



Requirements Analysis Document

SushiStar

Riferimento	RAD
Versione	2.0
Data	17/11/2024
Destinatario	Prof. C. Gravino
Presentato da	Antonio Avino, Antonio Bisogno, Matteo Coraggio, Paolo Balestriere

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
13/10/2024	0.1	Stesura introduzione	AA,AB,MC
14/10/2024	0.2	Stesura sistema attuale	PB
29/10/2024	0.3	Stesura sintesi della sezione sistema proposto ed attori del sistema	AA
09/11/2024	0.4	Stesura Activity Diagram sistema proposto	AA, MC
10/11/2024	0.5	Stesura Requisiti Funzionali	AA,AB,MC,PB
10/11/2024	0.6	Stesura Requisiti Non Funzionali	AA,AB,MC,PB
10/11/2024	0.6.1	Stesura scenari 2 e 3	AA
10/11/2024	0.6.2	Stesura scenari 4 e 7	AB
10/11/2024	0.6.3	Stesura scenari 5 e 8	MC
10/11/2024	0.6.4	Stesura scenari 1 e 6	PB
10/11/2024	1.0	Prima revisione documento	AA,AB,MC,PB
11/11/2024	1.1	Stesura modello dei casi d' uso	AA
11/11/2024	1.1.1	Stesura use case 1	AA
11/11/2024	1.1.2	Stesura use case 2	PB
11/11/2024	1.1.3	Stesura use case 3	AB
11/11/2024	1.1.4	Stesura use case 4	MC
12/11/2024	1.2.1	Stesura StateChart Diagram ordine	AA
12/11/2024	1.2.2	Stesura StateChart Diagram prodotto	AA
12/11/2024	1.3.1	Stesura Sequence Diagram ricerca prodotto nel menù	AA
12/11/2024	1.3.2	Stesura Sequence Diagram inserimento prodotto nel menù	PB
12/11/2024	1.4	Stesura Class Diagram	AB
13/11/2024	1.5	Stesura Navigational Paths	AA
16/11/2024	1.6	Stesura Mock-ups	AA
17/11/2024	1.7	Stesura Glossario, acronimi ed abbreviazioni	AA
17/11/2024	2.0	Seconda revisione documento	AA,AB,MC,PB



Team Members

Nome	Acronimo	Contatto
Antonio Avino	AA	a.avino29@studenti.unisa.it
Antonio Bisogno	AB	a.bisogno53@studenti.unisa.it
Matteo Coraggio	MC	m.coraggio8@studenti.unisa.it
Paolo Balestriere	PB	p.balestriere@studenti.unisa.it

Sommario

Revision History	2
Team Members	3
1 Introduzione	5
1.1 Obiettivo del sistema	5
1.2 Ambito del sistema	6
1.3 Obiettivi e criteri di successo	8
1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni	9
Definizioni	9
Acronimi.....	9
Abbreviazioni.....	Errore. Il segnalibro non è definito.
1.5 Riferimenti	10
1.6 Organizzazione del documento	10
2 Sistema attuale	11
2.1 Panoramica	11
3 Sistema Proposto.....	12
3.1 Sintesi della sezione	12
3.1.1 Attori del sistema	12
3.1.2 Activity Diagram del sistema proposto	13
3.2 Requisiti funzionali.....	14
3.2.1 RF_GAPU: Gestione area personale utente	14
3.2.2 RF_GNU: Gestione navigazione utente.....	15
3.2.3 RF_GM: Gestione Menu.....	16
3.2.4 RF_GU: Gestione utenti	17
3.2.5 RF_GTO: Gestione Tracking Ordini	17
3.3 Requisiti Non Funzionali	17
3.3.1 Performance	17
3.3.2 Reliability	18
3.3.3 Usability	19
3.3.4 Legal	19
3.3.5 Supportability.....	19
3.3.6 Packaging	20
3.3.7 Implementation	20
3.4 Modello di sistema	21
3.4.1 Scenari	21
3.4.2 Modello dei casi d'uso	29
3.4.3 Modello ad oggetti	40
3.4.4 Modello Dinamico	41
3.4.5 Interfaccia Utente – Percorsi di navigazione e Mock-up	46
4 Glossario.....	56

1 Introduzione

1.1 Obiettivo del sistema

L'obiettivo del sistema SushiStar è fornire una piattaforma digitale che migliori l'esperienza d'uso per i clienti del ristorante, consentendo loro di consultare il menù in modo facile e intuitivo e di effettuare ordini direttamente tramite l'applicazione web, sia per il ritiro da asporto che per la consegna a domicilio. Questa soluzione si propone di ridurre le barriere d'accesso ai servizi del ristorante e di aumentare la presenza del locale nella quotidianità dei clienti, ampliando così il pubblico raggiungibile e favorendone la fidelizzazione.

In particolare, la web app mira a:

- Migliorare la comodità del processo di ordinazione, eliminando la necessità di contatti telefonici o di visite fisiche per il semplice consulto del menù;
- Ottimizzare il servizio di consegna a domicilio, garantendo una gestione efficiente degli ordini e dei tempi di consegna;
- Supportare le operazioni di vendita da asporto con un sistema di prenotazione anticipata per il ritiro diretto al ristorante;
- Fornire ai clienti un'interfaccia user-friendly, moderna e accessibile da qualsiasi dispositivo, in linea con le aspettative del mercato odierno;
- Permettere al ristorante di migliorare la visibilità e la competitività nel settore della ristorazione tramite la digitalizzazione e la possibilità di offrire promozioni esclusive agli utenti registrati sull'app.

Il sistema non solo ottimizza i processi interni, ma rappresenta anche un'opportunità di crescita per il ristorante, permettendogli di raggiungere nuovi clienti e di mantenere costante il rapporto con quelli esistenti attraverso notifiche, offerte personalizzate e aggiornamenti periodici sul menù.

In sintesi, SushiStar si configura come uno strumento di trasformazione digitale del ristorante, contribuendo a migliorare l'esperienza utente e a potenziare l'efficienza operativa del servizio.

1.2 Ambito del sistema

Il sistema ha lo scopo di migliorare l'esperienza del cliente e ottimizzare la gestione interna degli ordini presso il ristorante SushiStar. Essa offre ai clienti un sistema rapido e intuitivo per effettuare ordini, fornire valutazioni sui prodotti e accedere a informazioni personalizzate, mentre il personale del ristorante beneficia di un processo strutturato e senza errori per la raccolta degli ordini.

L'applicazione permette ai clienti di:

- Visualizzare il menù in maniera interattiva, con descrizioni dettagliate dei prodotti, ingredienti e immagini illustrative;
- Effettuare ordini in modo autonomo, scegliendo i prodotti desiderati e specificando eventuali preferenze o allergie alimentari;
- Valutare ogni prodotto su una scala da 1 a 5 stelle, contribuendo a creare un sistema di classifiche basato sulle preferenze degli utenti. Queste valutazioni aiutano i nuovi clienti a scoprire i prodotti più apprezzati e ad avere una guida sulla qualità del cibo;
- Consultare lo storico dei propri ordini per facilitare ordini futuri e tenere traccia delle proprie preferenze;
- Ricevere notifiche in tempo reale sullo stato dell'ordine;
- Accedere a promozioni e sconti personalizzati in base alla loro attività o fedeltà al ristorante.

Dal lato del ristorante, l'applicazione consente al personale di:

- Ricevere e gestire gli ordini in modo strutturato, evitando errori dovuti alla trascrizione manuale o alla comunicazione verbale (es. ordini telefonici);
- Organizzare gli ordini in base alla priorità e al tempo di preparazione, ottimizzando i flussi di lavoro della cucina;
- Visualizzare le statistiche di vendita dei prodotti, comprese le valutazioni dei clienti, per migliorare la gestione del menù e delle scorte.

Le funzionalità principali del sistema sono:

- Registrazione e autenticazione dei clienti;
- Visualizzazione del menù digitale con dettagli, prezzi e foto dei prodotti;
- Effettuazione di ordini in modo autonomo, con eventuali note per personalizzare i prodotti;
- Valutazione e recensione dei prodotti da parte dei clienti;
- Visualizzazione delle classifiche dei prodotti più apprezzati;
- Consultazione dello storico degli ordini passati;
- Sistema di notifiche push per aggiornamenti sugli ordini;
- Gestione promozioni e sconti personalizzati;
- Gestione centralizzata degli ordini per il personale del ristorante, con opzioni di filtraggio e organizzazione.



1.3 Obiettivi e criteri di successo

Obiettivo del Progetto: L'obiettivo del progetto **SushiStar** è la creazione di una web app che faciliti la prenotazione di prodotti di sushi, offrendo un'esperienza semplice e interattiva per gli utenti. La piattaforma sarà progettata per semplificare l'ordinazione dei prodotti e migliorare l'interazione con il ristorante.

Scopo Principale del Progetto: La web app SushiStar avrà come scopo principale quello di fungere da strumento per la visualizzazione del menù, la prenotazione dei prodotti di sushi e la comunicazione diretta con il ristorante. Attraverso un'interfaccia intuitiva, gli utenti potranno esplorare le opzioni di menu, effettuare ordini personalizzati e ricevere conferme in tempo reale.

Criteri di Successo Stabiliti:

- **Interfaccia User-Friendly:** Si intende realizzare un'interfaccia grafica semplice ed intuitiva, che consenta agli utenti di navigare facilmente tra le diverse sezioni della web app. Le operazioni di prenotazione e modifica degli ordini devono essere chiare e prive di ambiguità, garantendo un'esperienza utente fluida e soddisfacente.
- **Gestione Efficiente delle Prenotazioni:** La web app prevede una gestione ottimale delle prenotazioni, che includerà conferme immediate dell'ordine, possibilità di modifiche in tempo reale e notifiche riguardanti eventuali problemi di disponibilità dei prodotti. Gli utenti saranno sempre informati sullo stato del loro ordine.
- **Mitigazione dei Fallimenti di Sistema:** Sarà garantita una gestione degli errori e dei fallimenti, notificando gli utenti riguardo a valori inseriti non ammissibili (come orari non disponibili per le prenotazioni) e segnalando eventuali problemi tecnici o di disponibilità delle risorse.

La web app SushiStar propone quindi di rivoluzionare l'esperienza di prenotazione dei prodotti di sushi, creando un ambiente digitale che facilita l'ordinazione e promuove una comunicazione efficace tra i clienti e il ristorante. Con un focus sull'interfaccia utente, sulla gestione delle prenotazioni e sulla sicurezza, SushiStar mira a diventare la scelta ideale per gli appassionati di sushi.



1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni

Definizioni

Questo [Glossario](#) fornisce una raccolta di termini tecnici e concetti chiave utilizzati nel progetto.

Acronimi e abbreviazioni

- **RAD:** Requirement Analysis Document (Documento di Raccolta dei Requisiti)
- **UC:** Use Case (Caso d'uso)
- **UCD:** Use Case Diagram
- **CD:** Class Diagram
- **RF:** Requisiti Funzionali
- **RNF:** Requisiti Non Funzionali
- **GAPU:** Gestione area personale utente
- **GNU:** Gestione navigazione utente
- **U:** Utente
- **GM:** Gestione menù
- **GU:** Gestione utenti
- **GTO:** Gestione tracking ordini
- **AD:** Activity Diagram (Diagramma delle attività)
- **US:** Usabilità
- **PE:** Performance
- **SU:** Supportability
- **PA:** Packaging
- **IM:** Implementazione
- **LE:** Legal
- **SCD:** StateChart Diagram
- **SD:** Sequence Diagram
- **NP:** Navigation Paths
- **SC:** Scenario
- **DB:** Database

1.5 Riferimenti

- Object-Oriented Software Engineering (Using UML, Patterns, and Java) Third Edition - Bernd Bruegge & Allen H. Dutoit.

1.6 Organizzazione del documento

Il presente documento è strutturato nel modo seguente:

- **Introduzione:** Questa sezione contiene tutte le motivazioni e gli scopi del sistema, chiarendo i motivi per il quale il sistema deve essere utilizzato e la definizione degli acronimi che andranno utilizzati nel documento;
- **Sistema Attuale:** Questa sezione offre una panoramica sul funzionamento dell'attuale sistema, accompagnata dall'analisi di una delle sue funzionalità principali, illustrata tramite un AD;
- **Sistema Proposto:** Questa sezione offre una panoramica sulla struttura e sul funzionamento del nuovo sistema, delineando i principali attori coinvolti e illustrando le nuove funzionalità attraverso un AD. La sezione è strutturata in diverse sottosezioni:
 - Una sezione dedicata alla definizione dei RF del sistema, elencati con la seguente struttura: RF_[ACRONIMOSEZIONE]_[NUMERO], dove si specificano il nome del requisito, l'attore coinvolto e la priorità;
 - Una sezione per la definizione dei RNF del sistema, organizzati con la forma RNF_[TIPO]_[NUMERO], che descrive aspetti come performance e sicurezza;
 - Una sezione dedicata alla modellazione del sistema, con scenari d'uso e casi d'uso specifici costruiti sulla base di questi ultimi;
 - Una sezione per la definizione del modello a oggetti, comprendente la descrizione degli oggetti del sistema associati agli attori;
 - Una sezione riservata alla modellazione dinamica, che include SD e SCD;
 - Una sezione dedicata all'interfaccia utente, con la descrizione dei NP e dei UI per mostrare l'aspetto e il flusso delle interazioni.
- **Glossario:** Fornisce le definizioni dei termini tecnici utilizzati nel documento per facilitarne la comprensione.



2 Sistema attuale

2.1 Panoramica

Il ristorante SushiStar gestisce attualmente le ordinazioni e le prenotazioni telefonicamente. Per poter offrire un servizio più efficace ai propri clienti, il locale ha deciso di muoversi verso la digitalizzazione delle ordinazioni.

L'utilizzo di una piattaforma online per la ricezione degli ordini permette di evitare tutte le eventuali problematiche della comunicazione tramite telefono (lunghi tempi di attesa per i clienti, possibilità di malintesi, cattiva qualità della linea) oltre a fornire più strumenti al cliente, come la possibilità di pagare online, poter consultare il menù in qualsiasi momento e il tracciamento degli ordini effettuati, di cui verrebbe indicato lo stato di preparazione.

I vantaggi per i gestori e i dipendenti del locale si articolano nella possibilità di ampliare l'offerta per le consegne a domicilio, in quanto sarebbe possibile ordinare ogni prodotto presente nel menu del ristorante invece delle confezioni standard proposte per le ordinazioni telefoniche, di poter effettuare variazioni al menù rendendole istantaneamente visibili ai clienti e l'aggiornamento in tempo reale delle scorte di prodotti rimasti, calcolate in base alle ordinazioni.

3 Sistema Proposto

3.1 Sintesi della sezione

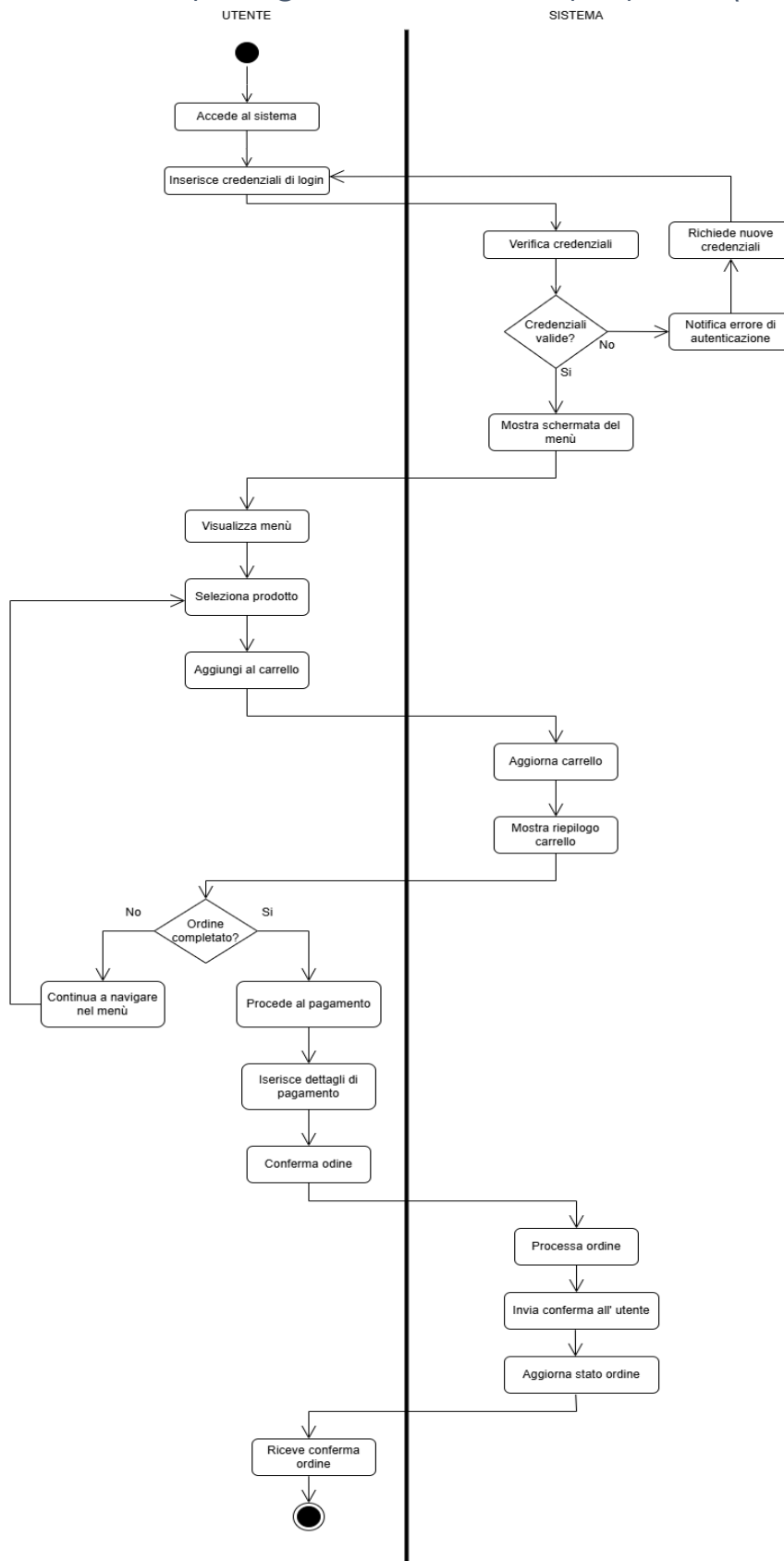
La sezione che segue è organizzata come segue:

1. **Requisiti funzionali:** descrizione degli attori e dei requisiti funzionali, evidenziando le interazioni tra il sistema e l'ambiente esterno;
2. **Requisiti non funzionali:** descrizione degli aspetti del sistema che ne indicano la qualità come usabilità, affidabilità, prestazioni, aspetti quindi non legati alle funzionalità del sistema;
3. **Modello del sistema:**
 - **Scenari:** descrizione informale di una singola caratteristica del sistema dal punto di vista dell'utente finale;
 - **Modello dei casi d'uso:** descrizione completa delle interazioni che avvengono quando un attore utilizza il sistema, specificando tutti i possibili scenari;
 - **Modello ad oggetti:** descrizione tramite un class diagram dei singoli oggetti del sistema, delle loro proprietà e relazioni;
 - **Modello dinamico:** rappresentazione della struttura dinamica del sistema;
 - **Path navigazionali:** descrizione del percorso tra le pagine che un attore può compiere all'interno del sistema;
 - **Mock-up:** rappresentazione dell'interfaccia grafica.

3.1.1 Attori del sistema

- **Utente:** rappresenta una persona iscritta che può utilizzare l'applicazione e fare ordini.
- **Gestore Menu:** rappresenta un addetto dedito alla gestione del menù.
- **Gestore Utenti:** rappresenta un addetto che si occupa di gestire gli account utente.
- **Gestore Ordini:** rappresenta un addetto che si occupa di gestire gli ordini e il loro tracking dal negozio alla casa del cliente.

3.1.2 Activity Diagram del sistema proposto (AD)



3.2 Requisiti funzionali

In questa sezione saranno riassunti i requisiti funzionali del sistema proposto. I requisiti funzionali sono stati raggruppati in cinque gestioni, associate a specifici obiettivi di business:

1. **Gestione Area Personale Utente (GAPU);**
2. **Gestione Navigazione Utente (GNU);**
3. **Gestione Menu (GM);**
4. **Gestione Utenti (GU);**
5. **Gestione Tracking Ordini (GTO).**

3.2.1 RF_GAPU: Gestione area personale utente

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RF_GAPU_1	Registrazione cliente	Il sistema deve permettere all'utente di registrarsi	Elevata
RF_GAPU_2	Login	Il sistema deve permettere all'utente registrati di effettuare l'accesso	Elevata
RF_GAPU_3	Logout	Il sistema deve permettere all'utente di effettuare il logout	Elevata
RF_GAPU_4	Modifica dati personali	Il sistema deve permettere all'utente di modificare i propri dati personali	Elevata
RF_GAPU_5	Storico ordini	Il sistema deve permettere all'utente di visualizzare il proprio storico ordini	Media

3.2.2 RF_GNU: Gestione navigazione utente

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RF_GNU_1	Acquisto prodotti	Il sistema deve permettere all'utente di effettuare l'acquisto degli articoli contenuti nel menu	Elevata
RF_GNU_2	Scelta tipo di consegna	Il sistema permette all'utente di scegliere tra due modalità di consegna: da asporto oppure a domicilio	Elevata
RF_GNU_3	Visualizzazione stato ordine	Il sistema deve fornire all'utente la visualizzazione lo stato degli ordini	Bassa
RF_GNU_4	Piatti preferiti	Il sistema permette all'utente di segnare i prodotti del menù come preferiti	Media
RF_GNU_5	Rating prodotti	Il sistema permette all'utente di esprimere valutazioni in decimi sui prodotti acquistati del menù	Media
RF_GNU_6	E-mail di conferma	Il sistema invia una mail di conferma per ogni ordine effettuato all'indirizzo email indicato dall'utente	Media
RF_GNU_7	Visualizzazione menù	Il sistema permette all'utente di visualizzare il menu del ristorante SushiStar	Elevata
RF_GNU_8	Sconto cliente	Il sistema garantisce all'utente di usufruire di un codice sconto del 10% per ogni 100€ spesi sulla piattaforma	Bassa
RF_GNU_9	Quantità pietanze	Il sistema permette all'utente di scegliere la quantità del prodotto selezionato	Elevata
RF_GNU_10	Filtri per categoria	Il sistema permette all'utente di filtrare il menu per categorie di prodotti	Media
RF_GNU_11	Ricerca prodotto nel menù	Il sistema permette all'utente di ricercare un prodotto nel menù	Elevata

RF_GNU_12	Segnalazione di allergeni	Il sistema dovrà segnalare eventuali allergeni nella pagina dei prodotti	Media
RF_GNU_13	Modalità di pagamento	Il sistema permette all'utente di scegliere tra pagamento online e pagamento alla consegna	Elevata
RF_GNU_14	Prodotti non disponibili	Il sistema permette di segnalare prodotti come "non disponibili" nel menù	Elevata
RF_GNU_15	Fasce orarie di ordinazione	Il sistema permette all'utente di ordinare in qualsiasi momento specificando data e ora	Elevata

3.2.3 RF_GM: Gestione Menu

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RF_GM_1	Aggiunta nuovo prodotto	Il sistema deve permettere al gestore menu di aggiungere un nuovo prodotto al menù	Elevata
RF_GM_2	Rimozione prodotto dal menù	Il sistema deve permettere al gestore menu di rimuovere un prodotto dal menù	Elevata
RF_GM_3	Modifica prodotto menù	Il sistema permette al gestore menu di modificare le informazioni dei prodotti presenti nel menù	Elevata
RF_GM_4	Aggiornamento scorte	Il sistema deve aggiornare automaticamente le scorte di prodotti disponibili	Elevata

3.2.4 RF_GU: Gestione utenti

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RF_GU_1	Storico ordini utenti	Il sistema permette al gestore utenti di visualizzare lo storico ordini di ciascun cliente	Media
RF_GU_2	Eliminazione profilo utenti	Il sistema permette al gestore utenti di eliminare i profili cliente	Media

3.2.5 RF_GTO: Gestione Tracking Ordini

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RF_GTO_1	Visualizzazione stato ordini	Il sistema deve permettere al gestore ordini di visualizzare lo stato degli ordini	Elevata
RF_GTO_2	Modifica stato ordini	Il sistema deve permettere al gestore ordini di modificare lo stato degli ordini	Elevata

3.3 Requisiti Non Funzionali

Nella presente sezione sono dettagliati i requisiti non funzionali del sistema, ossia quelli riguardanti l'usabilità, l'affidabilità, le prestazioni, la supportability, l'implementazione, il packaging, e la gestione dal punto di vista legale.

3.3.1 Performance

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_PE_1	Tempi di risposta	Il sistema deve garantire che le operazioni abbiano un tempo di risposta inferiore ai 3 secondi	Elevata
RNF_PE_2	Uptime	Il sistema deve essere accessibile da parte degli utenti dalle 4:00 AM alle 3:00 AM	Elevata



RNF_PE_3	Navigazione concorrente	Il sistema dovrà garantire la normale esperienza utente fino a un carico di 2000 utenti connessi contemporaneamente	Elevata
RNF_PE_4	Velocità di caricamento	Il sistema dev'essere in grado di caricare le immagini in un tempo non superiore ai 2 secondi	Media
RNF_PE_5	Ordini concorrenti	Il sistema deve essere in grado di gestire fino a 2000 ordini contemporaneamente	Elevata

3.3.2 Reliability

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_RE_1	Fallimento del sistema	Il sistema deve notificare l'utente dell'impossibilità di completare un'operazione richiesta a causa di un fallimento o un errore del sistema	Elevata
RNF_RE_2	Divisione dei ruoli utente	Il sistema deve garantire la netta separazione delle operazioni a seconda del ruolo dell'utente	Elevata
RNF_RE_3	Formato password	Le password devono rispettare dei canoni di sicurezza, al fine di non essere facilmente individuabili	Elevata
RNF_RE_4	Crittografia password	Le password devono essere crittografate prima di essere salvate nella banca dati	Elevata

3.3.3 Usability

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_US_1	Colorblind	Il sistema deve essere accessibile anche a persone con daltonismo	Bassa
RNF_US_2	Tempo di apprendimento	Il sistema deve fornire un' interfaccia semplice con un tempo di apprendimento massimo di 5 minuti per un nuovo utente	Elevata

3.3.4 Legal

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_LE_1	Privacy	Il sistema deve garantire le norme sulla privacy secondo il GDPR 2016/679	Media
RNF_LE_2	Normativa fiscale	Il sistema deve archiviare i dati finanziari e contabili per un minimo di 7 anni, come richiesto dalla normativa fiscale locale	Media

3.3.5 Supportability

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_SU_1	Estendibilità	Il sistema deve permettere l'aggiunta di nuovi contenuti senza dover modificare l'architettura	Media
RNF_SU_2	Modificabilità	Il sistema deve permettere di modificare il catalogo tramite un'interfaccia amministratore senza dover ricorrere a intervento tecnico	Elevata



3.3.6 Packaging

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_PA_1	Applicazione web	Il sistema deve essere accessibile da pc e dispositivi mobile come pagina web	Elevata

3.3.7 Implementation

Identificativo	Nome	Descrizione	Priorità
RNF_IM_1	Piattaforma web	Il sistema deve essere sviluppato come piattaforma web-based utilizzando un modello architetturale adatto	Elevata

3.4 Modello di sistema

3.4.1 Scenari

Di seguito sono elencati alcuni scenari. Solo alcuni dei requisiti funzionali, quelli considerati più interessanti e critici, sono stati usati per costruire gli scenari.

Nome Scenario: SC_1 aggiunta di un prodotto al menù		
Partecipanti: Pasquale (dipendente SushiStar)		
FLUSSO DEGLI EVENTI	DIPENDENTE	SISTEMA
	Pasquale accede alla pagina del menu del ristorante e decide di aggiungere un nuovo prodotto al menù.	
		il sistema chiede di selezionare la giusta categoria per il prodotto.
	Pasquale seleziona la categoria del prodotto.	
		Il sistema mostra l'apposito form in cui inserire le informazioni del nuovo prodotto.
	Pasquale compila il form con le informazioni del nuovo prodotto e clicca per salvarle.	
		Il sistema mostra le informazioni inserite da Pasquale e chiede di confermare ulteriormente.



Nome Scenario: SC_1 aggiunta di un prodotto al menù		
	Una volta accertatosi che le informazioni inserite siano corrette, Pasquale conferma il nuovo prodotto.	
		Il sistema aggiunge il nuovo prodotto al menù.
ECCEZIONI		
Se Pasquale si accorge di aver inserito delle informazioni sbagliate, può riaprire il form per modificarle.		
Il sistema potrebbe fallire nel salvataggio del nuovo prodotto, in questo caso mantiene le informazioni salvate nel form e chiede all'utente di riprovare.		

Nome Scenario: SC_2 Ricerca prodotto nel menù		
Partecipanti: Arcibaldo (utente)		
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	Arcibaldo accede alla pagina del menù del ristorante e decide di cercare il suo prodotto preferito.	
		Il sistema mostra una serie di prodotti.
	Arcibaldo utilizza il filtro per categoria, selezionando sushi.	
		Il sistema mostra quindi solo i prodotti della categoria sushi.



	Arcibaldo utilizza la barra di ricerca ed inserisce il nome del prodotto "Salmon nigiri".	
		Il sistema filtra i risultati e mostra una lista con tutti i prodotti che corrispondono al termine cercato.
	Arcibaldo soddisfatto della sua ricerca clicca sull' icona del prodotto per selezionarlo.	
		Il sistema mostra ad Arcibaldo una descrizione più dettagliata del prodotto.
ECCEZIONI		
Arcibaldo potrebbe digitare un nome errato nella barra di ricerca e non trovare alcun risultato. In questo caso, il sistema gli suggerisce di controllare eventuali errori di battitura o di navigare attraverso altre categorie per trovare ciò che desidera.		

Nome Scenario: SC_3 Recupero password		
Partecipanti: Pasquale (dipendente SushiStar)		
FLUSSO DEGLI EVENTI	DIPENDENTE	SISTEMA
	Pasquale accede alla pagina di login e seleziona l'opzione "Hai dimenticato la password?".	
		Il sistema richiede l' inserimento dell' e-mail registrata.



	Pasquale inserisce l' e-mail e invia la richiesta.	
		Il sistema invia un email con un link per il reset della password.
	Pasquale riceve l'email e segue il link fornito.	
		Il sistema chiede all'utente di inserire una nuova password e confermarla.
	Pasquale inserisce la nuova password e completa il processo.	
		Il sistema conferma l'aggiornamento della password con un messaggio di successo.
ECCEZIONI		
Se l'email inserita non è associata ad alcun account, il sistema mostra un messaggio di errore: "L'email inserita non è valida. Controlla i dati e riprova."		

Nome Scenario: SC_4 Tracking		
Partecipanti: Scott (dipendente SushiStar)		
FLUSSO DEGLI EVENTI	DIPENDENTE	SISTEMA
	Scott accede alla pagina riservata agli admin.	
		Il sistema gli presenta tutte le azioni che può effettuare.



Nome Scenario: SC_4 Tracking		
	Scott sceglie di visualizzare la pagina con tutti gli ordini.	
		Il sistema mostra una tabella con tutti gli ordini e il loro stato di consegna.
	Scott clicca sull'id di un ordine.	
		Il sistema gli mostra i dati dell'ordine e gli permette di cambiarne lo stato.
	Scott cambia lo stato di consegna dell'ordine.	
		Il sistema mostra il nuovo stato di consegna inserito da Scott.

Nome Scenario: SC_5 Inserimento prodotto nel carrello		
Partecipanti: Arcibaldo (utente)		
FLUSSO DEGLI EVENTI	UTENTE	SISTEMA
	Arcibaldo accede all'applicazione SushiStar e inizia a esplorare i vari prodotti disponibili.	
		Il sistema gli mostra diverse categorie di pietanze, ognuna con un'ampia selezione di prodotti.
	Arcibaldo naviga tra le opzioni e trova il suo prodotto preferito e preme su di esso.	



Nome Scenario: SC_5 Inserimento prodotto nel carrello		
		Il sistema mostra la pagina del prodotto con una più ampia descrizione e un pulsante per aggiungerlo al carrello.
	Arcibaldo preme il pulsante per aggiungere il prodotto al carrello.	
		Il sistema notifica l'aggiunta del prodotto al carrello con un messaggio di conferma.
ECCEZIONI		
Nel caso in cui il prodotto non fosse disponibile il sistema mostra un messaggio di errore: "Piatto non disponibile".		

Nome Scenario: SC_6 rimozione di un prodotto dal menù		
Partecipanti: Pasquale (dipendente SushiStar)		
FLUSSO DEGLI EVENTI	DIPENDENTE	SISTEMA
	Pasquale accede alla pagina del menu del ristorante e ricerca il prodotto da rimuovere.	
		Il sistema mostra a Pasquale il prodotto desiderato.
	Pasquale seleziona l'opzione di rimozione di prodotto dal menù.	
		Il sistema chiede a Pasquale la conferma per effettuare la rimozione.



Nome Scenario: SC_6 rimozione di un prodotto dal menù		
	Pasquale conferma.	
		Il sistema rimuove il prodotto dal menu e dalla propria banca dati.

Nome Scenario: SC_7 Aggiunta prodotto ai preferiti		
Partecipanti: John (utente)		
FLUSSO DEGLI EVENTI	DIPENDENTE	SISTEMA
	John esplora le pietanze presenti nel menù.	
		Il sistema mostra tutte le pietanze presenti nel menù.
	John aggiunge un prodotto ai preferiti tramite il bottone apposito.	
		Il sistema conferma che il prodotto è stato correttamente inserito ai preferiti.
	John accede alla pagina dei preferiti.	
		Il sistema gli mostra tutti i prodotti che John ha aggiunto ai preferiti.

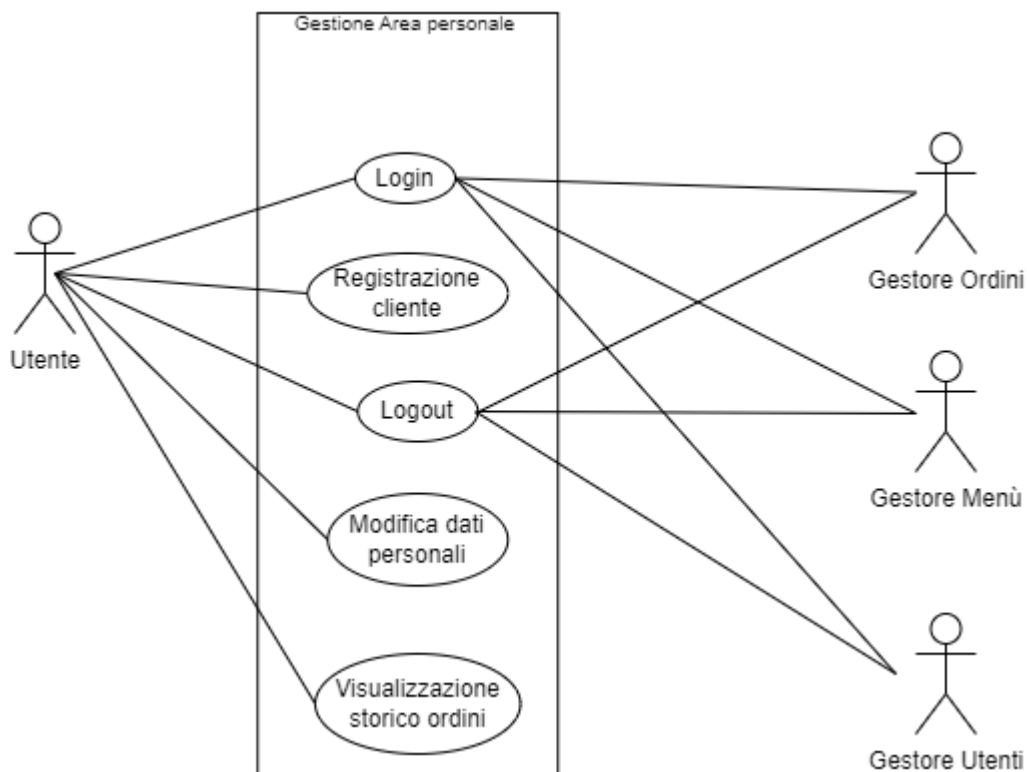


Nome Scenario: SC_8 Modifica delle informazioni personali da parte del cliente		
Partecipanti: Giuseppe (utente)		
FLUSSO DEGLI EVENTI	DIPENDENTE	SISTEMA
	Giuseppe accede alla sezione dedicata alla modifica delle informazioni personali e decide di aggiornare il proprio indirizzo, numero di telefono, indirizzo email e password.	
		Il sistema chiede di inserire le nuove informazioni.
	Giuseppe fornisce il nuovo indirizzo, numero di telefono, indirizzo email e password.	
		Il sistema mostra le informazioni inserite e richiede una conferma per procedere con le modifiche.
	Giuseppe conferma le modifiche	
		Il sistema conferma che tutte le informazioni personali sono state aggiornate correttamente.
ECCEZIONI		
Il sistema non salva correttamente le modifiche.		

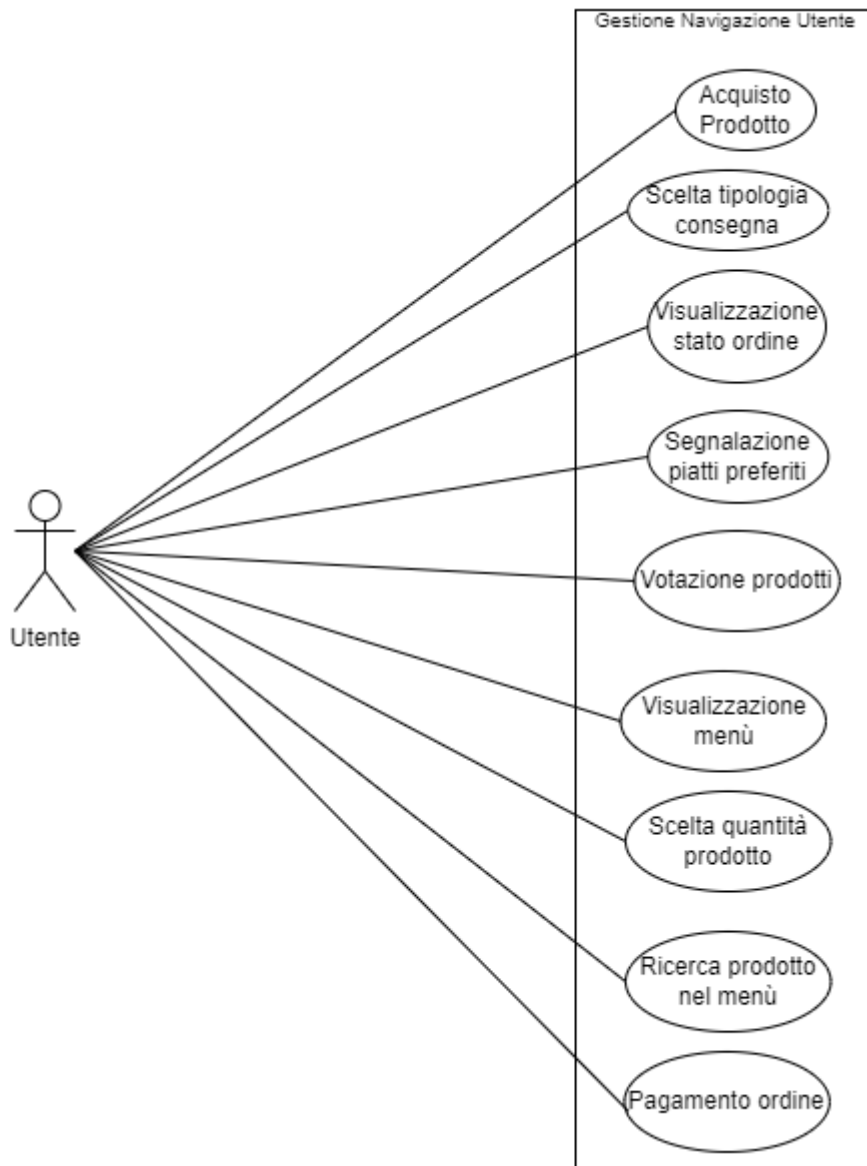
3.4.2 Modello dei casi d'uso

In questo capitolo vengono illustrati gli **Use Case Diagram**, che rappresentano le principali interazioni tra gli attori e il sistema. A seguire, sono presentate in dettaglio alcune tabelle esplicative per i casi d'uso ritenuti più significativi e rilevanti, evidenziando i flussi principali e alternativi e gli attori coinvolti.

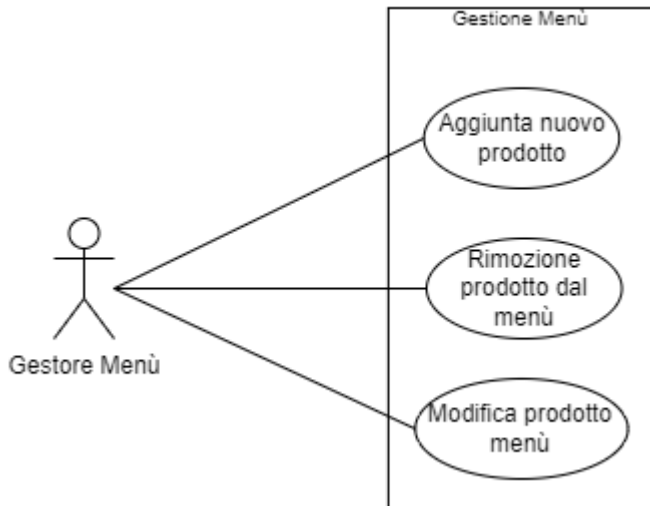
UCD_GAP: Gestione area personale



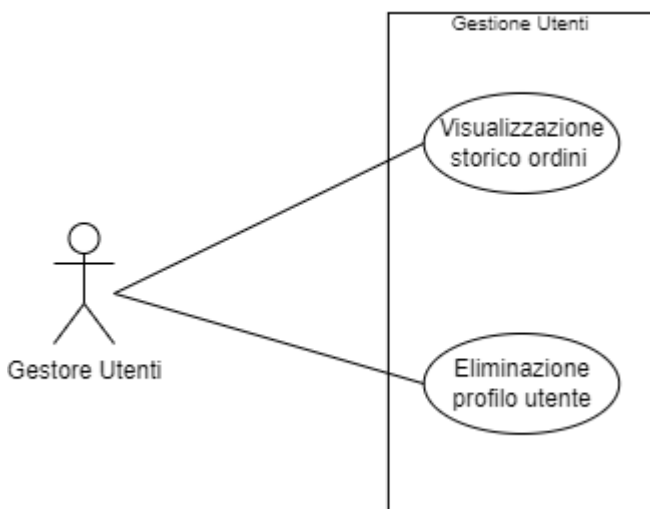
UCD_GNU: Gestione navigazione utente



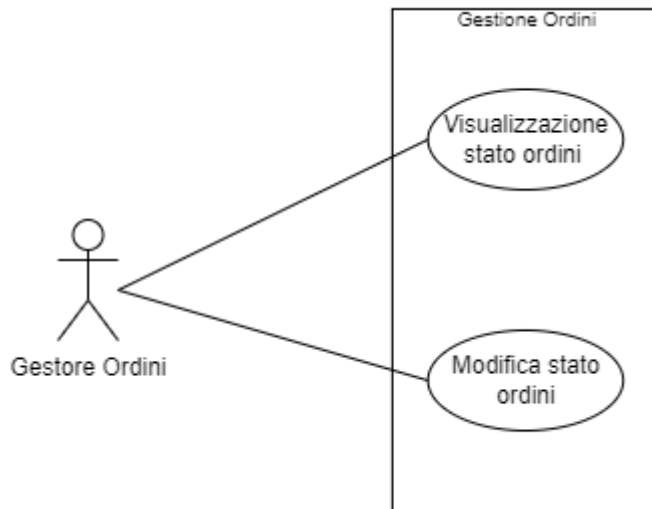
UCD_GM: Gestione menù



UCM_GU: Gestione utenti



UCD_GO: Gestione ordini





Identificativo <i>UC_1</i>	Ricerca prodotto nel menù	Data	17/10/2024
		Vers.	1.0
		Autore	Avino Antonio
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di ricerca di un prodotto nel menù.		
Attore Principale	Cliente È interessato a trovare uno specifico prodotto all’ interno del menù.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	È visualizzato il comando per accedere al menù.		
Exit Condition <i>On success</i>	L’ utente ha trovato con successo il suo prodotto.		
Exit Condition <i>On failure</i>	L’ utente non ha trovato il suo prodotto.		
Rilevanza/User Priority	Elevata		
Frequenza stimata	80 usi/giorno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		
Flusso di Eventi Principale/Main Scenario			
1	Cliente:	Accede al menù attraverso il bottone apposito.	
2	Sistema:	Visualizza la pagina del menù dove ogni pietanza è caratterizzata da il proprio nome, una foto puramente descrittiva del prodotto, e dei pulsanti. In alto verrà visualizzato un menù a tendina che permette di filtrare i prodotti per categoria, di fianco questo menù a tendina ci sarà una barra di ricerca che permetterà di cercare una pietanza per nome.	
3	Cliente:	Utilizza la barra di ricerca e digita il nome del prodotto desiderato .	
4	Sistema:	Mostra soltanto il prodotto il cui nome sia identico a quello scritto dal cliente nella barra di ricerca.	
5	Cliente:	Preme sull’ icona del prodotto mostrato.	



6	Sistema:	Mostra una pagina con i dettagli del prodotto scelto.
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Il nome del prodotto è stato scritto male o non esiste nel menù del ristorante		
6.a1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che segnala all'utente che probabilmente il nome del prodotto è scritto male e invita l'utente a riscriverlo.
6.a2	Sistema	Resta in attesa di una nuova sottomissione del nome del prodotto.
Special Requirements		
1		In condizioni di scarsa connessione da parte del cliente bisogna dare priorità al caricamento della descrizione dei prodotti e non delle immagini.



Identificativo <i>UC_2</i>	Aggiunta di un prodotto al menù	Data	28/10/2024
		Vers.	1.0
		Autore	Balestriere Paolo
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di aggiunta di un prodotto al menù.		
Attore Principale	Gestore Menu è interessato ad aggiungere uno specifico prodotto per farlo visualizzare nel menù ai clienti.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Visualizzazione del menù da parte di un dipendente SushiStar.		
Exit condition <i>On success</i>	L' utente ha aggiunto con successo il suo prodotto.		
Exit condition <i>On failure</i>	L' utente non è riuscito ad aggiungere il prodotto.		
Rilevanza/User Priority	Elevata		
Frequenza stimata	1 usi/giorno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		
Flusso di Eventi Principale/Main Scenario			
1	Dipendente SushiStar:	Preme il bottone per aggiungere un nuovo prodotto al menù	
2	Sistema:	Mostra la sezione in cui è possibile inserire le informazioni del nuovo prodotto. La prima informazione richiesta è la categoria del prodotto da inserire.	
3	Dipendente SushiStar:	Seleziona la categoria desiderata	
4	Sistema:	Mostra all'utente il form da compilare con le informazioni richieste del nuovo prodotto	
5	Dipendente SushiStar:	Compila il form e salva le informazioni inserite	
6	Sistema:	Una volta salvate le informazioni, il sistema chiede di inserire un'immagine illustrativa del nuovo prodotto	



7	Dipendente SushiStar:	Inserisce l'immagine richiesta e la salva
8	Sistema:	Il sistema fornisce una schermata in cui sono elencate le informazioni inserite dall'utente e gli fornisce due opzioni: modificare le informazioni oppure confermarle
9	Dipendente SushiStar:	Conferma le informazioni inserite
10	Sistema:	Salva le informazioni del nuovo prodotto e lo rende visualizzabile dagli utenti
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Il dipendente si accorge di aver inserito delle informazioni sbagliate		
9.a1	Dipendente SushiStar:	Decide di modificare le informazioni inserite
9.a2	Sistema:	Ripropone all'utente il form di inserimento, stavolta popolato con le informazioni inserite in precedenza
9.a3	Dipendente SushiStar:	Modifica le informazioni desiderate e le salva



Identificativo <i>UC_3</i>	Acquisto di un prodotto	Data	28/10/2024
		Vers.	1.0
		Autore	Bisogno Antonio
Descrizione	Lo UC fornisce la funzionalità di acquisto di un prodotto		
Attore Principale	Cliente È interessato ad acquistare uno o più prodotti che ha inserito nel carrello.		
Attori secondari	NA		
Entry Condition	Presenza di prodotti nel carrello.		
Exit condition <i>On success</i>	L' utente ha effettuato l'acquisto con successo.		
Exit condition <i>On failure</i>	L' utente non è riuscito a effettuare l'acquisto con successo.		
Rilevanza/User Priority	Elevata		
Frequenza stimata	50 usi/giorno		
Extension point	NA		
Generalization of	NA		
Flusso di Eventi Principale/Main Scenario			
1	Cliente:	Accede al carrello.	
2	Sistema:	Mostra tutti i prodotti che si trovano all'interno del carrello.	
3	Cliente:	Seleziona, tra i prodotti del carrello, quello/i che intende acquistare e procede all'acquisto	
4	Sistema:	Chiede al cliente se intende ritirare l'acquisto take-away o tramite servizio delivery	
5	Cliente:	Il cliente seleziona la propria scelta.	
6	Sistema:	Mostra al cliente il form da compilare per effettuare l'acquisto. In particolare se il cliente ha scelto il take-away, gli verrà chiesto di inserire l'orario in cui intende ritirare l'acquisto. Altrimenti gli verrà chiesto di inserire l'indirizzo in cui intende ritirare l'acquisto.	
7	Cliente:	Compila il form inserendo le informazioni richieste e conferma il pagamento.	



8	Sistema:	Controlla che i dati inseriti siano corretti ed effettua la transazione.
Scenario/Flusso di eventi Alternativo: Il cliente ha inserito dati non corretti nel form		
8.a1	Sistema:	Mostra un messaggio di errore nella transazione e ripropone nuovamente il form al cliente.
8.a2	Cliente:	Compila nuovamente il form, questa volta inserendo i dati corretti.
8.a3	Sistema:	Controlla nuovamente che i dati siano corretti e procede alla transazione.



Identificativo <i>UC_1</i>		Aggiunta di un prodotto Ai preferiti	Data	17/10/2024
			Vers.	1.0
			Autore	Matteo Coraggio
Descrizione		Lo UC fornisce la funzionalità di aggiunta di un prodotto alla lista dei preferiti dell'utente		
Attore Principale		Cliente È interessato a salvare un prodotto per un accesso futuro rapido.		
Attori secondari		NA		
Entry Condition		L' utente ha effettuato l' accesso.		
Exit Condition <i>On success</i>		Il prodotto è stato aggiunto correttamente alla lista dei preferiti dell'utente.		
Exit Condition <i>On failure</i>		L' utente non ha trovato il suo prodotto.		
Rilevanza/User Priority		Elevata		
Frequenza stimata		50 usi/giorno		
Extension point		NA		
Generalization of		NA		
Flusso di Eventi Principale/Main Scenario				
1	Cliente:	Accede al menù attraverso il bottone apposito.		
2	Sistema	Visualizza la pagina del menù		
3	Cliente	Preme sul bottone di aggiunta ai preferiti, presente per ogni articolo		
4	Sistema	Verifica che l'utente sia autenticato		
5	Sistema	Aggiunge il prodotto alla lista dei preferiti dell' utente		
Scenario/Flusso di eventi alternativo: Il prodotto non può essere aggiunto ai preferiti a causa di un errore.				
5.a1	Sistema	Mostra un messaggio di errore che informa l' utente dell' impossibilità di aggiungere il prodotto ai preferiti		

3.4.3 Modello ad oggetti

Tabelle Oggetti

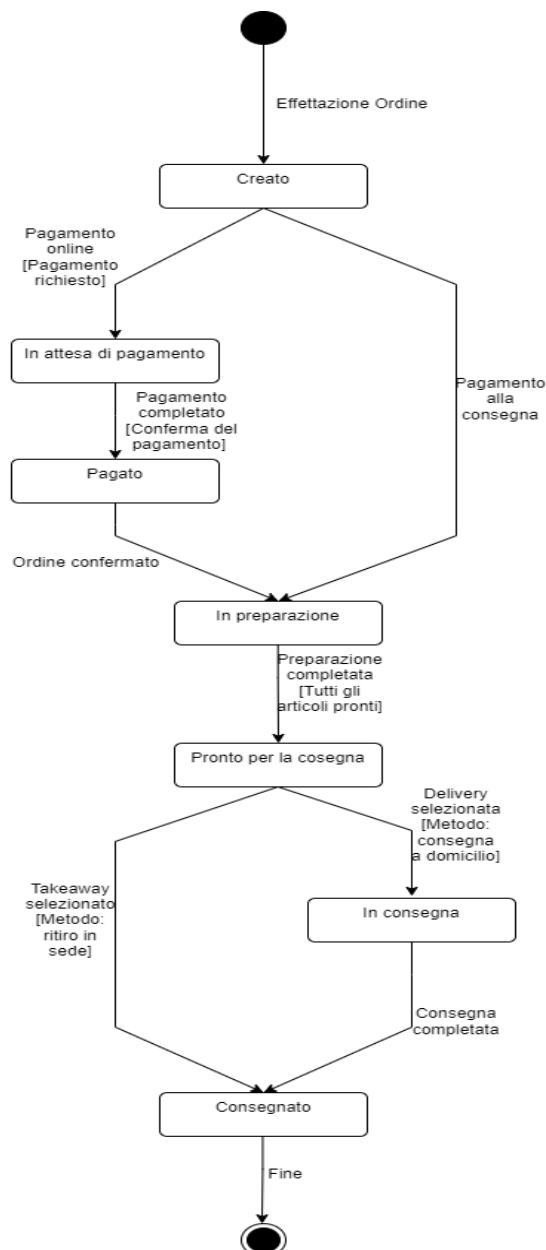
Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
DipendenteRegistrato	Entity	Dipendente SushiStar che ha effettuato l'accesso alla piattaforma.
NewProductButton	Boundary	Pulsante "Aggiungi nuovo prodotto" che permette l'inserimento di un nuovo prodotto al menu.
NewProductControl	Control	Gestisce la funzione che permette di effettuare l'inserimento di un nuovo prodotto nel menu.
NewProductForm	Boundary	Form con i campi necessari per l'inserimento di un nuovo prodotto al menu.
NewProductObject	Entity	Entità che contiene le informazioni del nuovo prodotto da inserire nel menu.
Utente	Entity	Utente della piattaforma che ha effettuato l'accesso.
MenùBoundary	Boundary	Pulsante che permette di raggiungere la pagina del menù.
MenùControl	Control	Questo oggetto rappresenta la logica di coordinamento del sistema per il menù. gestisce il flusso delle operazioni, e interagisce con le Entity per ottenere i dati necessari da restituire al Boundary.
ProdottoManager	Entity	Questo oggetto rappresenta un'entità del sistema che gestisce l'accesso ai dati relativi ai prodotti. Fornisce funzionalità come la ricerca dei prodotti nel catalogo e il recupero di informazioni specifiche sui prodotti. Funziona come il punto centrale per accedere e manipolare i dati persistenti relativi ai prodotti.
ProdottoEntity	Entity	Questo oggetto rappresenta l'entità di un singolo prodotto nel sistema. Contiene i dettagli del prodotto, come nome, prezzo, descrizione e altre informazioni.
ProdottoBoundary	Boundary	Questo oggetto si occupa di visualizzare la pagina del prodotto specifico.

3.4.4 Modello Dinamico

3.4.4.1 StateChart Diagrams

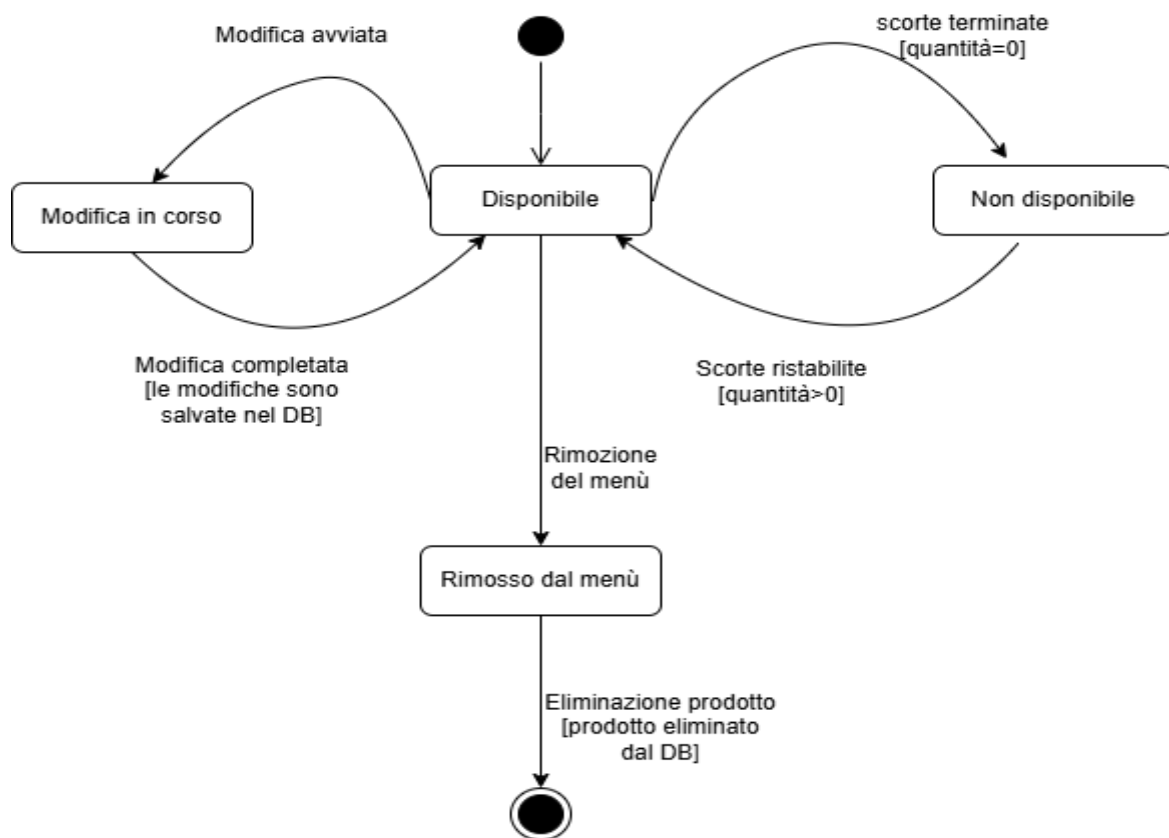
SCD_Ordine

Lo **StateChart Diagram** dell'oggetto "Ordine" descrive i diversi stati che un ordine può attraversare all'interno del sistema SushiStar durante il suo ciclo di vita, dalla creazione alla conclusione. Questo diagramma rappresenta le transizioni tra gli stati, guidate da eventi specifici (es. azioni degli utenti) e condizioni di guardia (es. conferma del pagamento o aggiornamento dello stato di preparazione).



SCD_Prodotto

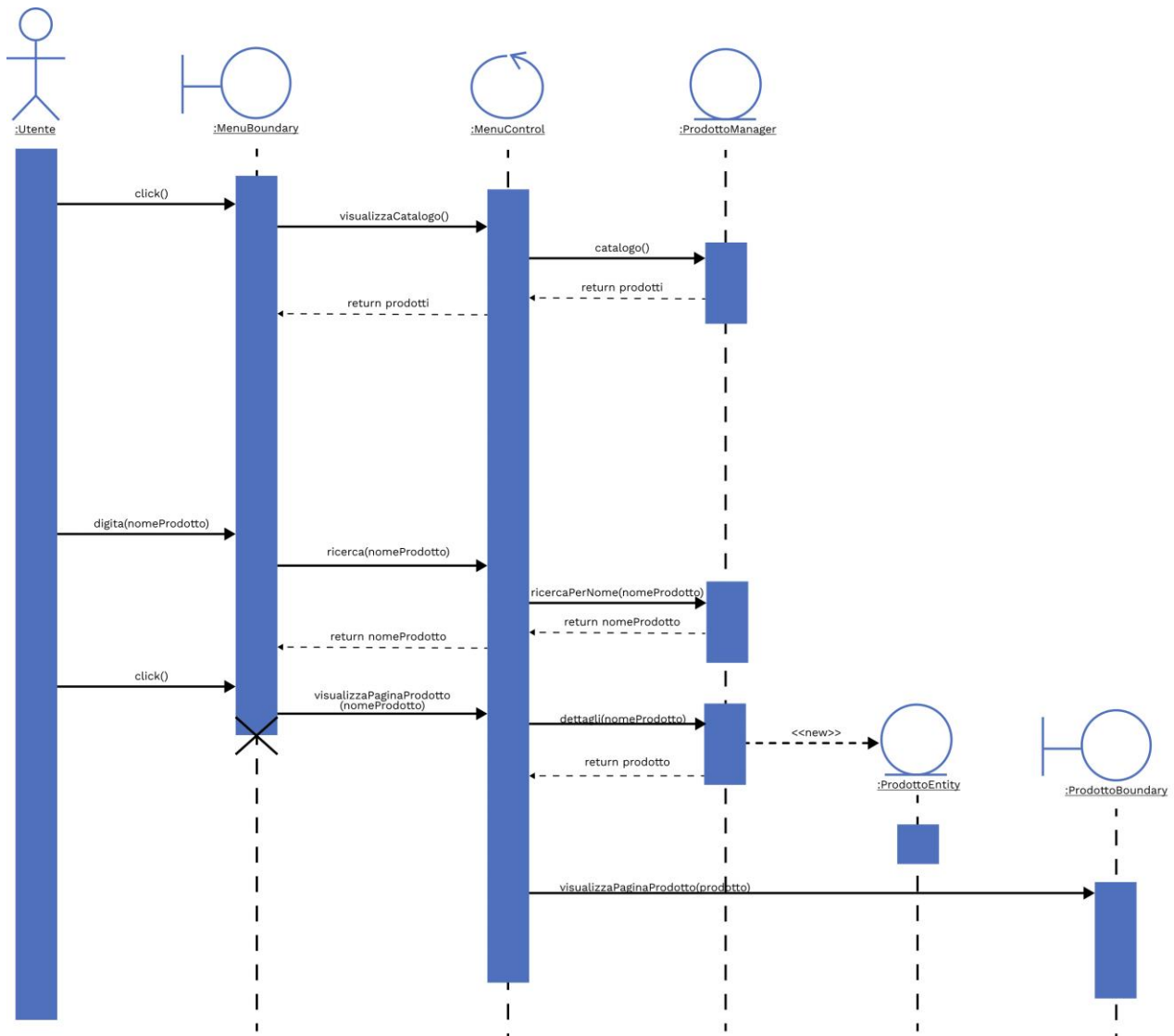
Lo StateChart Diagram dell'oggetto "Prodotto" descrive i diversi stati attraverso i quali un prodotto può passare all'interno del sistema SushiStar, dalla sua aggiunta al menù fino alla sua eventuale rimozione. Il diagramma illustra chiaramente come gli eventi (es. aggiornamenti o modifiche da parte del gestore) e le condizioni di sistema (es. disponibilità delle scorte) influenzino le transizioni tra gli stati.



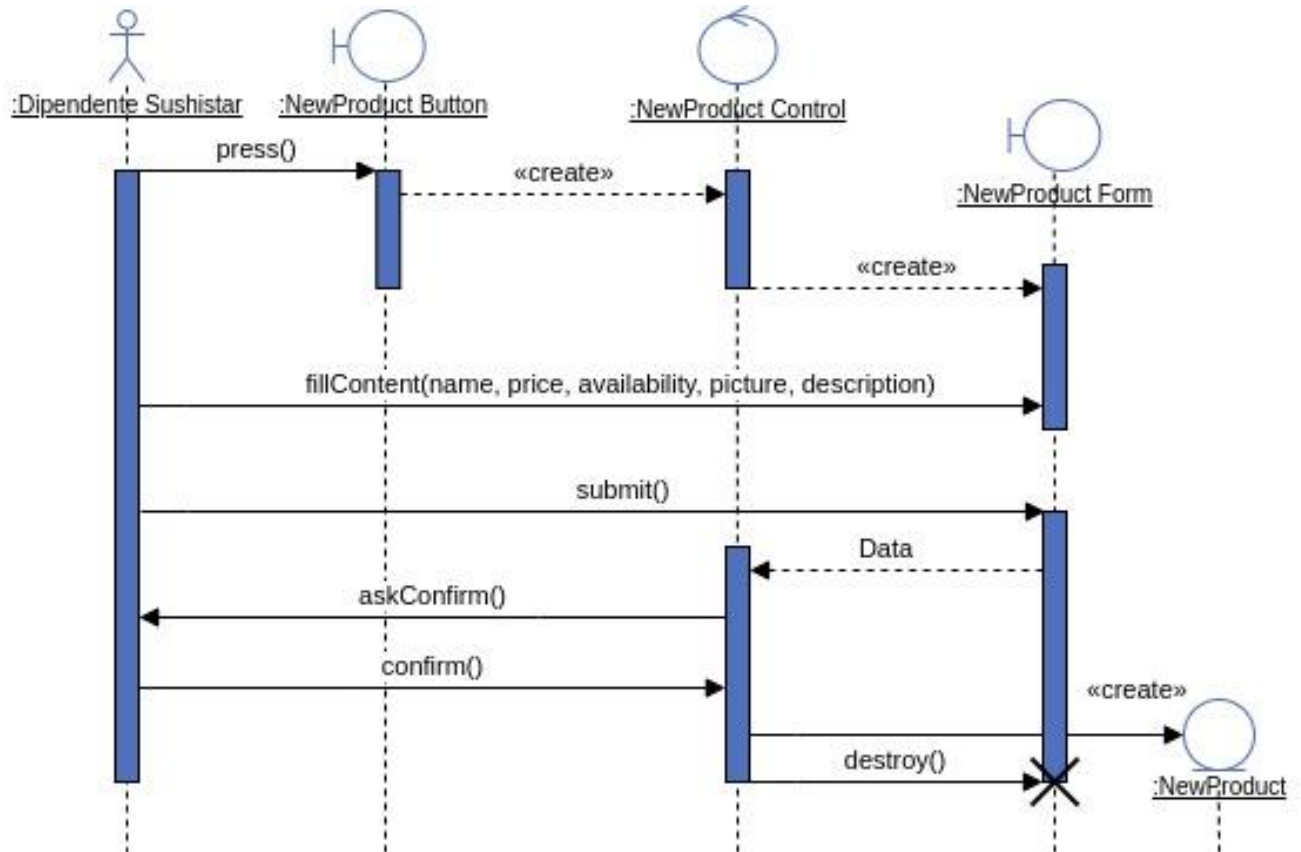
3.4.4.2 Sequence Diagram

Questo capitolo presenta i **Sequence Diagram**, che descrivono le interazioni dinamiche tra gli attori e il sistema, evidenziando l'ordine delle operazioni nei principali casi d'uso selezionati.

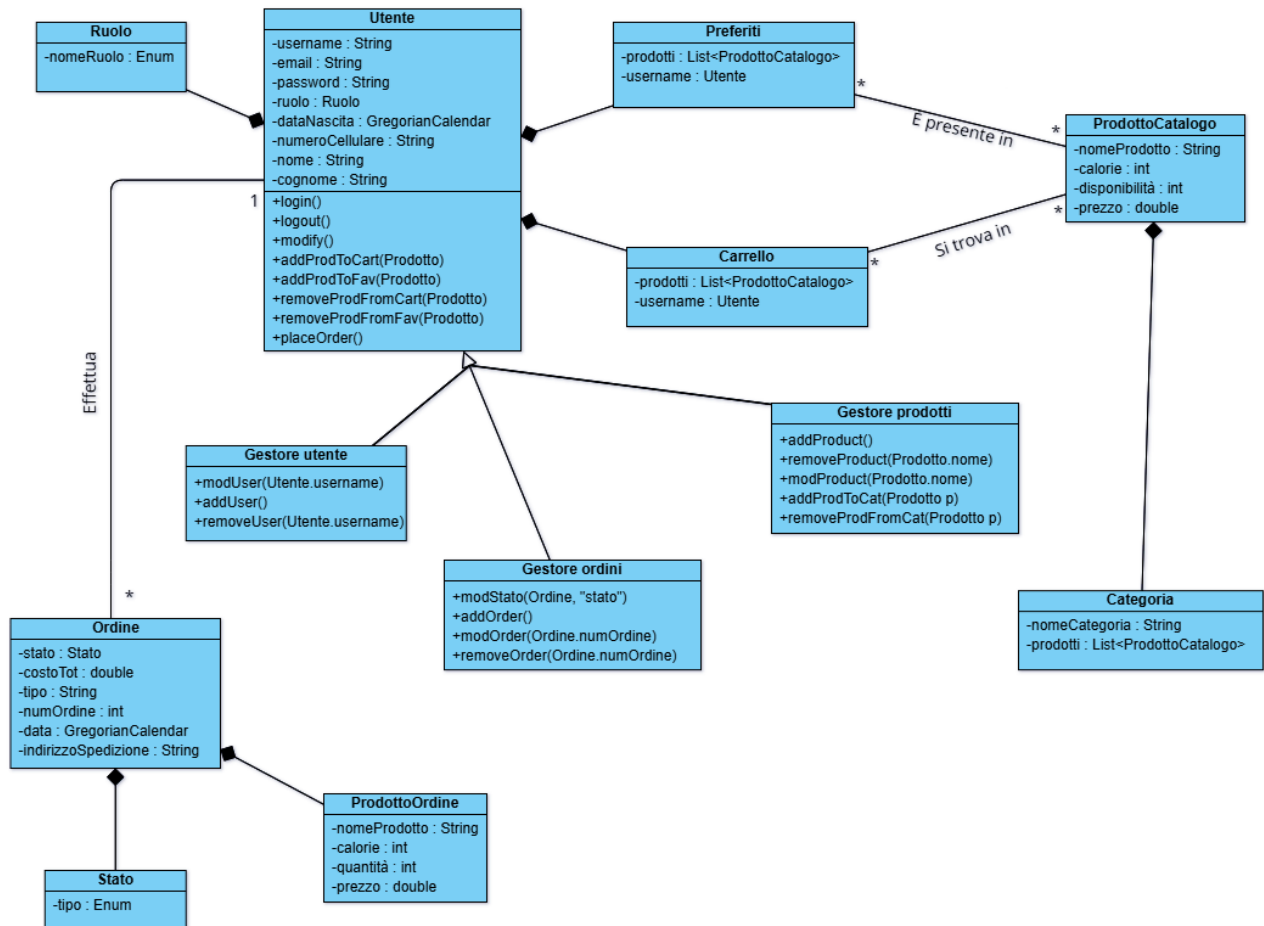
SD_GNU: Ricerca prodotto nel menù



SD_GM: Inserimento di un prodotto nel menù



3.4.4.3 Class Diagram

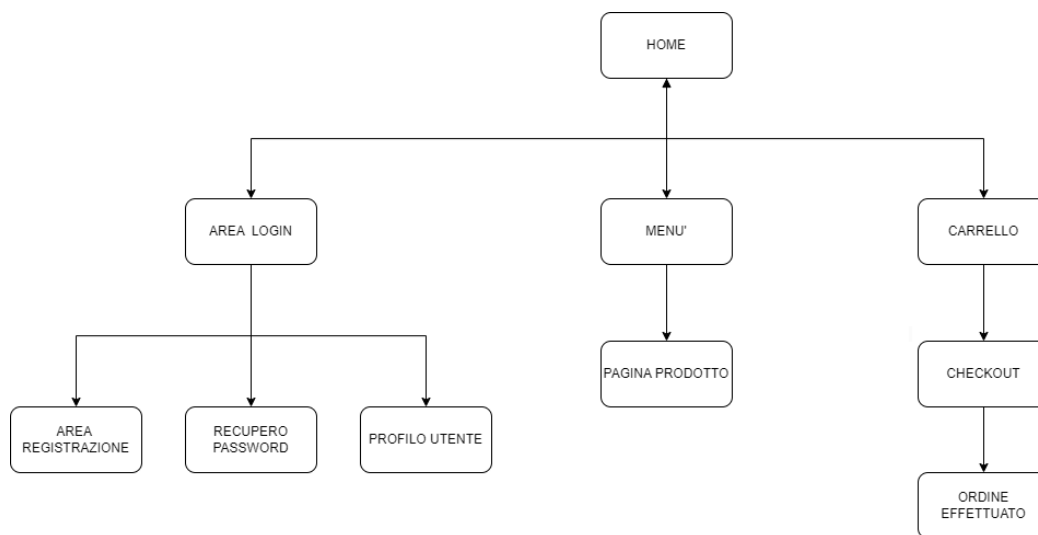


3.4.5 Interfaccia Utente – Percorsi di navigazione e Mock-up

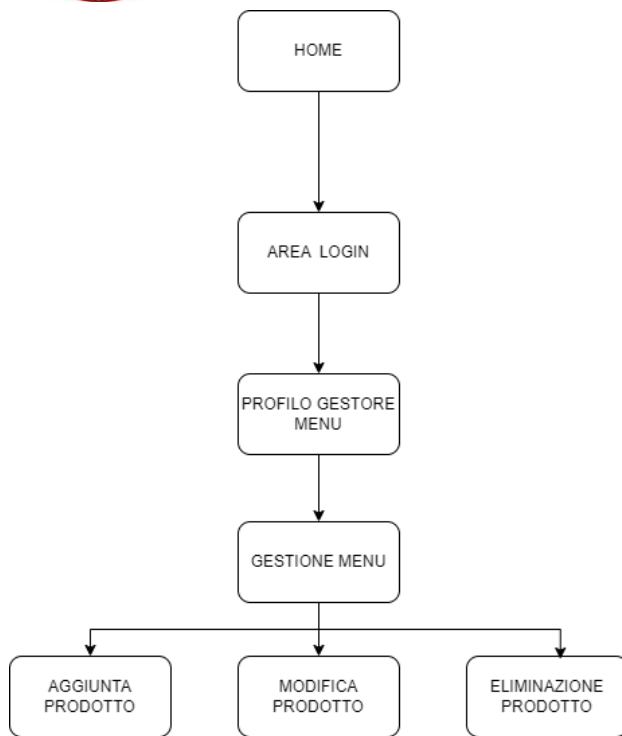
Questa sezione contiene i Path Navigazionali, che definiscono il flow di navigazione di un utente all'interno sistema, e i Mock-up dell'interfaccia utente, che forniscono al committente un'idea generale di come alcune delle funzionalità principali saranno visibili ed utilizzabili dagli utenti finali.

3.4.5.1 Percorsi di navigazione

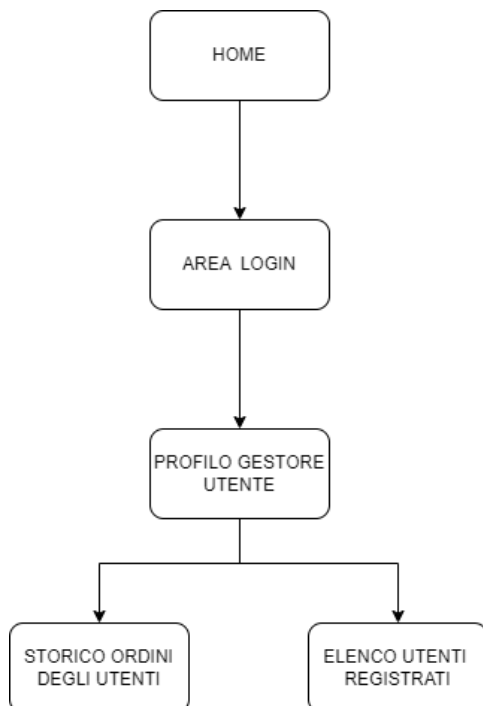
NP_U: Utente



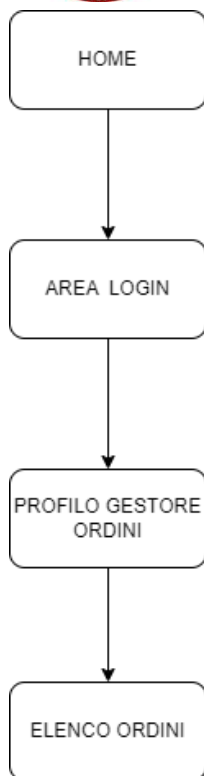
NP_GM: Gestore Menù



NP_GU: Gestore utente



NP_GO: Gestore ordini





3.4.5.2 Mock-up



Sushi Star

Menù



Nome Prodotto

Descrizione

Allergeni



Aggiungi al carrello

Menù

Chi Siamo

Contattaci

Preferenze d'utilizzo

Condizioni d'utilizzo

Privacy



Sushi Star © 2024



Laurea Triennale in informatica-Università di Salerno

Corso di Ingegneria del Software-Prof. C. Gravino



Explore a wide range
of **continental** dishes

Search

Free Delivery Multi-Payments Order Tracking



About us

WE PROVIDE HEALTHY FOOD

Food For Us Comes From Our Relatives Whether They Have Wings Or Fins Or Roots That Is How We Consider Food .Food Has A Culture . It Has History .It Has A Story .It Has Relationships

Newly Added

Sushi shamurai salmon &sauce

Lk Food Liike Eating And I Don't
Want To Deprive Myself Of Good
Food

Order Now→



Popular Dishes



Nome Prodotto

Descrizione

XXXXX



Nome Prodotto

Descrizione

XXXXX



Nome Prodotto

Descrizione

XXXXX



Nome Prodotto

Descrizione

XXXXX

Menù Chi Siamo Contattaci Preferenze d'utilizzo Condizioni d'utilizzo Privacy



Sushi Star © 2024



Benvenuto! Nome Cognome



Storico Ordini			
Numero	Totale	Articoli	Data Acquisto

[Menù](#) [Chi Siamo](#) [Contattaci](#) [Preferenze d'utilizzo](#) [Condizioni d'utilizzo](#) [Privacy](#)



Sushi Star © 2024



Carrello

N.Pezzi

	Nome	<div>+ 1 -</div>	Prezzo €	X
	Nome	<div>+ 1 -</div>	Prezzo €	X

Riepilogo

Totale: XXX€

Tasse: XXX€

Checkout

 Continua con lo shopping

Svuota

[Menù](#) [Chi Siamo](#) [Contattaci](#) [Preferenze d'utilizzo](#) [Condizioni d'utilizzo](#) [Privacy](#)



Sushi Star © 2024



Menù



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit.

XXX >

XXX >

XXX >

XXXX >

XXXX >



Nome Prodotto

Descrizione

XXXX€ 



Nome Prodotto

Descrizione

XXXX€ 



Nome Prodotto

Descrizione

XXXX€ 



Nome Prodotto

Descrizione

XXXX€ 



Nome Prodotto

Descrizione

XXXX€ 



Nome Prodotto

Descrizione

XXXX€ 



Nome Prodotto

Descrizione

XXXX€ 



Nome Prodotto

Descrizione

XXXX€ 

[Menù](#)

[Chi Siamo](#)

[Contattaci](#)

[Preferenze d'utilizzo](#)

[Condizioni d'utilizzo](#)

[Privacy](#)



Sushi Star © 2024



Entra in Sushi Star!



Inserisci la tua e-mail

mariorossi@esempio.com

*

Password

[Password dimenticata?](#)



*

Non hai un account? [Registrati](#)

Accedi



Benvenuto in Sushi Star!

Completa il tuo profilo

Nome

Mario

*

Cognome

Rossi

*

Data di nascita

01/01/1999

*

E-mail

mariorossi@esempio.com

*

Password



*

Conferma Password



*

Procedendo con l'iscrizione confermo la lettura e
l'accettazione di [Termini e Condizioni](#), [Uso dei cookie](#),
e [Normativa di utilizzo dei dati](#)

Iscriviti

4 Glossario

A.

Account utente: Profilo personale creato da un cliente.

Activity Diagram (AD): Diagramma UML che rappresenta il flusso di controllo o di attività nel sistema.

B.

Boundary: Oggetto che rappresenta l'interfaccia tra il sistema e l'esterno, come moduli di input/output o schermate.

C.

Carrello: Sezione del sistema dove gli utenti possono raccogliere i prodotti che intendono acquistare.

Categoria prodotto: Gruppo di prodotti con caratteristiche simili (es. sushi, bevande).

D.

Database (DB): Sistema centralizzato per la memorizzazione di dati relativi agli utenti, ordini e prodotti.

Dipendente registrato: Utente interno al sistema con permessi per gestire il menù e gli ordini.

E.

Exit Condition: Stato del sistema o dell'utente al termine di un caso d'uso.

Extension Point: Punto di estensione di un caso d'uso per includere comportamenti opzionali.

F.

Feedback utente: Valutazioni o commenti forniti dai clienti su prodotti o servizi.

FURPS+: Modello per classificare requisiti di un sistema in Funzionalità, Usabilità, Affidabilità, Prestazioni, Sostenibilità, e vincoli aggiuntivi.

G.

Gestore Menu: Attore responsabile della gestione del menù, inclusa l'aggiunta e la rimozione di prodotti.

Gestore Ordini: Attore che supervisiona gli ordini e ne aggiorna lo stato.

GDPR: Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati, norma UE per la privacy e la sicurezza dei dati.

H.



I.

Interfaccia utente: Schermata o insieme di schermate attraverso cui gli utenti interagiscono con il sistema.

Inventario: Elenco dei prodotti disponibili nel menù del ristorante, aggiornato automaticamente dal sistema.

L.

M.

Mock-up: Rappresentazione visiva delle interfacce del sistema, utilizzata per progettare percorsi di navigazione e layout.

N.

Notifica di sistema: Messaggio generato dal sistema per informare l'utente su eventi come conferme di ordine o aggiornamenti.

O.

Oggetto: Un'entità rappresentata nel sistema che possiede attributi e metodi, come un prodotto o un ordine.

Order Tracking: Funzionalità del sistema per monitorare lo stato di avanzamento di un ordine.

P.

Preferiti: Sezione dove l'utente può salvare prodotti del menù per un accesso rapido.

Privacy: Protezione dei dati personali degli utenti in conformità con il GDPR.

Q.

R.

Requisito Funzionale (RF): Specifica di una funzionalità richiesta dal sistema.

Requisito Non Funzionale (RNF): Specifica di una caratteristica del sistema non legata a funzionalità (es. prestazioni, sicurezza).

S.

Sequence Diagram (SD): Diagramma UML che rappresenta le interazioni temporali tra gli oggetti del sistema.

StateChart Diagram (SCD): Diagramma UML che rappresenta gli stati di un oggetto e le transizioni tra questi.

Storico Ordini: Funzionalità che consente agli utenti di visualizzare gli ordini effettuati in passato

T.

Tempi di risposta: Intervallo di tempo massimo entro cui il sistema deve completare un'operazione richiesta dall'utente.



U.

User-Friendly: Interfaccia e funzionalità progettate per essere intuitive e facilmente utilizzabili da utenti di qualsiasi livello.

Utente registrato: Cliente che ha creato un profilo per accedere a funzionalità avanzate del sistema, come ordini e valutazioni.

V.

Valutazione prodotti: Funzionalità che consente agli utenti di lasciare recensioni e assegnare punteggi ai prodotti acquistati.

X.

Y.

Z.