

MYTHOS Problem Statement

1. Problem domain

Nei locali italiani la maggior parte dei problemi è dovuto alla difficoltà di 'gestione' degli ordini, del magazzino e principalmente del controllo del rendiconto finale.

Infatti, dopo aver dialogato con un gestore di una discoteca (Mythos) è sorta la sua difficoltà nell'organizzazione interna del locale. Esso, infatti, trova difficoltà nel mantenere le informazioni relative ad ogni tavolo del privé (es. budget rimanente, #persone ecc.) e nell'inoltrare i relativi ordini in modo efficiente alla cambusa la quale si occupa di preparare l'ordine, proprio perché essendo una discoteca il locale risulta al quanto confusionale.

Un'altra difficoltà riscontrata è quella di mantenere correttamente sotto controllo la quantità di ogni prodotto in magazzino, un rendiconto dei guadagni di ogni serata e, soprattutto, uno storico di tutti gli ordini effettuati.

Un problema secondario è dovuto dal fatto che la discoteca ha a disposizione alcune persone (dette p.r., addette alle relazioni pubbliche) che si occupano di formare delle liste (composte da nome e cognome) che consentono l'ingresso al locale delle persone presenti nella lista.

Siccome queste liste possono essere modificate anche durante la serata stessa, risulta complicato mantenerle sempre aggiornate in formato cartaceo, pertanto si vuole automatizzare anche questo aspetto.

Objectives:

Il principale obiettivo dell'applicativo è quello di fornire una piattaforma che permette:

- La prenotazione di un tavolo del privé con le relative informazioni.
- La possibilità di effettuare un ordine mantenendo traccia dello storico degli ordini.
- La gestione del magazzino.
- La gestione dell'ingresso in lista attraverso i p.r.

2. Actors of Scenarios

- **Moderatore**
- **Cassiere**
- **Cameriere**
- **Operatore**
- **PR**

3. Scenarios

- **Nome Scenario:** Prenotazione Tavolo

Attori partecipanti: Cassiere

Flusso di eventi:

Marco insieme ad altri suoi amici arrivano nel locale con l'intenzione di prenotare un tavolo del privé.

Luca, Il cassiere li accoglie e, dopo essersi autenticato alla piattaforma "Mythos", controlla se ci sono tavoli disponibili indipendentemente dal numero di persone.

Luca, dopo aver selezionato un tavolo disponibile, inserisce le informazioni del tavolo che consentono la corretta prenotazione.

Inserisce nome e cognome (in questo caso Marco Rossi) e il numero di persone che occuperanno quel tavolo. Il budget viene calcolato direttamente dal sistema (moltiplicando il numero di persone per il costo dell'ingresso al privé: in questo caso 200 euro) e mostrato.

A questo punto, Luca, clicca sul pulsante che appare sotto il form dei dati, il quale consentirà l'effettiva prenotazione del tavolo (solo se tutti i campi sono stati compilati correttamente).

Luca riceve una conferma di prenotazione da parte della piattaforma.

A questo punto Marco e i suoi amici vengono accompagnati al tavolo.

- **Nome Scenario:** Ordinazione Tavolo

Attori partecipanti: Cameriere

Flusso di eventi:

Marco ed i suoi amici consultano il menù e scelgono le bottiglie da ordinare.

Marco, a questo punto chiama Francesco, il ragazzo che si occupa delle ordinazioni.

Francesco si reca con uno smartphone/tablet al tavolo per effettuare l'ordinazione e dopo che si è loggato seleziona il tavolo in questione dal dispositivo e clicca sul pulsante per avviare l'ordine.

Appare la schermata con tutti i prodotti ordinabili con relativa quantità disponibile e le informazioni del tavolo.

Seleziona, tra i prodotti disponibili, il prosecco, inserisce 3 quantità e lascia i dettagli del tavolo vuoti.

A questo punto però Marco gli comunica che non vuole più 3 proseccchi ma ne vuole soltanto 2 e vuole aggiungere una bottiglia di vodka; Francesco, allora, elimina il prosecco dall'anteprima dell'ordine, reinsertisce le giuste quantità del prosecco e la nuova bottiglia ordinata (la vodka)

Seleziona come metodo di pagamento "cumulabile" poiché l'importo totale dell'ordine rientra nel loro budget disponibile

Comunica a Marco e ai suoi amici il prezzo totale dell'ordine e quindi l'importo (100 euro) che sarà scalato dal loro cumulabile.

Clicca sul pulsante di conferma e riceve l'avvenuta convalida dell'ordine.

L'ordine arriva "in tempo reale" sotto forma di scontrino direttamente ad una stampante in cambusa.

Un operatore prepara l'ordine e lo consegna al tavolo indicato sullo scontrino.

- **Nome Scenario:** Inserimento in lista PR

Attori partecipanti: PR

Flusso di eventi:

Andrea, un p.r., effettua l'accesso alla piattaforma web dal proprio device.

Dalla piattaforma può visualizzare tutti i clienti già in lista, cancellarli o inserirne nuovi.

Vincenzo chiede ad Andrea di farsi inserire in lista per l'ingresso, allora egli inserisce nell'apposito form nome e cognome (Andrea De Simone) e poi clicca sul pulsante 'Aggiungi'.

Il software conferma l'avvenuto inserimento, il quale significa Vincenzo è stato inserito correttamente nella lista del p.r.

Infine, Andrea comunica al cliente che per effettuare l'ingresso nel locale, gli basterà comunicare al cassiere che è presente nella sua lista.

- **Nome Scenario:** Ingresso in lista PR

Attori partecipanti: Cassiere

Flusso di eventi:

Vincenzo si reca nel locale e viene accolto dal cassiere Gennaro.

Vincenzo, come gli è stato detto da Andrea (il p.r.), gli comunica che è in lista.

Il cassiere, allora, chiede il nominativo del cliente e, attraverso una funzione dell'applicativo, verifica che sia realmente in lista, se sì, il cassiere segna sull'applicativo che Vincenzo è entrato e gli viene chiesta la quota per l'ingresso.

- **Nome Scenario:** Gestione Magazzino

Attori partecipanti: Moderatore

Flusso di eventi:

3. Functional requirements

Mythos prevede 4 tipi di utenti:

- **Moderatore**
 - Visualizzazione dell'incasso della serata.
 - Visualizzazioni dei dati riguardanti gli ordini effettuati.
 - Gestione dei prodotti del magazzino.
 - Gestione dei p.r.
 - Gestione
 - Visualizzazione delle entrate in lista.
 - Possibilità di bloccare temporaneamente l'inserimento in lista da parte dei p.r.
 - Possibilità di azzerare gli ordini e le liste dei p.r.
- **Cassiere:**
 - Possibilità di assegnare, a dei clienti, un tavolo disponibile.
 - Visualizzazione dei tavoli disponibili.
 - Modifica del budget di un tavolo anche dopo averlo prenotato.
 - Prenotazione di un tavolo.
 - Accesso alle liste dei clienti dei p.r. e possibilità di segnare che un cliente in lista è entrato nel locale.
- **Cameriere:**
 - Ordinazione ai tavoli.
 - Invio (alla cambusa) di informazioni aggiuntive riguardanti i tavoli (es. "Pulire tavolo").
 - Visualizzazione delle informazioni riguardanti i tavoli.
- **PR:**
 - Creazione online delle liste di clienti per un determinato evento.
 - Visualizzazione della sua lista di clienti.

4. Nonfunctional requirements

- **Usability**
 - L'operatore deve essere in grado di avviare e amministrare il locale senza l'aiuto di un amministratore di sistema a tempo pieno.
 - Per le ordinazioni ai tavoli è prevista un'interfaccia utente user-friendly realizzata attraverso uno slider per la visualizzazione e la scelta dei prodotti la cui navigazione (nello slider) può essere

effettuata attraverso lo swipe left o swipe right, attraverso delle frecce di navigazione oppure tramite pulsanti (uno per ogni prodotto).

Una volta aggiunti tutti i prodotti, scorrendo nella pagina sarà possibile effettuare l'ordine tramite un pulsante.

- **Performance**
 - Stampa dello scontrino in meno di 5 secondi.
 - L'applicativo deve essere in grado di supportare tutti gli accessi e le richieste che verranno effettuate nel corso delle serate.
- **Supportability**
 - Uso dei commenti
 - Identificatore con nomi significativi e in stile CamelCase
 - Il software verrà sviluppato con un linguaggio Object Oriented, pertanto sarà propenso a supportare richieste aggiuntive da parte del committente e facilità di manutenzione.
- **Implementation**
 - È previsto l'uso di smartphone e tablet per effettuare gli ordini e le prenotazioni.
 - È prevista la presenza di una stampante termica (POS) per gli scontrini.
- **Packaging**
 - Il software verrà installato su una sola macchina e gli altri dispositivi accederanno in remoto all'applicativo tramite indirizzo IP.
- **Legal**
 - Prevista licenza di acquisto.

5. Target environment

Mythos deve poter essere avviabile su qualsiasi sistema operativo e sarà compatibile per tutti i tipi di devices in quanto si tratterà di un'applicazione client - server accessibile da un browser.

6. Deliverable & deadlines

1. Consegna schede informative e proposta di progetto: 25 settembre 2019
2. Creazione repository gitHub, invio file excel con informazioni su progetto e partecipanti e file proposta di progetto, invito docente e tutor su repository gitHub: 2 ottobre 2019
3. Kick-off meeting: 3 ottobre 2019
4. Problem Statement: 11 ottobre 2019
5. Requisiti e casi d'uso: 25 ottobre 2019
6. Requirements Analysis Document: 8 novembre 2019
7. System Design Document: 29 novembre 2019
8. Specifica delle interfacce dei moduli del sottosistema da implementare: 13 dicembre 2019
9. Piano di test di sistema e specifica dei casi di test per il sottosistema da implementare: 13 dicembre 2019