Menuen vises på en skærm hvorefter bestillinger indtastes på programmet og sat tid på. Bestillingerne rangeres efter hvornår de er lavet og dukker så op på en anden skærm så Mario kan se hvilke pizzaer som skal laves først. Bestillingen kan fjernes fra systemet når der er betalt og afhentet. Bestillingerne gemmes i en database så man kan lave statistik på dem bagefter.

Business Rules / Domain Rules

Requirements

req Requirement Diagram



- Req001: Programmet skal kunne køre uden internet.
- Req002: Programmet skal kunne køre på en gammel bærbar.
- Req003: Programmet skal være nemt og brugervenligt at bruge.

Supplementary SpecificationFunctional Requirements

Id	Requirement	Comment
FR001	Bestillinger kan indtastes og fjernes	
FR002	Man kan se menukortet på skærmen	
FR003	Man skal kunne se bestillingerne på en anden skærm når de er indtastet	
FR004	Tilføje kommentare til hvad der skal/ikke skal være på pizzaen.	

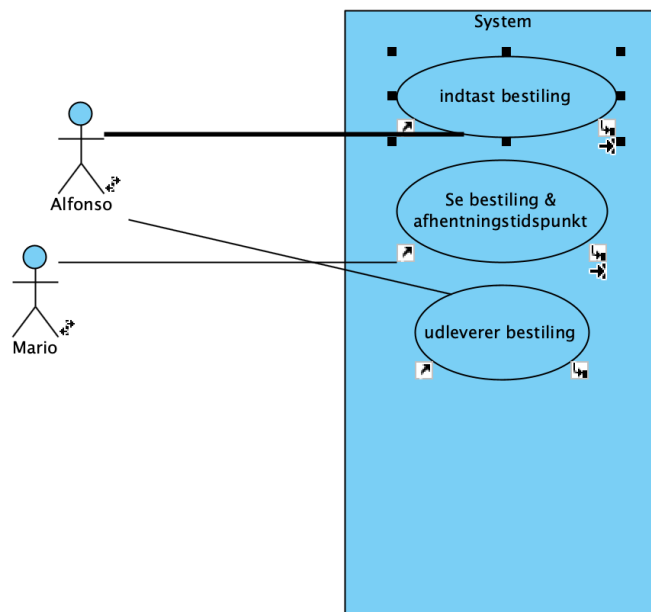
Non-Functional requirements

Id	Requirement	Comment
NFR001	Man kan gemme bestillinger.	
NFR002	De sorteres efter tidspunkt	
NFR003	Om det er take-away eller ej.	N
NFR004	Om bestillingen er betalt eller ej.	
NFR005	Prisen på hver enkelte pizza og den samlede pris bliver vist.	

Use Cases

Alfonso's role er at indtaste bestillinger ind på programmet via bestillinger fra kunder i person eller via telefon. Bestillingerne kommer ind på en skærm foran Mario.

Mario læser bestillingerne fra skærmen, begynder at lave pizzaerne og råber så til sin nevø når de er færdige.



Use Case UC1: Indtast Bestilling

The screenshot shows a software development tool interface for creating a Use Case diagram. The title bar indicates the current use case is 'indtast bestilling'. The 'Flow of Events' tab is active, displaying a sequence of 13 steps:

1. Alfonso vælger at oprette en ny bestilling.
2. SYSTEM viser en formular for ny bestilling.
3. Alfonso afgiver en pizzainfo.
4. SYSTEM Spørger om der er noget kommenter.
5. SYSTEM Tilføjer pizza til bestilling.
6. SYSTEM Spørger om flere pizza.
7. SYSTEM Spørger om afhæntningstidspunkt.
8. Alfonso indtæster afhæntningstidspunkt.
9. SYSTEM sætter tiden på bestillingen..
10. SYSTEM Spørger om bestillingen er Take-Away eller spises der.
11. Alfonso vælger.
12. SYSTEM modtager Alfonsoens vælg.
13. SYSTEM Opreter bestillings nr.

Below the main flow, there are two extension blocks:

Extension:

- 5.a.
 1. if Alfonso indtæster en kommenter.
 - 1.1. SYSTEM modtager kommenteren.end if
- 6.a.
 1. if Alfonso hvis ja.
 - 1.1. jump to 3. Alfonso afgiver en ny...

Level: user goal

Primary actor: Kassearbejder

Stakeholders and Interests:

- Ejer: Man skal kunne se menukortet imens kunder bestiller. Skal kunne indtaste bestillinger ind i programmet.
- Kassearbejder: Det skal være nemt at indtaste ordrer og det skal være hurtigt.

Preconditions: Der bliver lavet en bestilling.

Success Guarantee: Bestillingen skal dukke op på listen.

Main Success Scenario:

1. Kunden bestiller pizza.
2. Kassearbejder indtaster bestillingen.
3. Kassearbejder læser bestillingen op for kunden.
4. Kunden bekræfter bestillingen.
5. Bestillingen er inde på systemet.

Alternative Flow / Extension

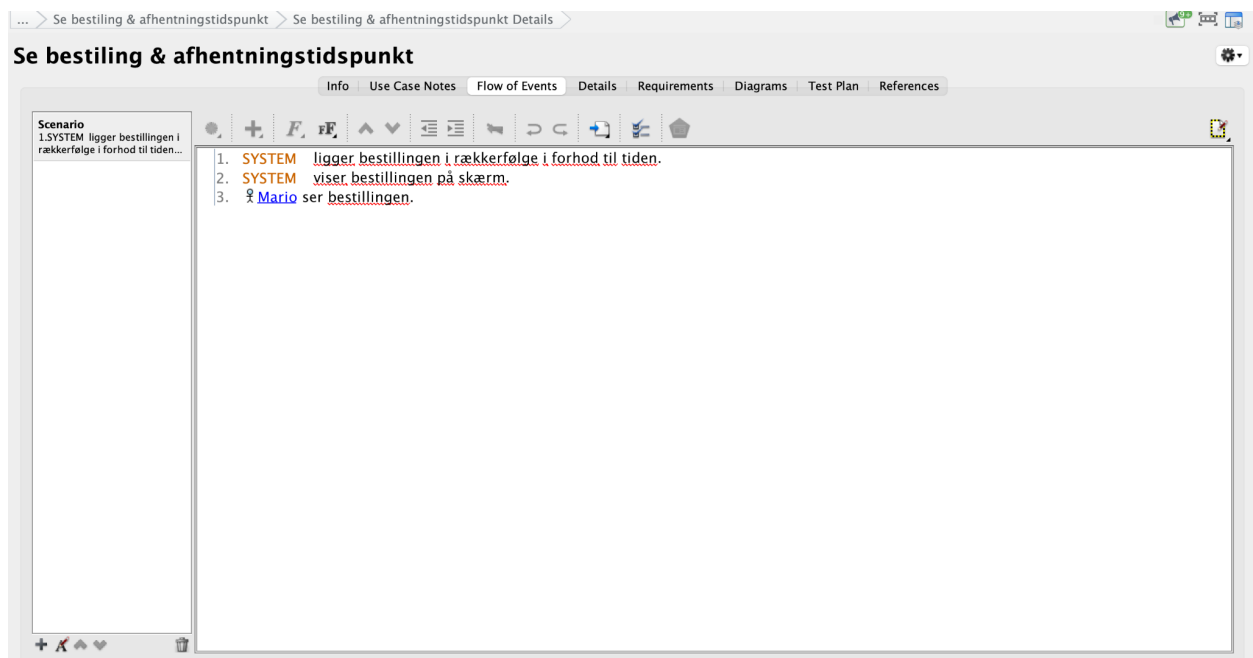
3a. Kunden siger bestillingen er forkert.

1. Kassearbejder retter bestillingen.
 2. Kasse arbejder læser bestillingen op til kunden
- 5a. Kunden har ombestemt sig og vil annullere sin ordre.
1. Kassearbejder sletter bestillingen fra systemet hvis pizza ikke allerede er lavet.

Use case Diagram.

Use case:

Se bestillinger:



Scope:

Mario skal kunne se hvilken bestillinger der er blevet indtastet af Alfonso. Og derefter skal han gå i gang med at lave Pizzaen og fortælle at den er færdig.

Level:

at kunne se en bestilling og kunne melde en bestilling klar når han har lavet den færdig.

Primary actor:

Mario er den primære aktør da han skal kunne se en bestilling.

Stakeholders and interests:

det er både Mario og Alfonso der går op i om systemet fungerer, for hvis der bliver begået en fejl et sted i systemet så bliver kunden irriterede.

Preconditionors: Alfonso skal have lavet en en bestilling som ligger klar før at Mario kan gå i gang med at tilberede den.

Succes garantuideo: at der er blevet indtastet en rigtig bestilling som ligger klar til at blive behandlet.

Main succes senario: (basic flow)

1. Alfonso har lave ten bestilling som ligger klar.
2. Mario går over og kigger på bestillingen.
3. Mario går igang med at lave den bestilte Pizza.
4. Mario er færdig med at lave pizzaen og gør den klar til afhæntning.
5. Mario ligger Pizzaen klar til Alfonso.

Extensions. (alternativ flow)**Alternativ requirements:**

Der skal stå en kasse med en touchskærm som man kan afgive en order på og samtidig kunne se de ordre der er blevet givet.

Technology and Datra Variations list:

- Computer med touchskærm.
- Menumenukort.
- Bestillings window til at se bestillinger.
- Bestillings window til at melde bestillinger færdig.

Frequency of occurrence: kører altid når pizzariaet er åbent.

Open issues:

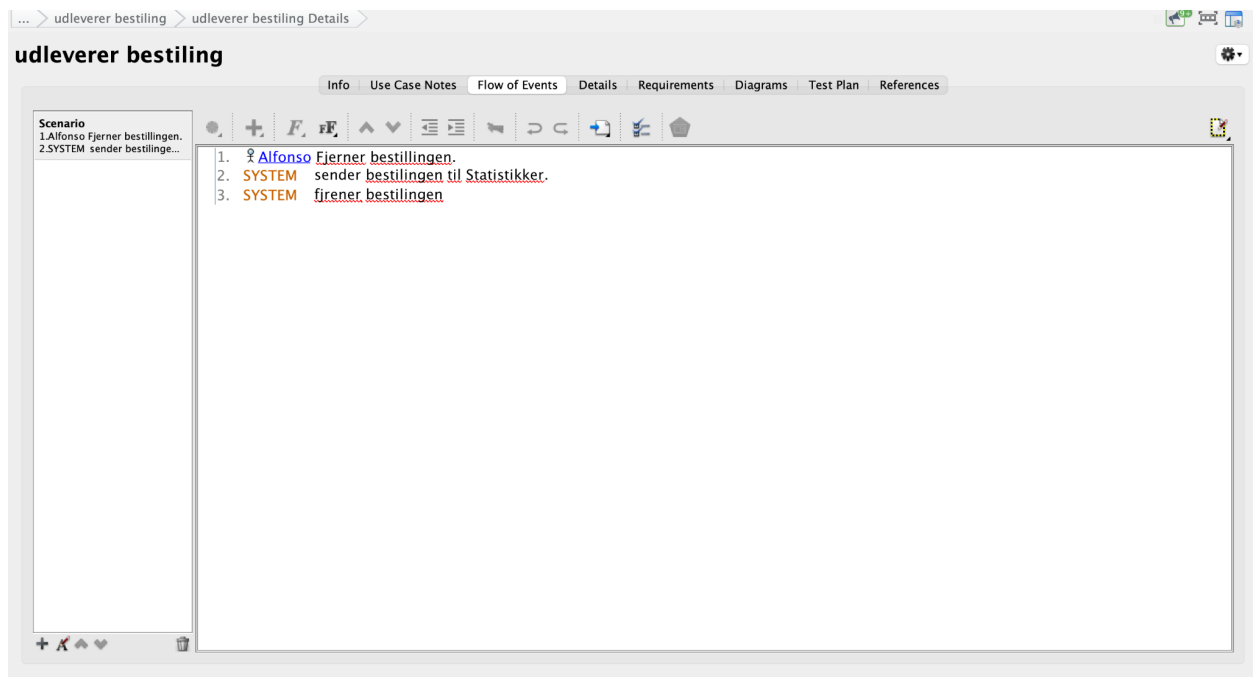
hvis en kunde gerne vil afgive en bestilling og have noget andet på end der er fra starten eller have noget fjernet.

At Mario skal gå frem og tilbage for at se hvilken bestillinger han skal lave frem for at kunne have sin egen skærm med de afgivet bestillinger.

Use case Diagram.

Use case:

Udleverer Bestilling.



Scope:

at kunne se når en bestilling er gjort færdig af Mario og skal tage den og udlevere den til kunden.

Level:

at kunne se hvilken bestillinger der er meldt klar af Mario og skal give kunden besked om at pizzaen er klar.

Primary actor:

Den primære aktør er Alfonso da han skal se bestillinger der er klar.

Stakeholders and interests:

det er både Mario og Alfonso der går op i om systemet fungerer, for hvis der bliver begået en fejl et sted i systemet så bliver kunden irriterede.

Preconditionors:

Mario skal have lavet en bestilling og have den meldt klar.

Succes garantuideo:

At Mario han husker at melde en bestilling klar når han har lavet den.

Main succes senario:

1. Mario ligger en bestilling klar.
2. Alfonso ser at der er meldt en bestilling klar.
3. Alfonso melder til kunden at bestillingen er klar.
4. kunden kommer for at afhente Pizzaen.
5. Alfonso udlever den rigtige bestilling til kunden og ønsker den en god dag.

Extensions. (alternativ flow)

Alternativ requirements:

En kasse med touchskærm som man kan se hvilken ordrer der er meldt klar til udlevering til kunden.

Technology and Data Variations list:

- Computer med touchskærm.
- Bestillings window til at se hvilken bestillinger der er meldt klar.
- ...

Frequency of occurrence:

kører når pizzariaet er åbent.

Open issues:

At Mario ikke melder den rigtige bestilling klar.

At Alfonso kommer til at udlevere den forkerte bestilling

At kunden ikke kommer for at afhente sin pizza så skal ordren kunne afsluttes og komme ud af systemet

Use case Diagram.

Use case:

Se stattestik.

Scope:

at kunne se statistik og kunne se hvilken pizzaer der er favoritterne.

Level:

at kunne

Primary actor:

Mario er den primære aktør da det er ham der skal kigge på stattestikken og bedømme hvilken pizzaer der er bestsellere.

Stakeholders and interests:

det er Mario der går op i om systemet virker fordi han vil kunne lave statestik over hvad de sælger mest af

Preconditions:

Mario skal have et program der kan opgøre hvor meget han sælger.

Success guarantee:

At systemet gemmer de ordre der bliver bestil og lager dem i en form for database.

Main success scenario: (basic flow)

1. Alfonsos indtastede bestillinger skal gemmes.
2. efter 1 måned tilgår Mario bestillingerne
3. her kan han se hvilken pizzaer han har solgt flest af

Extensions. (alternativ flow)

Alternativ requirements:

En form for database hvor Mario har adgang til at se statistik om de Pizzaer der er solgt.

Technology and Data Variations list:

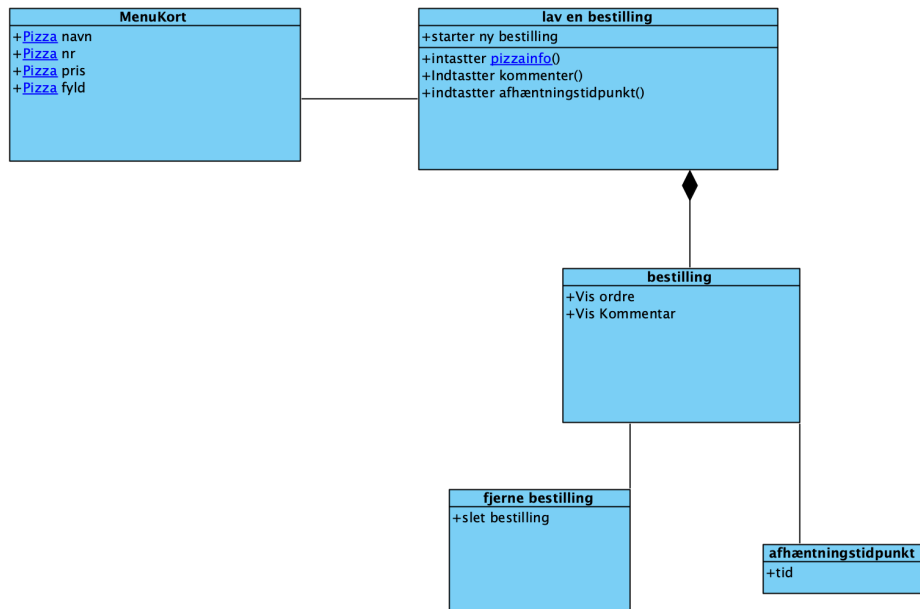
- en database over de pizzaer der bliver solgt.
- En program han kan tilgå og kigge på forskellig statistik over hvad han har solgt.

Frequency of occurrence:

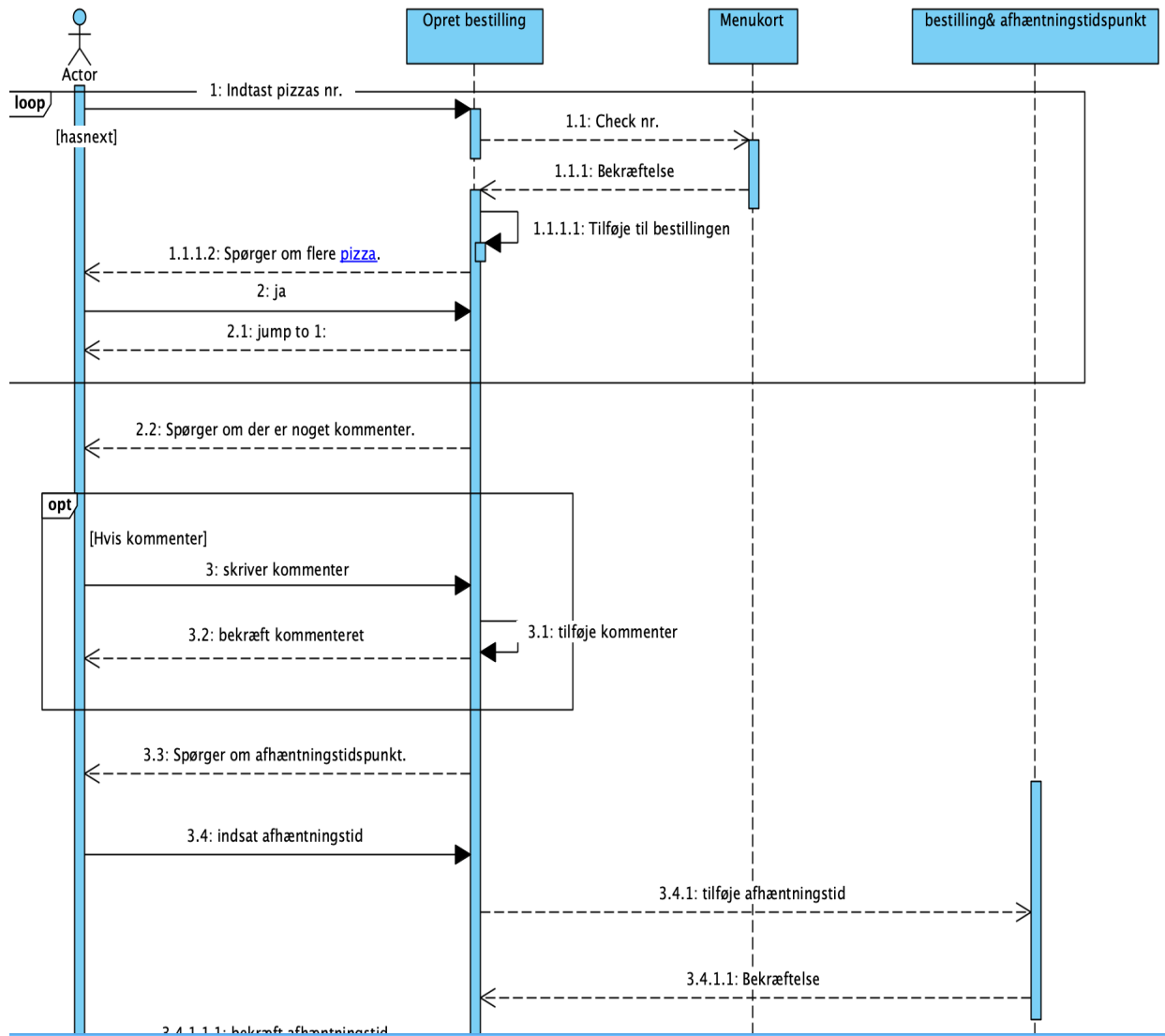
Måske en gang om måneden eller mindre. Måske mere end det.

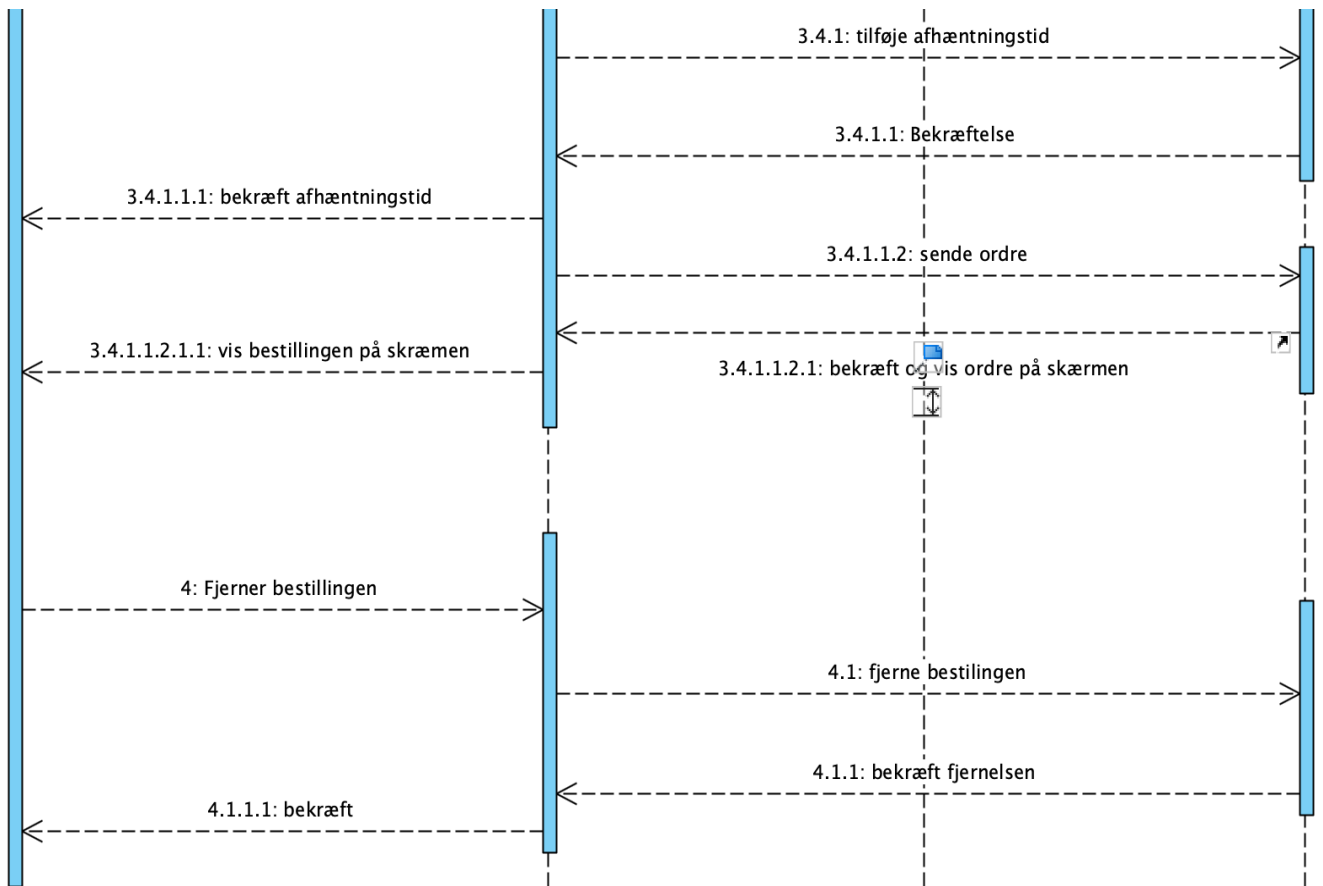
Open issues:

At de bestillinger der bliver givet ikke bliver gemt ordenligt, eller måske ikke i den rigtige rækkefølge.



sd [Marios Sequence Diagram]





(2) Use Case		
By: Reference		
?		
(3) Requirement	Se bestiling & afhentni...	indtast bestiling
hvornår de skal afhent...	✓	
se en liste med bestilli...	✓	
se hele mit menukort ...		✓

Operation Contracts

“Optional” – Other Information?

Glossary