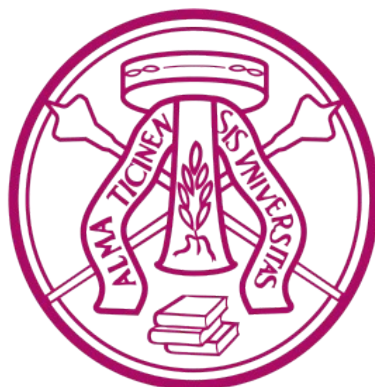


Progetto di :
Programmazione a oggetti e ingegneria del software
Ingegneria Informatica AA 2021/2022
Casi d'uso



UNIVERSITÀ
DI PAVIA

Gruppo “così”
Barsanti Patrick (479293)
Fiocchi Riccardo (481516)
Giacalone Vito (481113)
Mastella Diego (481438)
Vezzini Paolo (481375)

CU1: Prenotazione tavolo

Scopo: Richiedere la prenotazione di un tavolo

Attori primari: Cliente e cassiere

Stakeholders:

- Cliente che vuole effettuare la prenotazione di un tavolo.
- Il cassiere ha il compito di registrare la prenotazione, settando il tavolo allo status “prenotato”.

Precondizioni: nessuna.

Scenario di successo: Il tavolo viene prenotato

Scenario principale di successo: Il cliente si reca alla cassa e comunica al cassiere di voler prenotare un tavolo. Il cassiere si interfaccia con il programma, clicca sul tavolo da prenotare e imposta lo stato su “prenotato”.

Frequenza di occorrenza del caso d'uso: alta

Scenario alternativo: se i tavoli sono tutti occupati e/o prenotati, il cassiere può provvedere a una sistemazione provvisoria oppure può rifiutare la richiesta del cliente

CU2: Ordinazione

Scopo: Ordinazione piatti

Attori primari: cameriere e cliente

Stakeholders:

- Il cliente vuole ordinare i piatti e le bevande.
- Il cameriere prende le ordinazioni e le annota su una comanda che lascerà in cassa.

Precondizioni: Il tavolo deve essere impostato “occupato”.

Scenario di successo: L’ordinazione viene effettuata correttamente.

Scenario principale di successo: Il cliente segnala al cameriere di essere pronto per effettuare l’ordinazione. Il cameriere si reca al tavolo e annota su un blocco note le portate e le bevande che il cliente desidera ordinare. Una volta terminata l’ordinazione, il cameriere si allontana dal tavolo lasciando la comanda al cassiere che provvederà a registrare tutto il necessario sul software.

Frequenza occorrenza caso d’uso: alta

CU3: Caricamento ordine in cassa

Scopo: Registrazione ordine

Attori primari: Cassiere e cameriere

Stakeholders:

- Cameriere: lascia la comanda in cassa
- Cassiere: registra l'ordinazione

Precondizioni: il cameriere ha effettuato l'ordinazione

Scenario di successo: La comanda viene registrata in cassa e inviata alle opportune sezioni del ristorante.

Scenario principale di successo: una volta terminata l'ordinazione il cameriere lascia la comanda in cassa. Il cassiere si preoccupa di segnare sull'applicazione tutti i piatti e le eventuali bevande, lo stato del tavolo verrà impostato su "ordinato" in automatico. Successivamente il cassiere invierà l'ordine alle opportune sezioni del ristorante. I vari settori del ristorante vedranno comparire le ordinazioni sui rispettivi monitor e gli addetti alle preparazioni cominceranno a preparare quanto richiesto il prima possibile.

Frequenza occorrenza caso d'uso: alta

CU4: Saldo ordinazione

Scopo: Pagamento ordine

Attori Primari: Cassiere e cliente

Stakeholders:

- Cliente: deve pagare l'ordine
- Cassiere: deve identificare l'ordine corretto e procedere al pagamento

Precondizioni: Il cliente ha terminato il pasto

Scenario di successo: il cliente riceve la fattura e lascia il locale

Scenario principale di successo: Il cliente si reca in cassa per procedere al pagamento dell'ordine. Il cassiere si preoccupa di selezionare il tavolo assegnato al cliente durante la permanenza nel ristorante e chiude l'ordine. Il cassiere riscuote il pagamento dal cliente, viene stampata la ricevuta fiscale dell'ordinazione, e gli consegna la ricevuta. Il cliente può lasciare il ristorante.

Frequenza occorrenza caso d'uso: alta

CU5: Reclami

Scopo: Risolvere una contestazione da parte del cliente

Attori primari: Cliente e cassiere

Stakeholders:

- il cliente contesta qualcosa al ristoratore
- il ristoratore verifica l'ordinazione e prova a risolvere la contestazione

Precondizioni: la fattura è stata già evasa

Scenario di successo: il cassiere riesce a soddisfare le richieste/dubbi del cliente

Scenario principale di successo: il cliente si reca dal cassiere con la fattura, contestando qualcosa (ad esempio: un prezzo sbagliato oppure il rapporto qualità/prezzo). Il cassiere leggendo il numero di fattura, effettua una ricerca dell'ordinazione nello storico messo a disposizione dall'applicazione. Se la fattura esiste, allora il cassiere può navigare all'interno dell'ordinazione in modo da vedere il costo delle pietanze e le relative quantità ordinate del piatto tenendo in considerazione anche il sovrapprezzo apportato dalle modifiche.

Il cassiere si occupa di risolvere eventuali dubbi e/o problemi del cliente. Il cliente, lascia il locale soddisfatto.

Frequenza occorrenza caso d'uso: poco frequente

CU6: Modifica tavoli, modificatori, pietanze, categorie disponibili

Scopo: Modificare il ristorante virtuale

Attori principali: Cassiere

Stakeholders:

- Cassiere: si interfaccia con il programma

Precondizioni: modificati i relativi file “.CSV” che contengono tutte le informazioni necessarie al programma per funzionare.

Scenario di successo: il cassiere clicca sul menù “impostazioni” e potrà selezionare con delle “spunte” se mantenere presente una determinata categoria, pietanza, tavolo, modificatore. Al termine dell’operazione è possibile continuare ad utilizzare il software.

Frequenza di occorrenza del caso d’uso: molto bassa

Scenario alternativo: Qualora il cassiere decidesse di rimuovere un tavolo durante una sessione di lavoro allora il programma necessita di un riavvio. Se il cassiere approva il riavvio, allora, lo stato del sistema è resettato. Se il riavvio non viene approvato allora il cassiere può continuare a utilizzare il software tranquillamente, ma con

modifiche che diventano operative dall'avvio successivo.