Project Plane

# Introduzione

Questo progetto verrà svolto da Benedetta Vitale ed Emilio Meroni, entrambi studenti al terzo anno di ingegneria informatica presso l’università di Bergamo.

Il software che andremo a sviluppare è pensato per dare supporto alla attività di ristorazione. In particolare, dovrà assistere alle mansioni dei camerieri, come ad esempio prendere le ordinazioni ai tavoli, redigere il conto, trovare tavoli disponibili, ecc.

Abbiamo scelto questa tipologia di sistema dato che Emilio lavora, nei week-end, presso un ristorante, e gli ha incuriosito la gestione interna tramite l’utilizzo dei palmari da parte dei camerieri.

# Modello di Processo (#TODO)

Il modello di processo che abbiamo deciso di seguire e quello della prototipazione, in particolare la prototipazione evolutiva, molto utile per quanto riguarda la costruzione dell’interfaccia grafica, la parte principale della nostra applicazione

# Organizzazione del progetto (#TODO)

Utilizzeremo una organizzazione a tre livelli:

* Livello Data Base
* Livello Logico
* Livello Presentazione

Il livello *Data Base*, come da nome, si occuperà della parte del DB, il quale sarà embedded, SQLite.

Il livello *Presentazione* sarà quello visto dall’utente che usufruirà dell’applicazione, possiamo definirlo come il livello più esterno dove i dati verranno presentati in modo grafico e la gestione dei tavoli e delle comande è fatto in modo interattivo.

L’ultimo livello è quello *Logico,* il quale possiamo posizionarlo graficamente tra il livello *Data Base* e quello *Presentazione*, funge da intermediario tra i due livelli e fornisce gli oggetti principali per la gestione dell’applicazione

# Standard, linee guida, procedure (#TODO)

: [sito](https://www.oracle.com/java/technologies/javase/codeconventions-introduction.html)

# Attività di gestione (#TODO)

# rischi (#TODO)

# Personale (#TODO)

Il personale che ha lavorato a questo programma è: Emilio Meroni e Benedetta Vitale

# metodi e tecniche (#TODO)

# garanzia e qualità (#TODO)

Il programma è: semplice, intuibile, veloce e affidabile.

È semplice e intuibile perché ha poche scritte di facile comprensione, anche per chi si approccia al programma per la prima volta al programma; ci sono poche schermate che hanno al loro interno tutto il necessario per le operazioni che si desiderano; inoltre, i bottoni e i colori rendono il programma semplice e intuibile. È veloce in quanto il programma ha poche sezioni in cui bisogna utilizzare la testiera, mentre il programma è più focalizzato sull’uso dei bottoni che lo rendono molto più veloce nelle azioni che si dovranno svolgere. Il programma è affidabile dato che, con le schermate pop-up di conferma, c’è una riduzione dei possibili errori che si possono creare nell’uso del programma.

# workpackages (#TODO)

Utilizzeremo una organizzazione a tre livelli:

* Livello Data Base
* Livello Logico
* Livello Presentazione

Il livello *Data Base*, come da nome, si occuperà della parte del DB, il quale sarà embedded, SQLite.

Il livello *Presentazione* sarà quello visto dall’utente che usufruirà dell’applicazione, possiamo definirlo come il livello più esterno dove i dati verranno presentati in modo grafico e la gestione dei tavoli e delle comande è fatto in modo interattivo.

L’ultimo livello è quello *Logico,* il quale possiamo posizionarlo graficamente tra il livello *Data Base* e quello *Presentazione*, funge da intermediario tra i due livelli e fornisce gli oggetti principali per la gestione dell’applicazione

# risorse (#TODO)

# Budget (#TODO)

Per quanto riguarda il budget, si è previsto un tempo totale di 80 ore lavorative abbiamo

# Cambiamenti (#TODO)

# Consegna

In questo capitolo si discutono i metodi e le scadenze di consegna del progetto, in particolare la consegna si dividerà in due fasi:

* Consegna del *Project Plane*, il quale dovrà essere consegnato circa un mese prima del primo esame scritto, che si svolgerà nel mese di gennaio; quindi, per il mese di dicembre si dovrà effettuare la prima consegna.
* Consegna del *Progetto*, quest’ultimo avrà una scadenza più lunga, infatti, l’ultimo giorno di consegna sarà cinque giorni prima dell’esame orale.

Per quanto riguarda i metodi di consegna si dovrà condividere con il professore Gargantini la repository di github contenente il progetto, per la consegna di questo documento si dovrà indicare nel file reame, della repository, la posizione del *project plane*. Mentre per la consegna del progetto si dovrà creare un issue, intitolata “Approvazione Progetto” ed assegnarla al professore.