

# REQUISITI

## REQUISITI UTENTE

Il cliente richiede un Software gestionale per ristorante contenente un'interfaccia grafica per comprendere lo stato delle ordinazioni dei tavoli in sala, in maniera veloce, attraverso opportuni colori che rappresentano le fasi di ordinazione e, per prendere le comande attraverso un menù rapido ed intuitivo.

Il Software deve funzionare all'interno della rete locale e deve essere facilmente apprensibile anche da utenti inesperti. L'interfaccia grafica verrà progettata per essere installata su un dispositivo touchscreen presente in cassa ma rimarrà comunque supportata su qualsiasi dispositivo.

All'arrivo del cliente, il cameriere deve essere in grado, in maniera intuitiva e veloce, di visualizzare i tavoli liberi al momento e rendere occupato quello più adatto. Lo stato attuale dei tavoli deve essere facilmente comprensibile attraverso dei colori e una legenda.



Nel momento di assegnazione del tavolo, quando il cameriere prenderà gli ordini, il Software lo imposterà in stato "ordinato". Il cameriere si reca al tavolo per prendere le ordinazioni. Successivamente porterà la comanda in cassa, dove l'addetto potrà inserire l'ordine nel sistema. Per prima cosa deve selezionare il tavolo dal quale prendere le ordinazioni. Fatto ciò deve potersi riferire tramite un menù ordinato alfabeticamente, a seconda degli ordini richiesti, direttamente alla sezione del ristorante corretta. In base alle richieste del cliente, il cameriere deve essere in grado di selezionare il piatto desiderato e la sua quantità attraverso un pulsante, all'interno della sezione

corretta, e deve poter apportare eventuali modifiche ad essi come: aggiunta/rimozione degli ingredienti, tipo di cottura, con/senza ghiaccio, ecc..

Ogni piatto, una volta aggiunto, deve essere visibile in una lista in modo da poter controllare l'ordine prima di inviarlo. Ogni elemento della lista deve essere selezionabile e devono essere possibili le seguenti operazioni: diminuire la quantità o eventualmente rimuovere la portata.

Una volta raccolti gli ordini, le liste devono essere automaticamente riconosciute, divise, inviate al corretto settore del ristorante.

Una volta terminate le portate principali, il cameriere domanda una possibile ordinazione del dolce/caffè. Se questa viene effettuata il tavolo potrà essere impostato nello stato “ordinato dolce”, altrimenti potrà essere direttamente impostato a “in uscita”. Successivamente al pagamento del conto, il tavolo sarà automaticamente impostato come “libero” e verrà stampata la ricevuta.

Se il cliente esegue un'ordinazione da asporto, viene posto in stato “ordinato” un tavolo fittizio presente nell'interfaccia software dedicato a questi ordini (scelto liberamente dal gestore del ristorante).

La gestione delle comande funziona in maniera standard ma, una volta ordinato, il tavolo verrà liberato al saldo del conto.

All' invio delle comanda dalla cassa, l'ordine deve essere suddiviso automaticamente secondo i settori di competenza e mandato in stampa correttamente indicandone il numero del tavolo di provenienza o se da asporto.

La cassa deve poter stampare le ricevute di pagamento indicando: le pietanze consumate, il prezzo di ciascuna, eventuali spese accessorie, il totale e data e ora della stampa.

La cassa deve anche contenere uno storico cronologico delle comande di tutti i piatti ordinati fino a quel momento.



Il cliente si pone il seguente dubbio:

nel momento in cui il menù venga cambiato avrò necessità di modificare le voci all'interno del software, ad esempio delle pizze stagionali oppure delle birre artigianali differenti.

Viene richiesto quindi di poter modificare il menù e le voci senza dover ricontattare i produttori del software. Esso dovrà risultare modificabile in maniera sufficientemente intuitiva.

Sarà quindi possibile, attraverso un file di configurazione, stilare una lista di tutti i piatti, i loro modificatori, le categorie presenti nel ristorante e i tavoli disponibili. Dall'interfaccia grafica sarà possibile l'attivazione/disattivazione di questi, in maniera da visualizzare nel menù e nella lista dei tavoli, solo quelli selezionati.

I monitor sono posizionati uno per ogni settore del ristorante, che saranno utilizzati dagli addetti, nei vari reparti, i quali potranno consultare gli ordini correnti da preparare.

I monitor stampano a video i nomi delle pietanze ordinate dai clienti, il numero del tavolo corrispondente all'ordine e gli eventuali modificatori presenti per ogni pietanza.

## **REQUISITI DI SISTEMA**

### **Funzionali**

Il Software, nella sua schermata principale, deve avere l'elenco numerato dei tavoli presenti in sala. Ogni tavolo è caratterizzato da un colore che identifica il suo stato tramite una legenda:

- I. Libero (verde);
- II. Prenotato (giallo);
- III. Ordinato (rosso);
- IV. Ordinato dolce (viola);
- V. Da pagare (blu).

Ogni tavolo deve essere selezionabile in modo da prendere le ordinazioni e, il Software imposta automaticamente lo stato a "ORDINATO". E' poi possibile forzare i rimanenti stati durante la consumazione del cliente. Una volta pagato, il Software imposta lo stato del tavolo a "LIBERO".

Selezionando un tavolo è possibile accedere al menù.

Il menù è suddiviso in categorie, precedentemente scelte dal gestore tramite file di configurazione (.csv).

Ogni portata del menù appartiene ad una delle categorie.

Ogni ordinazione può comprendere portate di più categorie e il Software deve suddividerle in automatico e mandarle in stampa nel settore opportuno.

Ogni categoria possiede dei modificatori, ad esempio:

#### **I. Cucina**

- aggiungi/togli ingredienti,
- tipo cottura,
- senza glutine
- sale,
- spezie,
- salse;

#### **II. Pizzeria**

- aggiungi/togli ingredienti,
- doppio pomodoro,
- doppia mozzarella,
- tipo impasto,
- tipo cottura;

#### **III. Bevande**

- temperatura (fredda/ambiente),
- con ghiaccio,

- limone;

#### IV. Dolci

- no zucchero a velo,
- aggiungi panna,
- senza glutine;

#### V. Caffè

- lungo/corto/macchiato/corretto;

#### VI. Amari

- con ghiaccio,
- con mosca;

L'interfaccia di ordinazione presenta vari pulsanti: uno per accedere ai modificatori, uno per gestire le quantità/aggiunta dei piatti, uno per decrementare la quantità ordinata, uno per eliminare completamente una portata dall'ordinazione, uno per chiudere l'ordine corrente con il pagamento, uno per inviare l'ordine ai settori predestinati e un pulsante per tornare alla pagina precedente dell'interfaccia. Le comande devono essere riordinate dal Software con un determinato criterio e indicare la quantità per ogni piatto ordinato.

Sulla cassa è possibile: revisionare gli ordini eseguiti, eliminare delle portate dagli ordini, stampare il conto e visualizzare lo storico degli ordini esauriti.

La persistenza dei dati è fornita tramite un database relazionale:

- PIATTI INSERITI DA FILE DI CONFIGURAZIONE
- CATEGORIE INSERITI DA FILE DI CONFIGURAZIONE
- MODIFICATORI INSERITI DA FILE DI CONFIGURAZIONE
- TAVOLI INSERITI DA FILE DI CONFIGURAZIONE
- LISTA DEGLI ORDINI ESEGUITI

I monitor stampano a video gli ordini in preparazione corrente.

## **Non Funzionali**

Per quanto riguarda l'usabilità, il Software deve essere intuitivo e veloce da imparare,

in maniera da formare gli addetti alla sala in massimo qualche mezz'ora.

Il Software deve essere efficiente, grazie alla sua semplicità e intuitività di utilizzo.

Il Software deve funzionare sul terminale della cassa e, essere potenzialmente portatile su dispositivi mobile per permettere il suo utilizzo non solo alla cassa ma anche dai camerieri direttamente in sala al tavolo.

Il tempo di consegna previsto per il Software è di circa due mesi.

L'implementazione del Software è realizzata con Java per il terminale in cassa.

Tutti i dati raccolti tramite il Software vengono registrati in un database relazionale di tipo MySQL.

I monitor devono stampare a video le pietanze, i loro modificatori e il tavolo corrispondente all'ordine eseguito per permettere la fase di preparazione nei settori corretti. Devono essere semplici e intuitivi da leggere.

## **Di Dominio**

Il Software non può permettere l'inserimento di quantità negative negli ordini.

E' possibile forzare lo stato del tavolo, se necessario.

Un tavolo non può trovarsi in due stati contemporaneamente.