

Prova pratica 1 e 2

Si vuole realizzare un'applicazione web per la gestione degli ordini all'interno di un fast food
L'applicazione dovrà fornire ai diversi attori le corrette API per il loro successivo utilizzo mediante dispositivi differenti

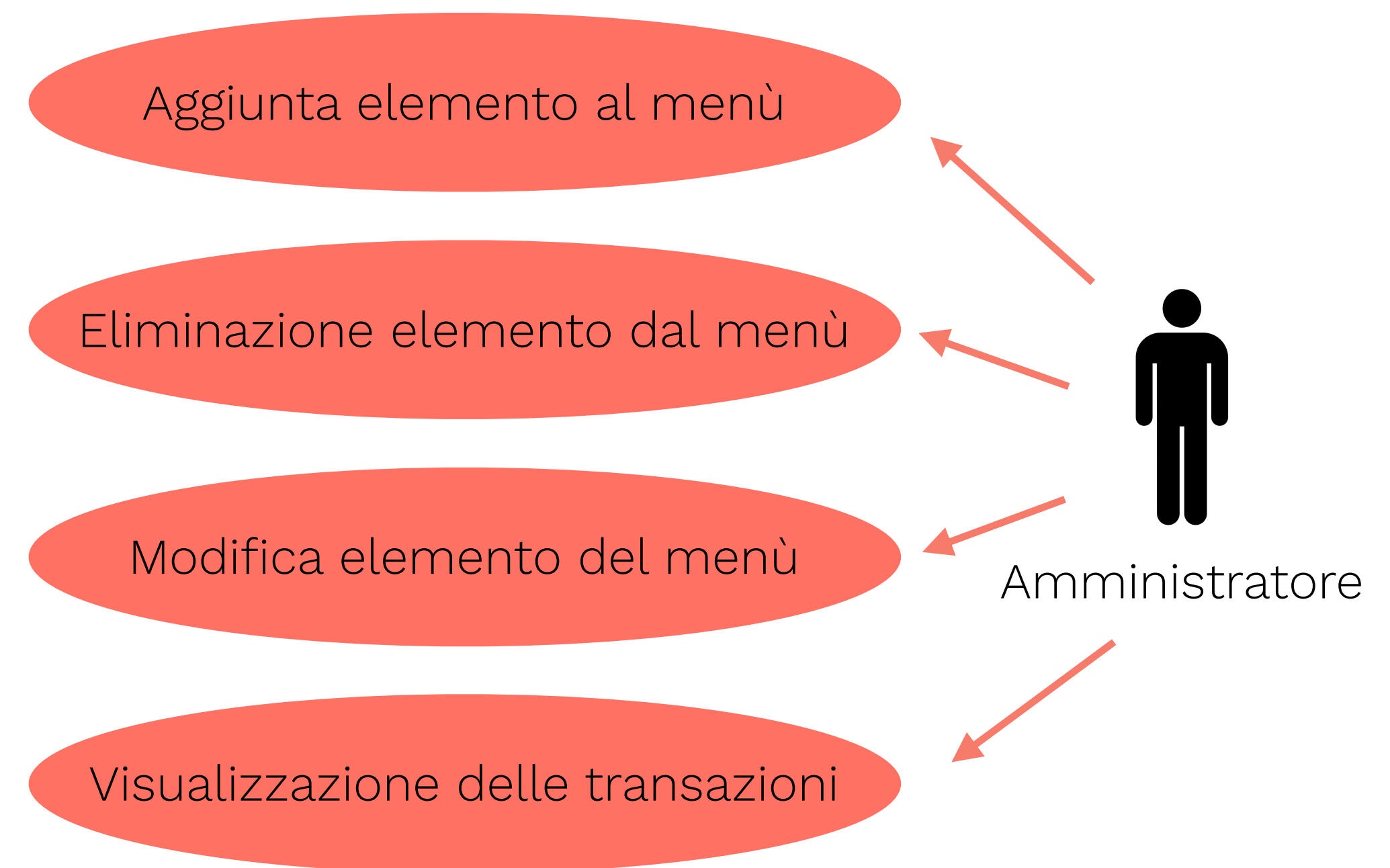
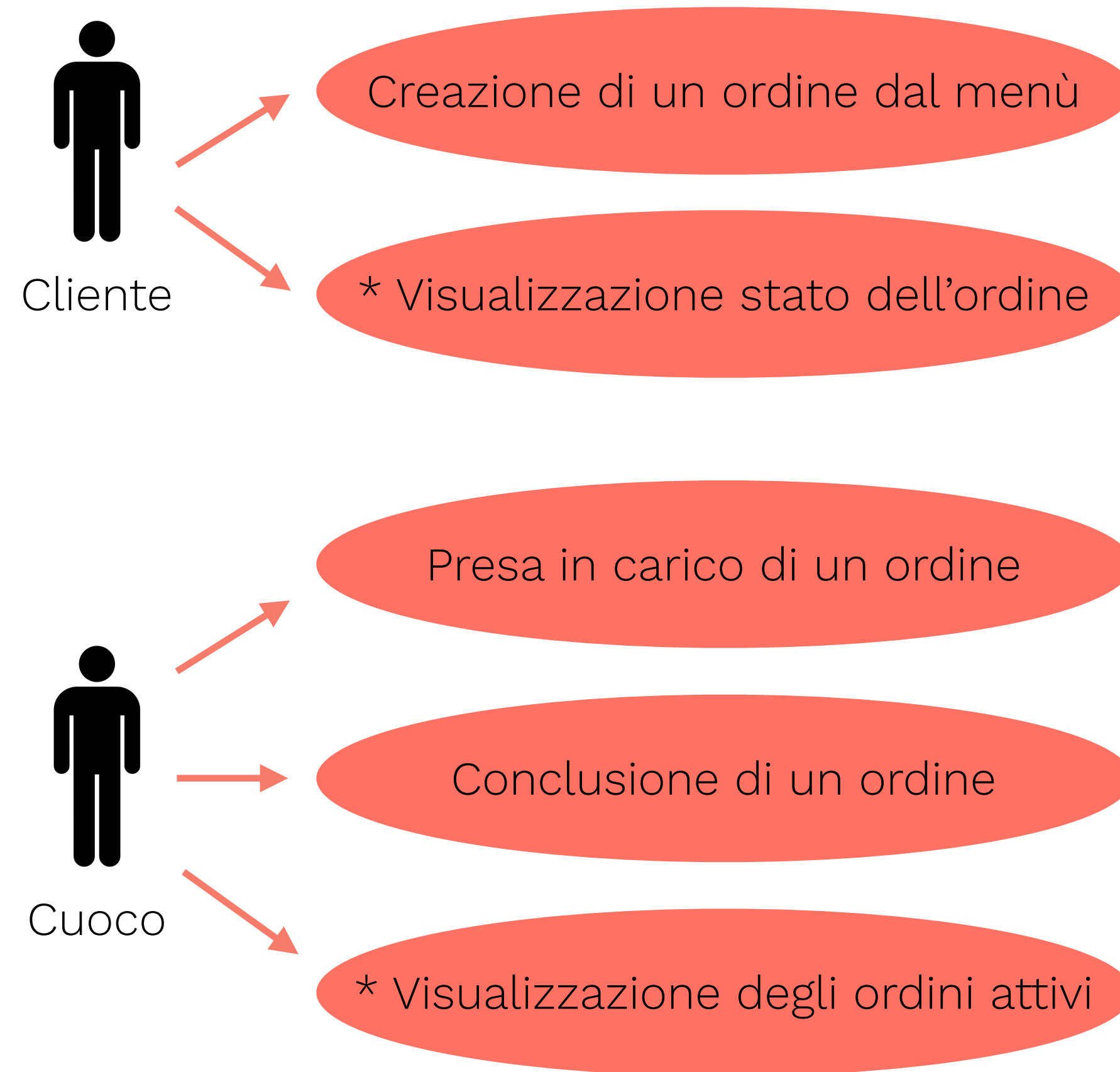
In particolare, i clienti del fast food potranno accedere al menù mediante il sito web e creare un ordine mediante selezione degli elementi dal menù e pagamento immediato (simulato)
I clienti, inoltre, potranno visualizzare lo stato del loro ordine

I cuochi del fast food potranno visualizzare la lista degli ordini inseriti, confermare l'inizio della lavorazione di un ordine e notificare la fine della preparazione

L'amministratore del sistema potrà aggiungere, modificare e rimuovere elementi all'interno del menù e potrà accedere allo storico delle transazioni

Nella pagina seguente è mostrato un diagramma UML dei possibili casi d'uso

Prova pratica 1 e 2



Prova pratica 1 e 2

Indicazioni tecniche

- Il backend dell'applicazione dovrà essere realizzato mediante Node.js ed Express.js
- I dati dovranno essere memorizzati all'interno di un database MongoDB
- Il frontend potrà essere realizzato con una strategia a scelta
- Gestire i ruoli dei diversi attori nella maniera che si ritiene più appropriata (non è obbligatorio gestire l'autenticazione)
- I casi d'uso indicati con * possono essere realizzati in maniera tale che il server invii al client un messaggio all'occorrenza evento (es. "Ordine in preparazione/Ordine pronto" nella visualizzazione dello stato di un ordine, oppure "Nuovo ordine ricevuto" nella visualizzazione degli ordini attivi) – nota che il server dovrà tenere traccia di tutte le connessioni attive conservando l'oggetto di risposta!

Prova pratica 1 e 2

Indicazioni pratiche

- Il progetto potrà essere realizzato mediante l'IDE di sviluppo preferito
- I file del progetto finito (ed eventuale documentazione) dovranno essere compressi e allegati come soluzione dell'attività su Microsoft Teams
- Non sono consentiti ricevimenti o richieste di consigli e aiuto al docente: si tratta di una prova d'esame!
- È consentito consultare materiale e risorse esterne
- Non è consentito copiare da materiale e risorse esterne
- È severamente vietato il riuso di codice fra gruppi, che sarà punito con l'annullamento di entrambe le prove progettuali

Prova pratica 1 e 2

Valutazione

(**Obbligatorio**) Consegna di un elaborato che implementi un approccio alla soluzione per almeno 5 casi d'uso (almeno 6 casi d'uso per gruppi da 4): **3 punti**

Al massimo **3 punti aggiuntivi** possono essere ottenuti scegliendo fra le seguenti indicazioni:

- Uso di React per la realizzazione delle interfacce utente: **2 punti**
- Realizzazione mediante comunicazione server-to-client (es. SSE) dei casi d'uso indicati con *: **1 punto**
- Implementazione del design dell'interfaccia mediante CSS: **1 punto**
- Gestione dell'autenticazione degli attori: **1 punto**

Le due migliori implementazioni saranno premiate con **2 punti aggiuntivi**

(Punti totali realizzabili: 8)

Nota bene. La valutazione del progetto sarà assegnata ugualmente a tutti i componenti del gruppo