



Requirements Analysis Document **The Spoon**



Versione	1.0
Data	15/12/2023
Destinatario	Esame di Ingegneria del Software 2023/24
Presentato da	Alessandro Pascarella (0512109149) Vincenzo Catone (0512106704) Jacopo Gennaro Esposito (0512121285)



Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
24/10/2023	0.1	Prima stesura	Alessandro Pascarella Vincenzo Catone Jacopo Gennaro Esposito
30/10/2023	0.2	Aggiunta dei requisiti funzionali e non funzionali	Alessandro Pascarella Vincenzo Catone Jacopo Gennaro Esposito
06/11/2023	0.3	Aggiunta del modello di sistema e degli scenari	Alessandro Pascarella Vincenzo Catone Jacopo Gennaro Esposito
13/11/2023	0.4	Aggiunta dei casi d'uso	Alessandro Pascarella Vincenzo Catone Jacopo Gennaro Esposito
20/11/2023	0.5	Aggiunta del modello ad oggetti e modello dinamico	Alessandro Pascarella Vincenzo Catone Jacopo Gennaro Esposito
27/11/2023	0.6	Aggiunta dei sequence diagram	Alessandro Pascarella Vincenzo Catone Jacopo Gennaro Esposito
4/12/2023	0.7	Aggiunge dei path navigazionali	Alessandro Pascarella Vincenzo Catone Jacopo Gennaro Esposito
12/12/2023	0.8	Aggiunta dei mock-up	Alessandro Pascarella Vincenzo Catone Jacopo Gennaro Esposito
13/12/2023	0.9	Inserimento del glossario	Alessandro Pascarella Vincenzo Catone Jacopo Gennaro Esposito
15/12/2023	1.0	Revisione	Alessandro Pascarella Vincenzo Catone Jacopo Gennaro Esposito



Team members

Nome	Ruolo nel progetto	Acronimo	Informazioni di contatto
Alessandro Pascarella	Team Member	AP	a.pascarella9@studenti.unisa.it
Vincenzo Catone	Team Member	VC	v.catone@studenti.unisa.it
Jacopo Gennaro Esposito	Team Member	JE	j.esposito9@studenti.unisa.it



Sommario

1. Introduzione.....	5
1.1 Obiettivo del sistema.....	5
1.2 Ambito del sistema.....	5
1.3. Obiettivi e criteri di successo.....	6
1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni.....	6
1.5 Riferimenti.....	6
1.6 Organizzazione del documento.....	7
2. Sistema attuale.....	7
3. Sistema proposto.....	7
3.1 Sintesi della sezione.....	7
3.2 Requisiti funzionali.....	8
3.3 Requisiti non funzionali.....	15
3.4 Modello di sistema.....	20
3.4.2 Modello dei Casi d'uso.....	25
3.4.3 Modello ad oggetti.....	35
3.4.4 Modello dinamico.....	39
3.4.5 Interfaccia utente, percorsi di navigazione e mock up.....	43
Path Navigazionali.....	43
Mock up.....	46
4. Glossario.....	49



1. Introduzione

1.1 Obiettivo del sistema

La difficoltà per i ristoratori di promuovere il proprio locale è diventata sempre più frequente. Al contrario chi si ritrova un numero elevato di clienti affronta molto spesso un grande carico di lavoro durante il servizio di ordinazione. A fare evenienza in queste situazioni, **The spoon** si è posta come una soluzione efficace per entrambi i lati della medaglia. The spoon ha come obiettivo principale quello di **semplificare il processo di prenotazione e gestione ordini dei ristoranti**, raggiungendo tale obiettivo tramite la crescita degli utenti, intesi sia come clienti che ristoratori. **La prenotazione è garantita tramite utilizzo di notifiche** mediante applicazioni di messaggistica preesistenti (es. Telegram), che supportino l'integrazione con applicativi esterni come il nostro, garantendo un **ottimizzazione dell'esperienza utente sia lato cliente che ristoratore**. The spoon offre anche un **integrazione del POS** per semplificare la gestione degli ordini e migliorare l'efficienza operativa. Per quanto riguarda la prenotazione ai tavoli gli utenti possono selezionare ristoranti, scegliere orari e il numero di ospiti. I dettagli dei ristoranti, inclusi i menù, sono disponibili per gli utenti. Offre ai ristoranti un'interfaccia di gestione per accettare, modificare o rifiutare prenotazioni/ordini e aggiornare i dettagli dei tavoli. Il sistema invia notifiche agli utenti e ai ristoratori per confermare, modificare o annullare la prenotazione/ordinazione. La notifica al lato cliente arriverà tramite app di messaggistica preesistente mentre al lato ristoratore arriverà tramite la piattaforma.

Oltre alla prenotazione ai tavoli, come già anticipato, The Spoon consente anche di effettuare ordini nei locali. All'interno è possibile l'installazione di un **terminale** che permetta all'utente di connettersi alla piattaforma ed effettuare l'ordine. Gli utenti possono effettuare l'ordine direttamente dal terminale, altrimenti, se non presente, possono usare un device personale per connettersi alla piattaforma.

1.2 Ambito del sistema

The Spoon viene pensata e ideata dalla volontà di **migliorare significativamente la ristorazione**, sia dal punto di vista dei clienti che da quello dei ristoratori stessi. Il mondo moderno è caratterizzato da ritmi sempre più frenetici, dove il tempo è un bene prezioso. Troppo spesso, i clienti trascorrono lunghi periodi di attesa prima di potersi accomodare in pizzeria o al ristorante per poi attendere nuovamente per poter ordinare da mangiare. Questa situazione non solo genera malcontento nei clienti ma implica anche perdite economiche e nervosismo da parte dei ristoratori. Proprio per questo nasce The Spoon, la piattaforma di riferimento per risolvere questi problemi ed ovviare a situazioni scomode. Gli utenti che utilizzeranno The Spoon potranno prenotare liberamente un tavolo in un ristorante o pizzeria che usufruiscono di tale servizio, in modo da arrivare puntuali alla prenotazione e non attendere in maniera spasmodica.

Inoltre **tale piattaforma potrà essere utilizzata anche direttamente all'interno dei ristoranti**: grazie all'installazione di totem su ogni tavolo, i clienti potranno ordinare le loro pietanze preferite e riceverle da un cameriere nel minor tempo possibile.

E se invece un cliente vuole ordinare del cibo da asporto? Nessun problema! Attraverso The Spoon anche questo è possibile. I clienti infatti potranno **selezionare dove mangiare, visionare il menù e scegliere liberamente ciò che vogliono**. Quando il loro ordine sarà pronto riceveranno sui propri dispositivi un messaggio d'avviso.

Le funzionalità previste sono:

- Permette ai clienti **la prenotazione di un tavolo** in una pizzeria o un ristorante scelto tra quelli che usufruiscono della piattaforma,
- Permette ai clienti di **visionare liberamente il menù e poi di ordinare direttamente dal tavolo** ciò che si vuole mangiare,



- Permette di **prenotare del cibo da asporto, in maniera rapida e veloce** in modo che il cliente ritiri rapidamente il suo ordine,
- Consente ai ristoratori di **avere la situazione sotto controllo** sapendo quali e quanti sono i tavoli prenotati e quante persone arriveranno all'interno della loro attività,
- Consente ai ristoratori di **offrire un servizio di ottima efficienza e precisione**, sia al tavolo sia da asporto.

1.3. Obiettivi e criteri di successo

The Spoon deve essere una **una piattaforma Web-Based**, che fornisce un sistema di prenotazione e gestione ordini dei ristoranti.

L'obiettivo primario di The Spoon è quello **di diventare la piattaforma di riferimento per la prenotazione di tavoli e la gestione degli ordini nei ristoranti della penisola italiana**, permettendo agli utenti di effettuare gli ordini in maniera telematica e snellire i tempi di attesa, così come di prenotare un tavolo senza alcuna "pressione" sia per i clienti che per i ristoratori, offrendo ai clienti un'**esperienza user-friendly** e ai ristoratori uno strumento di gestione delle prenotazioni e degli ordini efficiente.

I criteri di successo definiti:

- **Schedule:** Il rispetto delle scadenze prefissate con il committente
- **Implementazione dei requisiti ad alta priorità:** Tutte le funzionalità ad alta priorità devono essere implementate e realizzate
- **Interfaccia minimale e user friendly:** L'interfaccia implementata deve essere gradevole e garantire un'esperienza utente ottimale, garantendo quindi un approccio e un'interazione confortevoli per l'utente.

1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni

Si definisce la lista di definizioni, acronimi ed abbreviazioni:

- **TS:** The Spoon
- **RAD:** Requirements Analysis Document.
- **RNF:** Requisito Non Funzionale.
- **RF:** Requisito Funzionale.

1.5 Riferimenti

Per la realizzazione della documentazione si sono presi in considerazione:

- Slides del corso presenti sulla Piattaforma E-learning del Corso di Laurea in Informatica dell'Università degli Studi di Salerno;
- Libro di testo "Object Oriented Software Engineering Using UML Patterns and Java Prentice Hall 2010 Bernd Bruegge Allen H.Dutoit"



1.6 Organizzazione del documento

Il presente documento è strutturato nel seguente modo:

- **Introduzione:** la seguente sezione contiene l'obiettivo, l'ambito, i criteri di successo del sistema oltre che una panoramica sulle definizioni, acronimi e abbreviazioni presenti nel documento.
- **Sistema attuale:** descrive il funzionamento corrente del sistema.
- **Sistema proposto:** descrive il nuovo sistema, presentando i requisiti funzionali e non funzionali.

2. Sistema attuale

I sistemi di booking dei ristoranti attuali si basano semplicemente sulla prenotazione ai tavoli e di tenere traccia dei ristoranti disponibili sulla piattaforma, oltre a prevedere la possibilità di aggiunta manuale di eventuali ristoranti all'interno dell'archivio di sistema. I sistemi attuali non considerano la possibilità di ordinazione del cibo da parte degli utenti, favorendo una maggiore facilità d'uso sia per il lato cliente che per il lato ristoratore. Invece i sistemi attuali di ordinazione non prevedono alcuna forma di integrazione del POS, nonostante così facendo sia possibile snellire e rendere più efficiente il processo stesso di ordinazione.

3. Sistema proposto

3.1 Sintesi della sezione

The Spoon è una piattaforma web-based che mira a semplificare la prenotazione e la gestione degli ordini nei ristoranti in Italia. Il suo obiettivo principale è migliorare l'esperienza sia dei clienti che dei ristoratori, riducendo le attese e semplificando i processi. Utilizza notifiche tramite app di messaggistica come Telegram per migliorare la comunicazione tra clienti e ristoratori, consentendo una gestione efficiente delle prenotazioni e degli ordini. Inoltre, offre un'integrazione con il punto vendita (POS) dei ristoranti per ottimizzare le operazioni. Gli utenti possono prenotare tavoli, visualizzare i menù e effettuare ordini direttamente attraverso la piattaforma, inoltre fornisce ai ristoratori un sistema di controllo, consentendo loro di tenere traccia delle prenotazioni e del numero di clienti attesi. The Spoon invia notifiche ai clienti e ai ristoratori per confermare, modificare o annullare le prenotazioni e gli ordini. L'obiettivo è migliorare l'efficienza operativa e rendere l'esperienza più piacevole per tutti i partecipanti

Le funzionalità previste a disposizione del cliente:

- Gestione prenotazioni.
- Gestione ordinazioni.
- Visualizzazione dei ristoranti.
- Visualizzazione del menù.

Il sistema dispone di un'interfaccia diversificata per il cliente e per il ristoratore.

Le funzionalità per il ristoratore sono:

- Gestione prenotazioni
- Gestione ordinazioni
- Gestione ristorante
- Effettuare login/logout
- Visualizzare la propria area personale
- Aggiunta/rimozione di un ristorante all'interno della piattaforma



La gestione delle prenotazioni e delle ordinazioni al lato cliente e al lato ristoratori differiscono in interfaccia e funzionalità.

3.2 Requisiti funzionali

Le gestioni individuate risultano essere:

- **Gestione Cliente (GC).**
- **Gestione Ristoratori (GR).**
- **Gestione Dei Ristoranti (GDR).**
- **Gestione Prenotazioni (GP).**
- **Gestione degli Ordini (GO).**
- **Gestione Amministrativa (GA).**

Gli **attori del sistema** sono:

- **Cliente:** rappresenta l'utente non registrato in grado di prenotare un tavolo e di poter effettuare un'ordinazione.
- **Ristoratore:** rappresenta l'utente registrato, può inserire il proprio ristorante e usufruire dei servizi della piattaforma.
- **Amministratore:** ha una visione completa del sistema e gestisce cliente e ristoratore.

L'**attore esterno** al sistema individuato sono le Telegram API, le quali permettono di inviare notifiche ad un determinato utente mediante un BOT.

RF_GC: Gestione Clienti (di Alessandro Pascarella)

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GC_1	Inserimento ordine	Il sistema dovrà garantire di poter inserire un ordine dal ristorante da lui scelto.	Cliente	Elevata
RF_GC_2	Visualizza prenotazione	Il sistema dovrà consentire di poter visualizzare la prenotazione del cliente tramite un requisito d'accesso da lui inoltrato.	Cliente	Media



RF_GC_3	Modifica prenotazione	Il sistema dovrà consentire di poter modificare la prenotazione del cliente tramite un requisito d'accesso da lui inoltrato.	Cliente	Elevata
RF_GC_4	Inserimento pagamento	Il sistema dovrà garantire di far poter pagare al cliente l'ordine da lui inserito	Cliente	Elevata
RF_GC_5	Inserimento numero di telefono o e-mail	Il sistema dovrà garantire l'arrivo di una notifica dell'ordine pronto al cliente tramite l'arrivo di un messaggio da un'app preesistente o un'e-mail.	Cliente	Elevata
RF_GC_6	Visualizza ristorante	Il sistema dovrà consentire al cliente di poter visualizzare il ristorante e le sue rispettive informazioni.	Cliente	Media
RF_GC_7	Cerca ristorante	Il sistema dovrà consentire al cliente di poter cercare il ristorante tramite una barra di ricerca o tramite l'utilizzo di filtri.	Cliente	Media



RF_GR: Gestione Ristoratori (di Jacopo Gennaro Esposito)

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GR_1	Registrazione alla piattaforma	Il sistema consente ai ristoratori non ancora affiliati di iscriversi alla piattaforma	Ristoratore	Elevata
RF_GR_2	Eliminazione della registrazione	Il sistema dovrà consentire l'eventuale eliminazione dell'account di un ristoratore affiliato	Ristoratore	Elevata
RF_GR_3	Modifica dei dati personali	Il sistema dovrà permettere di modificare i dati personali del ristoratore affiliato	Ristoratore	Media
RF_GR_4	Accesso alla piattaforma	Il sistema permetterà, ai soli utenti registrati, di accedere al proprio account e alla propria dashboard	Ristoratore Amministratore	Elevata
RF_GR_5	Disconnessione dalla piattaforma	Il sistema permetterà, ai soli utenti registrati e con accesso effettuato, di disconnettere il proprio account	Ristoratore Amministratore	Media



RF_GDR: Gestione dei ristoranti (di Vincenzo Catone)

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GDR_1	Inserimento ristorante	Il sistema dovrà consentire al ristorante, che è un utente registrato e che ha effettuato l'accesso, di inserire il proprio ristorante.	Ristoratore	Elevata
RF_GDR_2	Rimozione ristorante	Il sistema dovrà consentire al ristorante, che è un utente registrato e che ha effettuato l'accesso, di rimuovere un ristorante tra quelli presenti sulla piattaforma.	Ristoratore	Elevata
RF_GDR_3	Modifica ristorante	Il sistema dovrà permettere al ristorante, che è un utente registrato e che ha effettuato l'accesso, di modificare informazioni importanti riguardo il suo ristorante.	Ristoratore	Elevata
RF_GDR_4	Visualizza lista ristoranti	Il sistema deve permettere al ristorante, che è un utente registrato e che ha effettuato l'accesso, di vedere tutti i suoi	Ristoratore	Elevata



		ristoranti inseriti sulla piattaforma		
--	--	--	--	--

RF_GP: Gestione prenotazioni (di Alessandro Pascarella)

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GP_1	Inserimento prenotazione	Il sistema dovrà consentire al cliente di potersi prenotare al ristorante da lui scelto.	Cliente	Elevata
RF_GP_2	Annullamento prenotazione	Il sistema dovrà garantire di poter annullare una prenotazione dal ristorante da lui precedentemente scelto.	Cliente	Elevata
RF_GP_3	Conferma prenotazione	Il sistema dovrà consentire al ristoratore di poter confermare o meno la prenotazione inviata precedentemente dal cliente.	Ristoratore	Elevata
RF_GP_4	Visualizzazione prenotazione	Il sistema dovrà consentire di poter visualizzare la prenotazione del cliente tramite un requisito d'accesso da lui inoltrato.	Cliente	Media
RF_GP_5	Visualizza prenotazioni	Il sistema dovrà garantire al ristoratore di poter visualizzare le prenotazioni per ogni singolo suo ristorante.	Ristoratore	Media



RF_GP_6	Modifica prenotazione	Il sistema dovrà consentire di poter modificare la prenotazione del cliente tramite un requisito d'accesso da lui inoltrato.	Cliente	Elevata
----------------	-----------------------	--	---------	---------

RF_GO: Gestione ordini (di Jacopo Gennaro Esposito)

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GO_1	Inserimento ordine	Il sistema dovrà garantire di poter inserire un ordine dal ristorante da lui scelto.	Cliente	Elevata
RF_GO_2	Inoltro ordine	Il sistema consentirà di inoltrare l'ordine precedentemente inserito dal cliente.	Cliente	Elevata
RF_GO_3	Conferma ordine	Il sistema consentirà al ristorante di poter confermare l'ordine precedentemente inviato dal cliente.	Ristoratore	Elevata
RF_GO_4	Visualizza ordini	Il sistema dovrà consentire al ristorante di poter visualizzare gli ordini precedentemente confermati.	Ristoratore	Media
RF_GO_5	Modifica ordine	La piattaforma permetterà al cliente prima dell'inoltro di poter modificare l'ordine inserito in precedenza.	Cliente	Elevata



RF_GA: Gestione Amministrativa (di Vincenzo Catone)

Identificativo	Nome	Descrizione	Attori	Priorità
RF_GA_1	Conferma ristoratori affiliati	Il sistema consente di confermare gli utenti che si registrano come ristoratori.	Amministratore	Elevata
RF_GA_2	Conferma ristoranti affiliati	Il sistema consente di confermare le richieste di affiliazione dei ristoranti	Amministratore	Elevata
RF_GA_3	Modifica ristoratori affiliati	Il sistema dovrà consentire di modificare le informazione dei ristoratori affiliati	Amministratore	Media
RF_GA_4	Modifica ristoranti affiliati	Il sistema dovrà consentire di modificare le informazione dei ristoratori affiliati	Amministratore	Media
RF_GA_5	Visualizza ristoratori affiliati	Il sistema dovrà permettere di visualizzare tutti i ristoratori che sono affiliati alla piattaforma.	Amministratore	Elevata
RF_GA_6	Visualizza ristoranti affiliati	Il sistema dovrà permettere di visualizzare tutti i ristoranti che sono affiliati alla piattaforma.	Amministratore	Elevata



3.3 Requisiti non funzionali

La seguente sezione risulta essere dedicata ai requisiti non funzionali del sistema, dove si dibatte di quelli di: usabilità, implementazione, interfacce, operabilità e la gestione dal punto di vista legale.

Usabilità (di Alessandro Pascarella)

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_US_1	Interfaccia utente intuitiva	L'interfaccia utente dovrebbe essere facile e intuitiva da navigare per gli utenti	Elevata	Media
RNF_US_2	Tempo di risposta veloce	Le azioni degli utenti dovrebbero avere tempi di risposta brevi, riducendo al minimo l'attesa	Media	Facile
RNF_US_3	Universalità	Il sistema dovrebbe funzionare in modo ottimale su una varietà di dispositivi, compresi computer desktop, tablet e smartphone	Elevata	Media



Implementazione (di Alessandro Pascarella)

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_IM_1	Aggiunta di nuove implementazioni	Il sistema dovrà essere in grado di adattarsi alle implementazioni che verranno aggiunte nel tempo, evitando, quanto più possibile, errori di sistema.	Elevata	Media
RNF_IM_2	Scalabilità	Il sistema dovrà essere in grado di scalare orizzontalmente per gestire carichi di lavoro crescenti, ad esempio durante i periodi di picco	Elevata	Media
RNF_IM_3	Linguaggi	Il sistema sarà sviluppato/ mantenuto attraverso il linguaggio di programmazione Java lato server, Javascript lato client e MySQL per il database.	Elevata	Facile

Legali (di Jacopo Gennaro Esposito)

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_LE_1	GDPR Privacy	Il sistema deve essere conforme alle leggi specificate nel regolamento UE GDPR 2016/679 in termini di protezione e trattamento dei dati personali	Elevata	Media



RNF_LE_2	Licenza (F)OSS	Il sistema deve riconoscere l'utilizzo dei servizi (F)OSS esterni utilizzati per fini commerciali, rispettando la licenza d'origine e riconoscendo un'adeguata menzione di paternità.	Elevata	Media
RNF_LE_3	Licenza API	Il sistema deve riconoscere l'utilizzo delle API esterne utilizzate per fini commerciali, rispettando la licenza e riconoscendo un'adeguata menzione di paternità	Elevata	Media

Performance (di Jacopo Gennaro Esposito)

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_PR_1	Ottimizzazione	Il sistema deve risultare ottimizzato al fine di migliorare l'esperienza utente dei clienti e dei ristoratori.	Elevata	Media
RNF_PR_2	Attività	Il sistema deve assicurare un'attività costante e ininterrotta della piattaforma.	Elevata	Difficile



RNF_PR_3	Rimozione di account inutilizzati	Il sistema prevederà una pulizia semestrale del database. Tale pulizia consisterà nella rimozione di account che non hanno eseguito il login entro 36 mesi, migliorando così le performance della piattaforma.	Bassa	Facile
RNF_PR_4	Tempi di risposta	Il sistema deve garantire tempi di risposta minimi, in modo tale da migliorare la performance e l'esperienza utente.	Media	Difficile

Sicurezza (di Vincenzo Catone)

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_SR_1	Autenticazione	Il sistema richiederà l'autenticazione degli utenti attraverso un meccanismo di accesso sicuro, come la verifica della password.	Elevata	Media
RNF_SR_2	Autorizzazione	Il sistema dovrà contenere un sistema di controllo degli accessi per garantire che gli utenti accedono solo alle risorse e alle funzionalità autorizzate	Elevata	Difficile



RNF_SR_3	Integrità dei dati	Il sistema dovrà essere implementato garantendo l'integrità dei dati, consentendo solo modifiche autorizzate e rilevando qualsiasi tentativo di alterazione non autorizzata.	Elevata	Media
-----------------	--------------------	--	---------	-------

Manutenibilità (di Vincenzo Catone)

ID	Nome	Descrizione	Priorità	Difficoltà
RNF_MN_1	Leggibilità del codice	Il codice sorgente deve essere scritto in modo chiaro e leggibile, agevolando la comprensione e le future modifiche.	Elevata	Media
RNF_MN_2	Documentazione completa	Il sistema dovrà essere documentato in modo esaustivo, compresi documenti di progettazione, manutenzione e istruzioni per gli sviluppatori, in modo da agevolare la manutenzione e le estensioni.	Elevata	Media
RNF_MN_3	Modularità	Il sistema dovrà essere suddiviso in moduli o componenti ben definiti, in modo da consentire la modifica e l'aggiornamento di parti specifiche senza influire sul resto del sistema.	Elevata	Difficile



RNF_MN_4	Manutenibilità delle base di dati	La struttura e lo schema del database devono essere progettati in modo da consentire modifiche senza interruzioni o perdite di dati.	Bassa	Facile
RNF_MN_5	Test automatizzati	All'interno del sistema deve essere implementata una suite di test automatizzati per verificare il funzionamento corretto del sistema durante le modifiche, riducendo il rischio di errori.		

3.4 Modello di sistema

3.4.1 Scenari

Prenotazione nuovo tavolo (di Vincenzo Catone)

NOME SCENARIO	SC_PT_1: Prenotazione nuovo tavolo	
ATTORI	Giuseppe: Cliente	
DESCRIZIONE	Il cliente prenota un nuovo tavolo	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Cliente	Sistema
	Giuseppe utilizza "The Spoon" per trovare il ristorante adatto.	
		Il sistema mostra un form per l'inserimento dell'indirizzo e delle preferenze.
	Giuseppe inserisce il proprio indirizzo e altre preferenze.	



		Il sistema mostra un elenco con tutti i ristoranti vicini all'indirizzo inserito, e che rispecchiano le preferenze richieste.
	Giuseppe sceglie uno tra i ristoranti presenti.	
		Il sistema invierà al cliente un messaggio contenente tutti i dettagli della prenotazione, come indirizzo, orario, numero di persone e numero di conferma.

Ordinazione a tavola (di Vincenzo Catone)

NOME SCENARIO	SC_OT_2: Ordinazione a tavola	
ATTORI	Carlo: Cliente	
DESCRIZIONE	Il cliente, dopo essersi accomodato, ordina ciò che vuole mangiare direttamente dal totem presente sul tavolo.	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Cliente	Sistema
	Carlo, dopo essersi accomodato, inizia ad utilizzare il totem presente sul tavolo per ordinare ciò che vuole mangiare.	
		Il sistema mostra un form per l'inserimento del numero del tavolo e dei coperti.
	Carlo inserisce le informazioni richieste per poi passare alla visualizzazione del menù.	
		Il sistema mostrerà una nuova pagina all'interno della quale sarà presente il menù del locale, con la possibilità di aggiungere al carrello ciò che desidera ordinare.
	Carlo sceglie cosa mangiare, aggiunge tutto al carrello e procede con la conferma.	



		Il sistema mostrerà un messaggio di conferma d'ordine. Inoltre l'ordine di Carlo verrà inviato direttamente in cucina per iniziare la preparazione.
	Carlo, dopo un po' di attesa, si vede consegnate le sue pietanze direttamente al tavolo.	

Ricezione di un ordine di asporto (Di Alessandro Pascarella)

NOME SCENARIO	SC_RD_1: Ricezione ordine d'asporto	
ATTORI	Nicola: Cliente	
DESCRIZIONE	Nicola, decide di ordinare d'asporto tramite The Spoon e inoltra l'ordine al ristorante inserendo il suo numero di cellulare/email per essere notificato.	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Cliente	Sistema
		Il sistema riceve l'ordine dal cliente e lo inoltra al ristorante
	Nicola riceve la notifica con la conferma di accettazione dell'ordine e con annesso il codice di ritiro.	
		Il sistema procede a notificare Nicola che il suo ordine è pronto per il ritiro
	Nicola ricevuta la notifica, entra nel ristorante e mostra il codice di ritiro al ristoratore	



Inoltro ordine d'asporto (di Alessandro Pascarella)

NOME SCENARIO	SC_ID_1: Inoltro ordine d'asporto	
ATTORI	Nicola: Cliente	
DESCRIZIONE	Nicola, decide di ordinare d'asporto tramite The Spoon	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Cliente	Sistema
	Nicola è in giro e vuole ordinare d'asporto. Trova un totem di The Spoon e procede ad ordinare inserendo cosa vuole mangiare e i dati per ricevere una notifica per quando sarà pronto l'ordine	
		Il sistema riceve l'ordine del cliente e lo inoltra al ristorante in attesa di conferma. Dopo la conferma, il sistema procede ad avvisare il cliente tramite la notifica
	Nicola riceve un messaggio dal sistema con la conferma dell'ordine e il suo codice di ritiro. Ora deve solo aspettare, nel frattempo può farsi un giro	
		Il sistema procede a notificare il cliente che il suo ordine è pronto per il ritiro
	Nicola ricevuta la notifica, entra nel ristorante e mostra il codice di ritiro al ristoratore	

Ricezione ordine a tavolo (di Jacopo Gennaro Esposito)

NOME SCENARIO	SC_GO_1: Ricezione ordine a tavolo	
ATTORI	Luca: Ristoratore	
DESCRIZIONE	Luca riceve un ordine da parte di un cliente a tavolo	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Ristoratore	Sistema



		Il sistema, ricevuto l'ordine di Carlo, provvede ad inviare una notifica a Luca, specificando i dettagli dell'ordine, quali i piatti scelti, eventuali bevande e il numero del tavolo
	Luca, riceve una notifica sulla sua dashboard ristorante di The Spoon, provvede a verificare l'ordine e lo conferma	
		Il sistema invia una notifica di conferma ordine a Carlo, che riceverà il suo ordine direttamente al tavolo da un responsabile di sala.

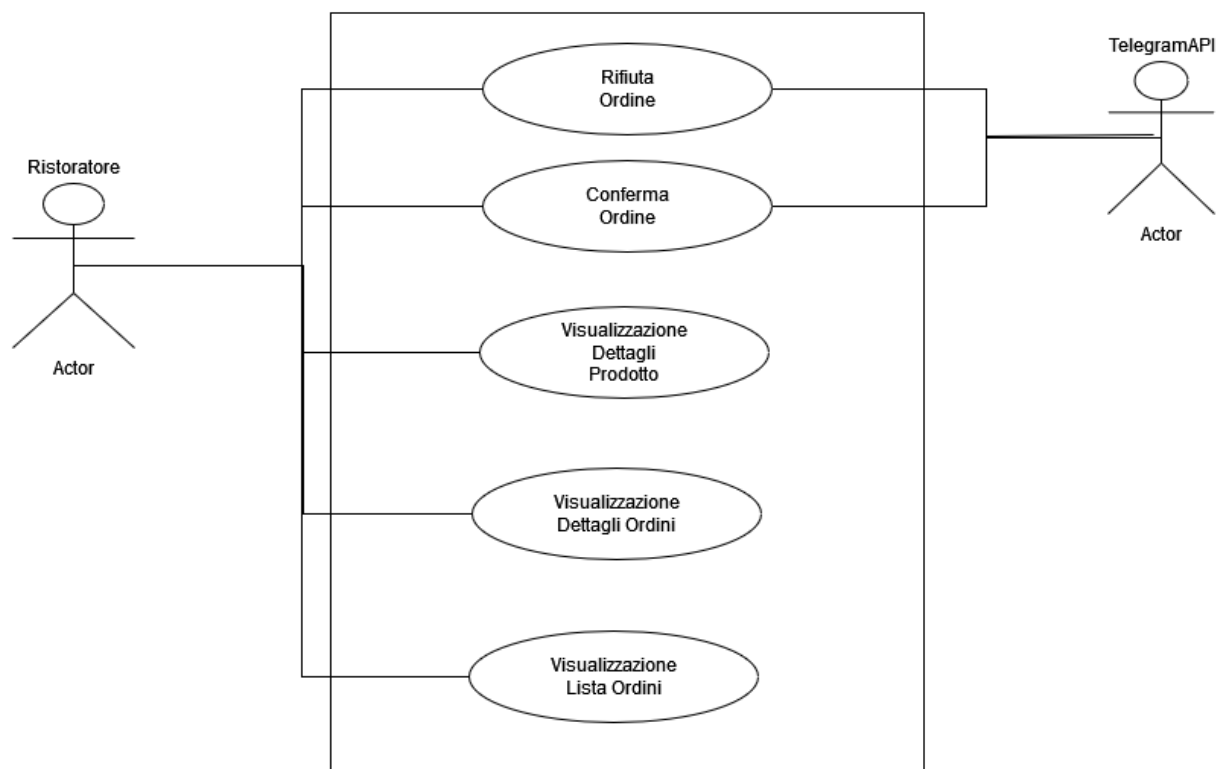
Ricezione prenotazione (di Jacopo Gennaro Esposito)

NOME SCENARIO	SC_GP_1: Ricezione prenotazione	
ATTORI	Luca: Ristoratore	
DESCRIZIONE	Luca riceve una prenotazione per un tavolo	
FLUSSO DEGLI EVENTI	Ristoratore	Sistema
		Il sistema, ricevuta la prenotazione di Carlo, provvede ad inviare una notifica a Luca, specificando dettagli quali: la data, l'orario e il numero di persone.
	Luca, riceve una notifica di prenotazione sulla sua dashboard ristorante di The Spoon, provvede a verificare la prenotazione e la conferma	
		Il sistema invia un messaggio tramite mail o Telegram a Luca, contenente la conferma della prenotazione, il numero di prenotazione e una password per effettuare eventuali modifiche future.
	Luca, dopo aver accolto il cliente nel locale, provvede ad immettere	

	nel sistema, mediante la sua dashboard ristorante, i dati di prenotazione fornitogli da Carlo in modo tale da verificarne i dettagli.	
		Il sistema restituisce i dettagli della prenotazione associata al codice inserito da Luca

3.4.2 Modello dei Casi d'uso

Gestione ordini





Identificativo UC_GO_1	Visualizzazione di un ordine.	Data: 06/11/2023 Versione: 0.0.1 Autore: Jacopo Gennaro Esposito
Descrizione	Lo Use Case determina la funzionalità di visione dei dettagli di un'ordine all'interno della dashboard ordini del ristorante.	
Attore principale	Ristoratore	
Attori Secondari	NA	
Entry condition	Il ristoratore vuole visualizzare i dettagli di un ordine AND Il sistema deve essere in grado di fornire tutte le informazioni relative agli ordini del ristorante.	
Exit Condition On Success	Il caricamento delle informazioni inerente l'ordine avviene con successo, pertanto il ristoratore può visualizzarne i dettagli, confermando o meno l'ordine	
Exit Condition On Failure	Il caricamento delle informazioni inerenti gli ordini fallisce, il ristoratore pertanto non riesce a visualizzare le informazioni richieste.	
Rilevanza/ Use Priority	Elevata	
Frequenza stimata		
Extension of	N/A	
Generalization of	N/A	
	FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO	
1	Ristoratore:	Richiede di poter visualizzare gli ordini pervenuti al suo ristorante, cliccando su "Gestisci Ordini"
2	Sistema:	Il sistema risponde visualizzando una schermata contenente tutti gli ordini ricevuti, per ogni ordine è possibile visualizzare le seguenti informazioni in una scheda riassuntiva: <ul style="list-style-type: none">• Numero ordine• Tipologia ordine (a tavolo/asporto)<ul style="list-style-type: none">○ Numero tavolo (in caso di ordini al tavolo)



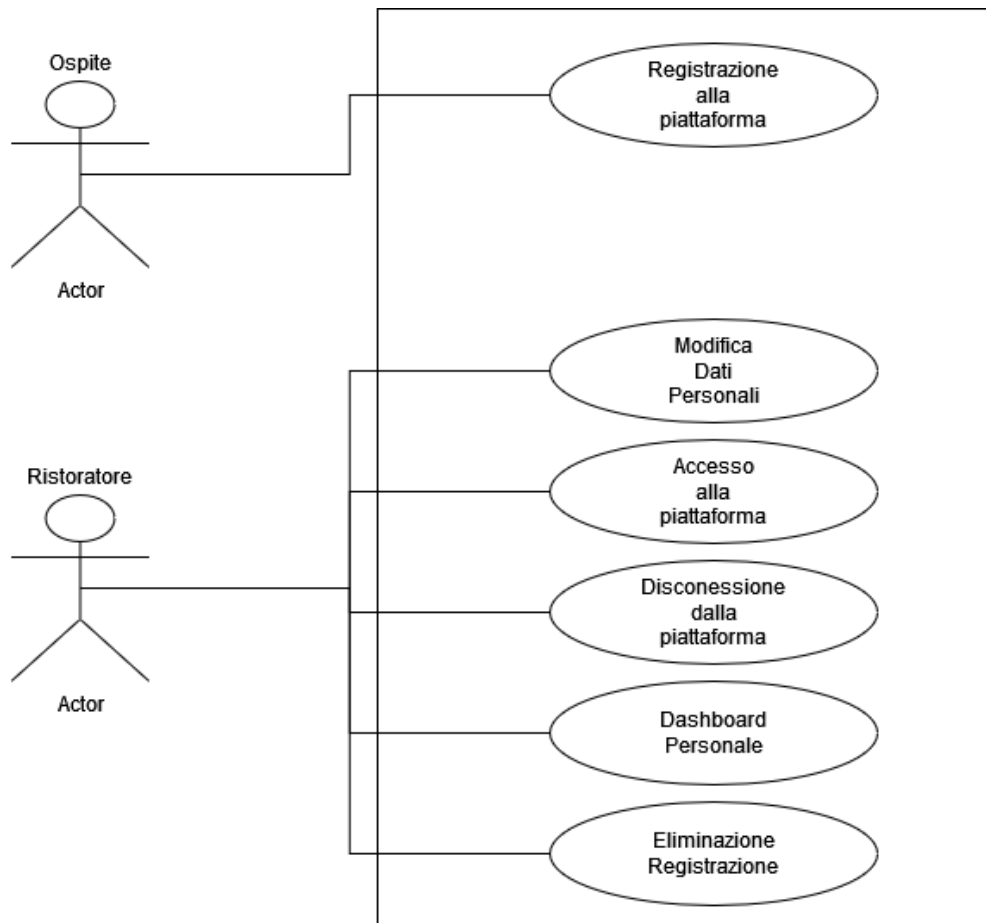
		<ul style="list-style-type: none">• Status ordine (Approvato/Consegnato/Preparato/Ritirato)
3	Ristoratore:	Il ristoratore può cliccare sulla scheda riassuntiva di un'ordine in maniera tale da visualizzarne i dettagli
4	Sistema:	Il sistema risponde visualizzando una schermata contenente i dettagli dell'ordine ricevuto: <ul style="list-style-type: none">• Numero ordine• Prodotti ordinati• Tipologia ordine (a tavolo/asporto)• Messaggio allegato all'ordine
5	Ristoratore:	Il ristoratore può cliccare su un singolo prodotto ordinato per visionare eventuali modifiche apportate dal cliente.
6	Sistema:	Il sistema risponde visualizzando una schermata contenente i dettagli del prodotto ordinato: <ul style="list-style-type: none">• Nome prodotto• Ingredienti• Eventuali aggiunte o rimozioni
7	Ristoratore:	Il ristoratore ritorna alla schermata degli ordini, cliccando sul pulsante "indietro"
8	Ristoratore:	Il ristoratore può confermare o meno l'ordine, cliccando su "Conferma ordine"/"Rifiuta Ordine", in alternativa tornare alla schermata precedente.
9	Sistema:	Il sistema risponderà con una dialog box chiedendo la conferma dell'azione precedente
10	Ristoratore:	Il ristoratore procede confermando la scelta
11	Sistema:	Il sistema provvede ad inoltrare l'ordine alla cucina, invia contestualmente una notifica di conferma ordine al cliente



	I Scenario/Flusso di eventi alternativo	Il ristoratore non conferma la sua scelta
10.a1	Sistema:	il sistema ritorna alla schermata di visualizzazione dell'ordine, attende un input dal ristoratore
	II Scenario/Flusso di eventi alternativo	Il ristoratore chiude la schermata di visualizzazione dei dettagli di un ordine cliccando sul pulsante "indietro"
8.a2	Sistema:	Il sistema ritorna alla schermata di gestione ordini, attende poi un input dal ristoratore
	III Scenario/Flusso di eventi alternativo	Il ristoratore rifiuta l'ordine, specificando la motivazione
10.a3	Sistema:	l'ordine viene etichettato come rifiutato e al cliente viene inviata una notifica contenente la motivazione.
	IV Scenario/Flusso di eventi alternativo	Il ristoratore conferma il ritiro dell'ordine di asporto
11.a4	Sistema:	il sistema provvede ad etichettarlo come ritirato, l'ordine viene pertanto archiviato
11.1	Scenario di Errore	Il sistema non riesce ad inoltrare la notifica al terminale del cliente, attende per 10 secondi e ritenta l'inoltro



Gestione utente



Identificativo UC_GU_1	Registrazione di un ospite nella piattaforma	Data: 09/11/2023 Versione: 0.0.1 Autore: Alessandro Pascarella
Descrizione	Lo use case determina la funzionalità di poter permettere a nuovi utenti di registrarsi alla piattaforma	
Attore principale	Ospite	
Attori Secondari	NA	
Entry condition	L'ospite intende effettuare la registrazione alla piattaforma AND Il sistema deve essere in grado di distinguere gli utenti non registrati da quelli effettivamente registrati.	
Exit Condition On Success	La registrazione dell'utente è avvenuta correttamente e quindi risulterà all'interno del database del sistema.	
Exit Condition On Failure	La registrazione non è avvenuta correttamente, dunque l'utente non risulterà nel database del sistema.	
Rilevanza/	Elevata	



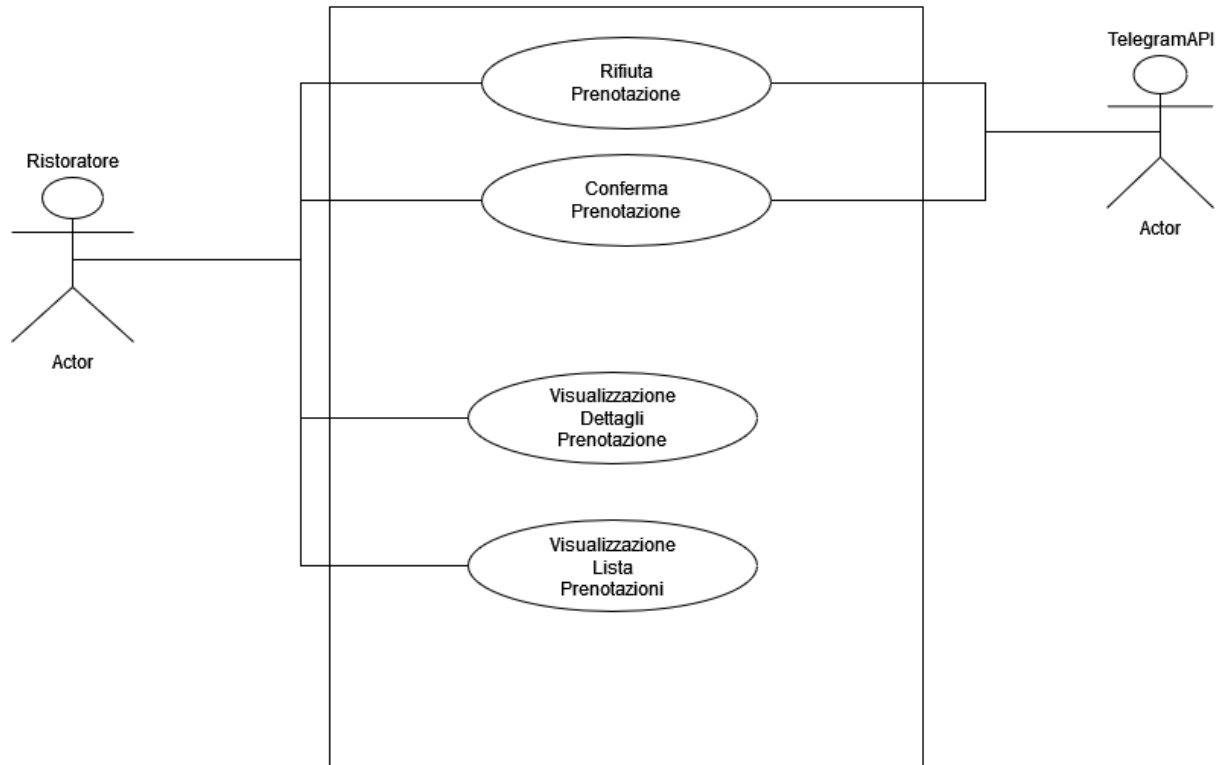
Use Priority		
Frequenza stimata	70/giorno	
Extension of	N/A	
Generalization of	N/A	
	FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO	
1	Ospite:	Richiede di potersi registrare alla piattaforma.
2	Sistema:	Il sistema mostrerà quindi un form in cui l'utente dovrà inserire i seguenti dati personali: <ul style="list-style-type: none">- Nome;- Cognome;- Data di nascita;- Email;- Password;
3	Ospite:	L'utente inserisce tutte le informazioni richieste dal sistema.
4	Sistema:	Il sistema verificherà: <ul style="list-style-type: none">- Se il campo nome e cognome hanno una lunghezza compresa tra i 2 e i 30 caratteri;- Se la data di nascita corrisponde ad un utente con età maggiore o uguale a 18 anni;- Se la mail inserita rispetta lo standard;- Se la password inserita rispetti le seguenti regole:<ol style="list-style-type: none">1. Lunghezza minima di 8 caratteri;2. Almeno una lettera maiuscola;3. Almeno un numero;
5	Sistema:	Il sistema confronterà i dati inseriti dall'utente con i dati presenti nel database per evitare duplicazioni.
6	Sistema:	Il sistema salva i dati nel database.



7	Ospite:	L'utente registrato può adesso effettuare il login all'interno della piattaforma.
8	Sistema:	Il sistema, ricevuta la richiesta di login, controllerà i campi del form e li confronterà con i dati all'interno del database e, al termine di tale operazione, procederà con il login.
	I Scenario/Flusso di eventi alternativo:	L'utente non rispetta le regole del form di registrazione
4 a1	Sistema:	Il sistema comunica all'utente i campi errati.
4 a2	Sistema:	Il sistema rimarrà in attesa di modifiche dei suddetti da parte dell'utente.
	II Scenario/Flusso di eventi alternativo:	L'utente risulta essere già registrato
5 a3	Sistema:	Il sistema notifica all'utente che risulta essere già nel database di sistema e che può accedere alla piattaforma.
5 a4	Sistema:	Il sistema reindirizza l'utente alla pagina di login.
	III Scenario/Flusso di eventi alternativo:	Il form di compilazione risulta essere vuoto
4 a5	Sistema:	Il sistema avverte l'utente della mancata compilazione del form.
4 a6	Sistema:	Il sistema resta in attesa della completa compilazione del form.
	Scenario/Flusso di eventi di ERRORE:	Il sistema non riesce a completare la registrazione
ERROR_1.1	Sistema:	Viene mostrato un messaggio di errore, invitando il lettore a riprovare ad effettuare la registrazione.
ERROR_1.2	Sistema:	Reindirizzamento alla pagina di registrazione.



Gestione prenotazione



Identificativo UC_GP_1	Gestione nuova prenotazione.	Data: 09/11/2023 Versione: 0.0.1 Autore: Vincenzo Catone
Descrizione	Lo Use Case determina la funzionalità di visualizzazione di una nuova prenotazione all'interno della dashboard contenente tutte le prenotazioni.	
Attore principale	Ristoratore	
Attori Secondari	NA	
Entry condition	Il ristorante vuole visualizzare i dettagli di una prenotazione AND Il sistema deve essere in grado di fornire tutte le informazioni relative alla prenotazione del cliente.	
Exit Condition On Success	Il caricamento delle informazioni inerente alla prenotazione avviene con successo; pertanto, il ristorante può visualizzarne i dettagli, confermando o meno la prenotazione.	
Exit Condition On Failure	Il caricamento delle informazioni inerenti alla prenotazione fallisce, il ristorante pertanto non riesce a visualizzare le informazioni richieste.	



Rilevanza/ Use Priority	Elevata	
Frequenza stimata	30/giorno	
Extension of	N/A	
Generalization of	N/A	
	FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO	
1	Ristoratore:	Richiede di poter visualizzare le prenotazioni arrivate presso il suo ristorante, cliccando su “Prenotazioni”
2	Sistema:	Il sistema risponde visualizzando una schermata contenente tutte le prenotazioni ricevute, visualizzando le seguenti informazioni in una scheda riassuntiva: <ul style="list-style-type: none">• Status della prenotazione (Approvata/Rifiutata)• Numero di conferma
3	Ristoratore:	Il ristoratore può cliccare sulla scheda riassuntiva di una prenotazione in maniera tale da visualizzarne i dettagli
4	Sistema:	Il sistema risponde visualizzando una schermata contenente i dettagli della prenotazione ricevuta: <ul style="list-style-type: none">• Numero di persone• Orario di arrivo• Messaggio allegato alla prenotazione.
5	Ristoratore:	Il ristoratore ritorna alla schermata delle prenotazioni, cliccando sul pulsante “indietro”
6	Ristoratore:	Il ristoratore può confermare o meno la prenotazione, cliccando su “Conferma prenotazione” / “Rifiuta prenotazione”, in alternativa tornare alla schermata precedente.
7	Sistema:	Il sistema risponderà con una dialog box chiedendo la conferma dell’azione precedente

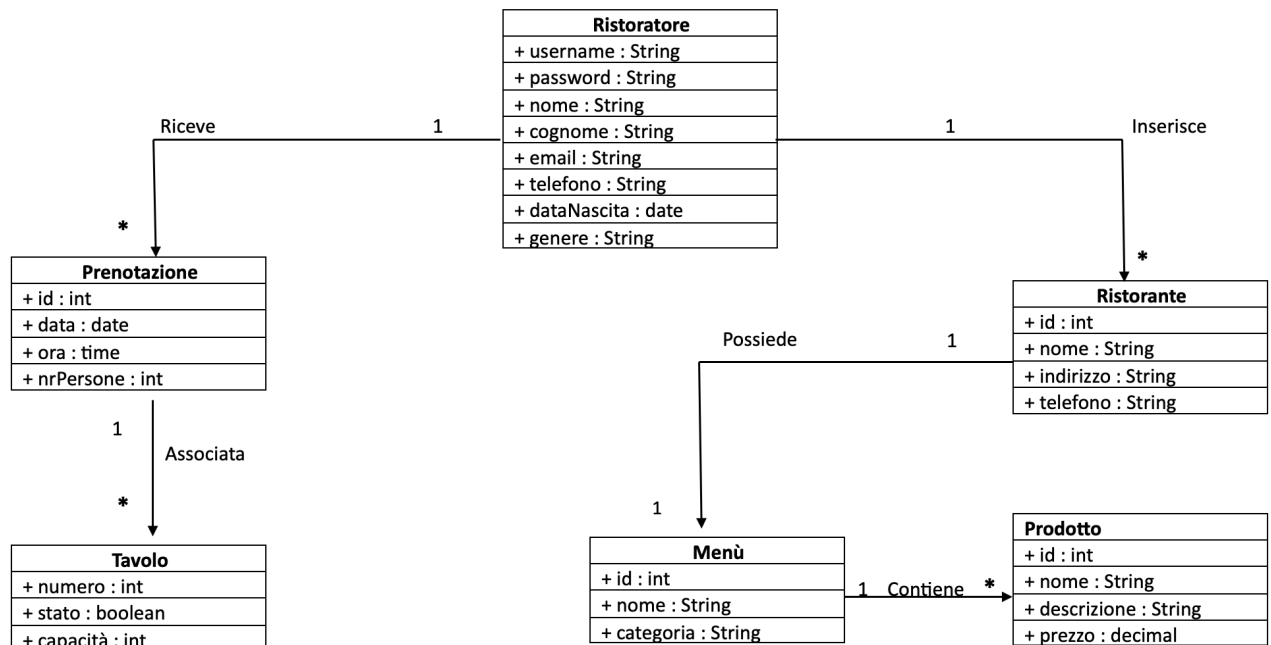


8	Ristoratore:	Il ristoratore procede confermando la scelta
9	Sistema:	Il sistema provvede ad inviare una notifica al cliente contenente tutti i dettagli della prenotazione appena effettuata: <ul style="list-style-type: none">· Nome del ristorante· Indirizzo del ristorante· Numero di persone· Orario di arrivo
	I Scenario/Flusso di eventi alternativo	Il ristoratore non conferma la sua scelta
8.a1	Sistema:	Il sistema ritorna alla schermata di visualizzazione della prenotazione, attende un input dal ristoratore.
	II Scenario/Flusso di eventi alternativo	Il ristoratore chiude la schermata di visualizzazione dei dettagli di una prenotazione cliccando sul pulsante "indietro"
6.a2	Sistema:	Il sistema ritorna alla schermata delle prenotazioni, attende poi un input dal ristoratore.
	III Scenario/Flusso di eventi alternativo	Il ristoratore rifiuta la prenotazione, specificando la motivazione.
8.a3	Sistema:	La prenotazione viene etichettata come rifiutata e al cliente viene inviata una notifica contenente la motivazione.
	Sistema:	Il sistema provvede ad etichettarlo come rifiutata, la prenotazione viene pertanto archiviata.
11.1	Scenario di Errore	Il sistema non riesce ad inoltrare la notifica al terminale del cliente, attende per 10 secondi e ritenta l'inoltro



3.4.3 Modello ad oggetti

CD Class Diagram Entity



MO_GO: Gestione Ordini

Nome Oggetto	Tipologia	Descrizione
Ristoratore	Entity	Utente che ha fatto il login/registrazione, può quindi visualizzare la schermata di gestione ordini, ricercare un'ordine, visualizzare i dettagli di un ordine, confermare, o annullare un ordine
Ordine	Entity	Ordine effettuato dall'utente, ed è identificato mediante il numero ordine, la tipologia, status ordine, prodotti ordine, messaggio allegato all'ordine.
Prodotto Ordinato	Entity	Descrizione del singolo prodotto ordinato, contenente il nome del prodotto, gli ingredienti, eventuali aggiunte o rimozioni
VisualizzaOrdiniButton	Boundary	Pulsante per visualizzare gli ordini



VisualizzaDettagliOrdini	Boundary	Pulsante per visualizzare i dettagli degli ordini
VisualizzaDettagliProdotto	Boundary	Pulsante per visualizzare i dettagli del singolo prodotto
ConfermaOrdiniButton	Boundary	Pulsante per confermare un ordine
RifiutaOrdineButton	Boundary	Pulsante per rifiutare un ordine
ConfermaOperazioneDialogBox	Boundary	Dialog box per la conferma dell'operazione di conferma/rifiuto ordine
MotivazioneRifiutoForm	Boundary	Campo di testo dove inserire la motivazione del rifiuto dell'ordine
ConfermaRitiroButton	Boundary	Pulsante per confermare il ritiro dell'ordine
ConfermaOrdineControl	Control	Gestisce la funzionalità di conferma ordine
VisualizzaOrdiniControl	Control	Gestisce la funzionalità di visualizzazione dell'area ordini del ristorante loggato alla piattaforma
RifiutaOrdineControl	Control	Gestisce la funzionalità di rifiuto dell'ordine
VisualizzaDettagliOrdineControl	Control	Gestisce la funzionalità di visualizzazione dettagli ordini
VisualizzaDettagliProdottoControl	Control	Gestisce la funzionalità di visualizzazione dettagli prodotto
ConfermaRitiroControl	Control	Gestisce la funzionalità di conferma del ritiro

MO_GNP: Gestione Nuova Prenotazione

Nome Oggetto	Tipologia	Descrizione
Ristoratore	Entity	Utente che ha effettuato login/registrazione e può accedere alle informazioni riguardo le prenotazioni presso il suo ristorante, leggendo anche tutti i dettagli della prenotazione stessa.



Prenotazione	Entity	Prenotazione effettuata direttamente dal cliente, viene identificata mediante il numero di prenotazione, e contiene dettagli importanti come il numero di persone, l'orario di arrivo ed eventualmente anche un messaggio per il ristorante.
Prenotazione effettuata	Entity	Descrizione della singola prenotazione, contenente lo status della prenotazione (APPROVATA/RIFIUTATA), il nome del ristorante, l'indirizzo del ristorante, il numero di persone, l'orario di arrivo e un messaggio allegato.
VisualizzaPrenotazioniButton	Boundary	Pulsante per visualizzare le prenotazioni.
VisualizzaNumeroPrenotazioneButton	Boundary	Pulsante per visualizzare il numero della prenotazione.
VisualizzaDettagliPrenotazioneButton	Boundary	Pulsante per visualizzare i dettagli di una singola prenotazione.
ConfermaPrenotazioneButton	Boundary	Pulsante per confermare una prenotazione ricevuta.
RifiutaPrenotazioneButton	Boundary	Pulsante per rifiutare una prenotazione.
ConfermaOperazioneDialogBox	Boundary	Dialog box per la conferma dell'operazione di conferma/rifiuto prenotazione.
ConfermaPrenotazioneControl	Control	Gestisce la funzionalità di conferma prenotazione.
VisualizzaPrenotazioniControl	Control	Gestisce la funzionalità di visualizzazione dell'area "prenotazioni" del ristorante loggato alla piattaforma
RifiutaPrenotazioneControl	Control	Gestisce la funzionalità di rifiuto della prenotazione.
VisualizzaDettagliPrenotazioneControl	Control	Gestisce la funzionalità di visualizzazione dei dettagli di una prenotazione.



MO_GU: Gestione utente

Nome oggetto	Tipologia	Descrizione
Ristoratore	Entity	Utente che ha fatto il login/registrazione alla piattaforma con successo. Può procedere all’inserimento del ristorante con l’aggiunta del menù, tavoli disponibili, una descrizione del suo locale e le varie informazioni di contatto (Numero di telefono, indirizzo, email).
Registrazione button	Boundary	Pulsante “registrati” che permette la registrazione degli utenti.
ConfermaRegistrazioneButton	Boundary	Pulsante “Conferma registrazione” che consente di confermare la registrazione degli utenti.
SuccessNotify	Boundary	Notifica che comunica al ristoratore l’esito positivo dell’operazione.
ErrorNotify	Boundary	Notifica che comunica al lettore l’errore nell’esecuzione dell’operazione.
LoginButton	Boundary	Pulsante “Login” che consente al ristoratore di effettuare l’accesso alla piattaforma mediante le credenziali definite per l’account.
LogoutButton	Boundary	Pulsante “Logout” che consente di effettuare la disconnessione del proprio account dalla piattaforma.
AreaPersonaleButton	Boundary	Pulsante “Area personale” consente al ristoratore di visualizzare la propria area personale.
ModificaDatiButton	Boundary	Pulsante “Modifica Dati” consente all’utente di modificare i dati del proprio account alla piattaforma.
CancellaAccountButton	Boundary	Pulsante “Cancella Account” consente all’utente di poter rimuovere il proprio account dalla piattaforma.
RegistrazioneForm	Boundary	Form con i campi necessari per poter effettuare la registrazione del ristoratore alla piattaforma
LoginForm	Boundary	Form con i campi necessari per consentire l’accesso alla piattaforma ai ristoratori.
RegistrazioneControl	Control	Gestisce la funzionalità della registrazione di un ristoratore alla piattaforma.



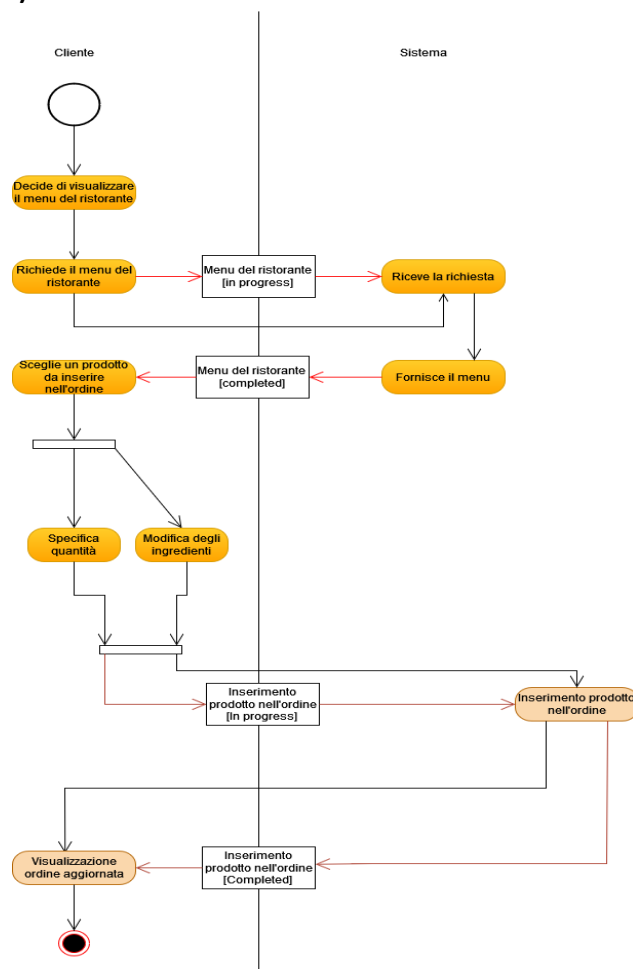
LoginControl	Control	Gestisce la funzionalità di accesso alla piattaforma.
LogoutControl	Control	Gestisce la funzionalità di disconnessione dell'account dalla piattaforma.
ModificaDatiControl	Control	Gestisce la funzionalità di modifica dei dati personali dell'account dalla piattaforma.
CancellaAccountControl	Control	Gestisce la funzionalità di rimozione del proprio account dalla piattaforma.
AreaPersonaleControl	Control	Gestisce la funzionalità di visualizzazione dell'area personale dei ristoratore loggato alla piattaforma.

3.4.4 Modello dinamico

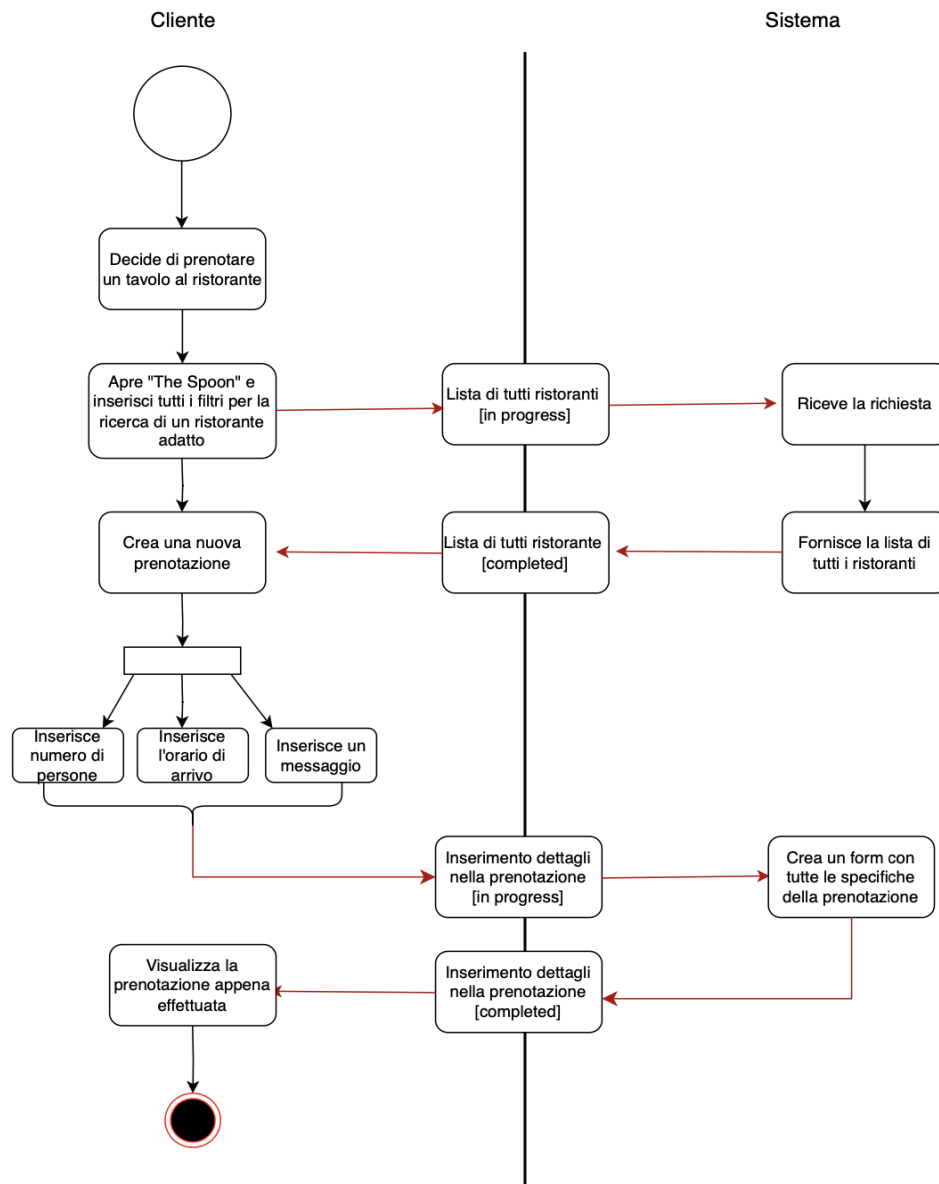
Activity Diagram:

Di seguito vengono riportati gli Activity Diagram di alcuni requisiti funzionali, selezionati in base all'importanza nel sistema che si sta provvedendo a realizzare.

AD_IO: (Inserimento Ordine)

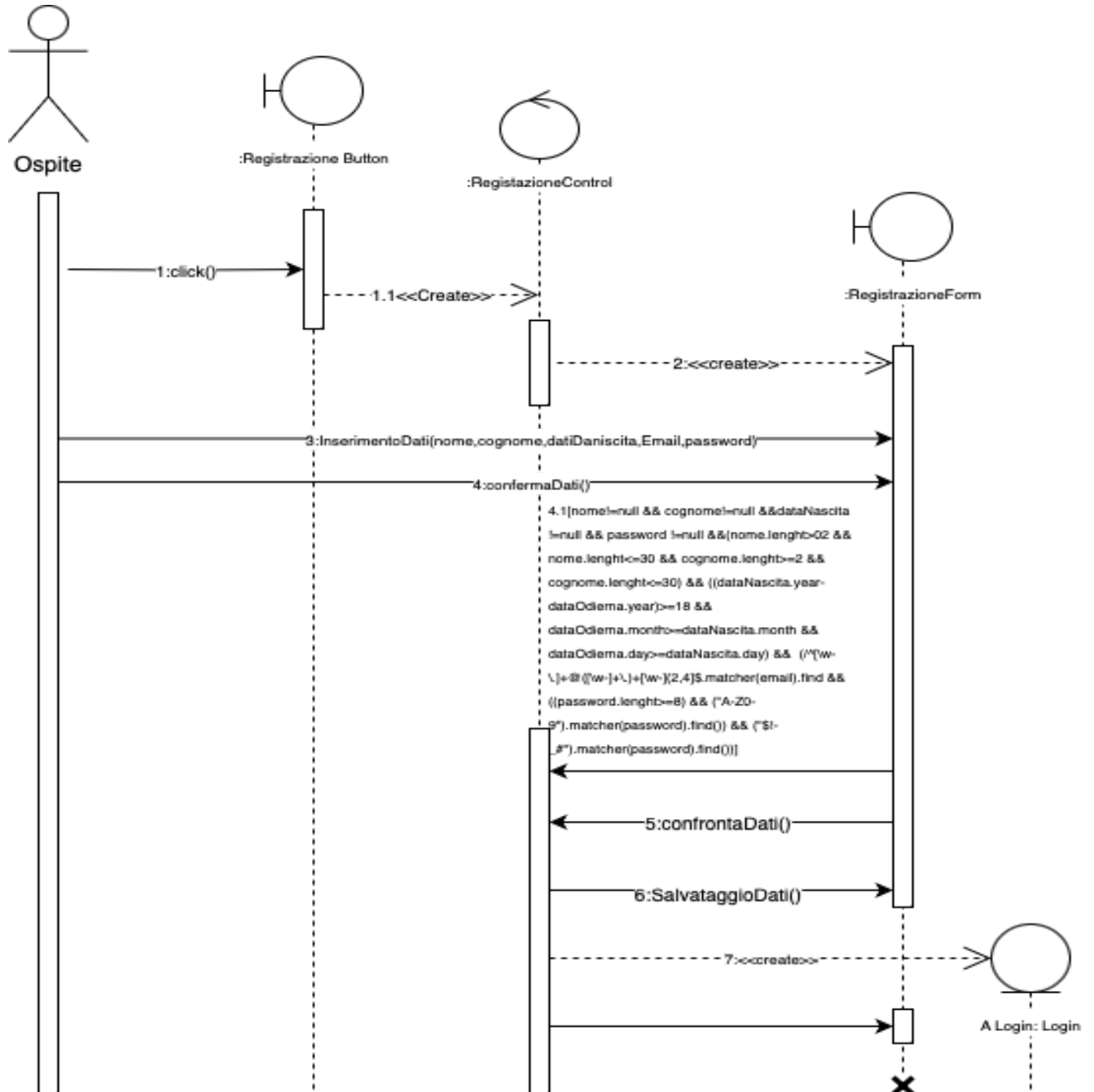


AD_NP: (Nuova prenotazione)

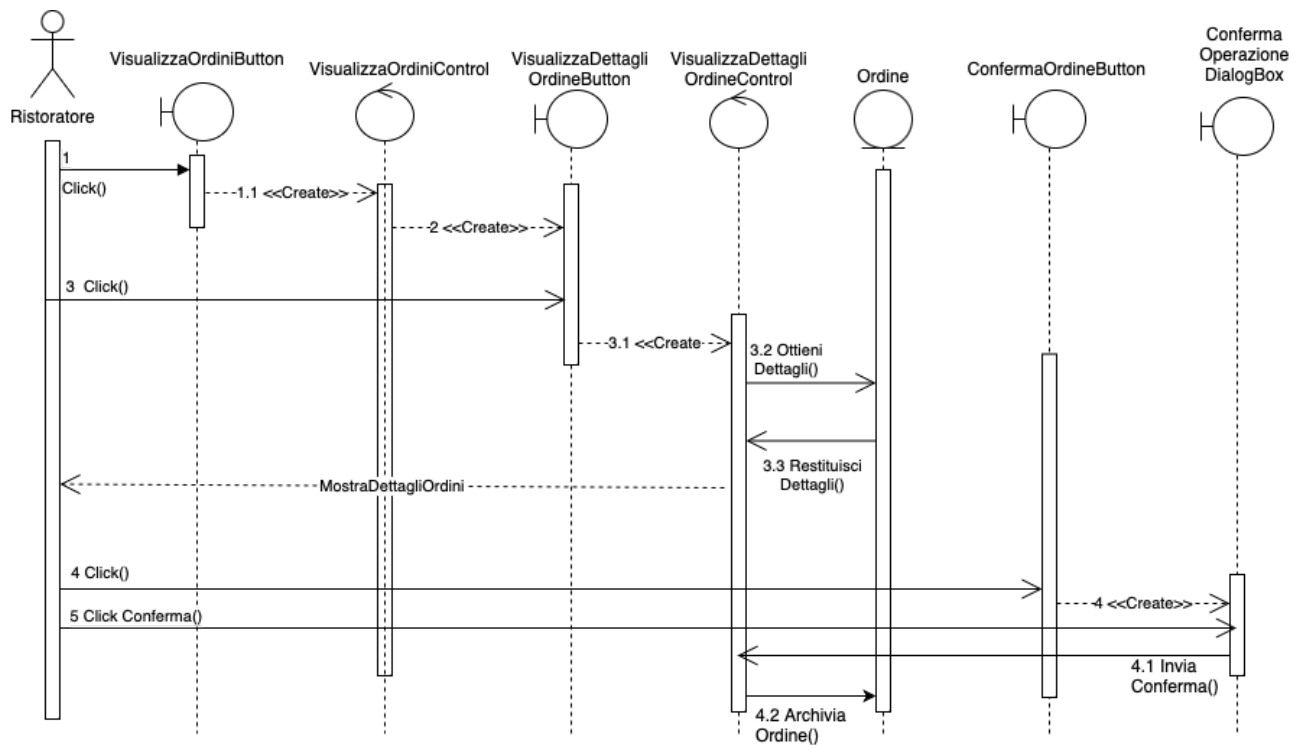


Sequence Diagram:

SD_GU_1: Registrazione alla piattaforma



SD_VCO_1: Visualizzazione e conferma ordine



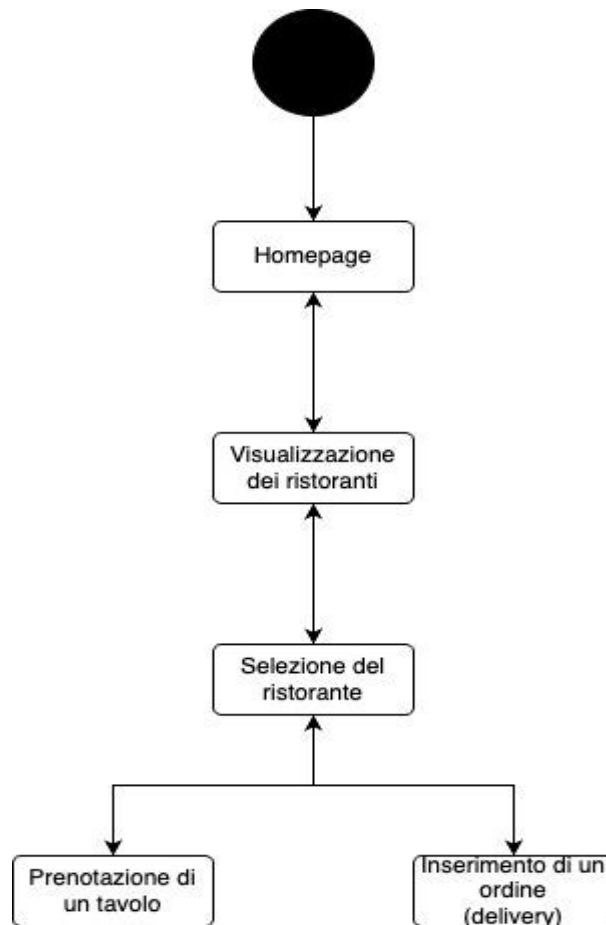
3.4.5 Interfaccia utente, percorsi di navigazione e mock up

Questa sezione contiene i path navigazionali e i mock up. I path navigazionali rappresentano i percorsi che gli utenti seguiranno all'interno del sistema. Sono come le "strade" che gli utenti percorreranno per raggiungere determinati obiettivi o sezioni del sito o dell'applicazione. Per quanto riguarda i mock up sono rappresentazioni visive delle interfacce utente, spesso sotto forma di disegni o modelli grafici statici. Essi forniscono una visione chiara di come appariranno le diverse schermate o pagine del sistema.



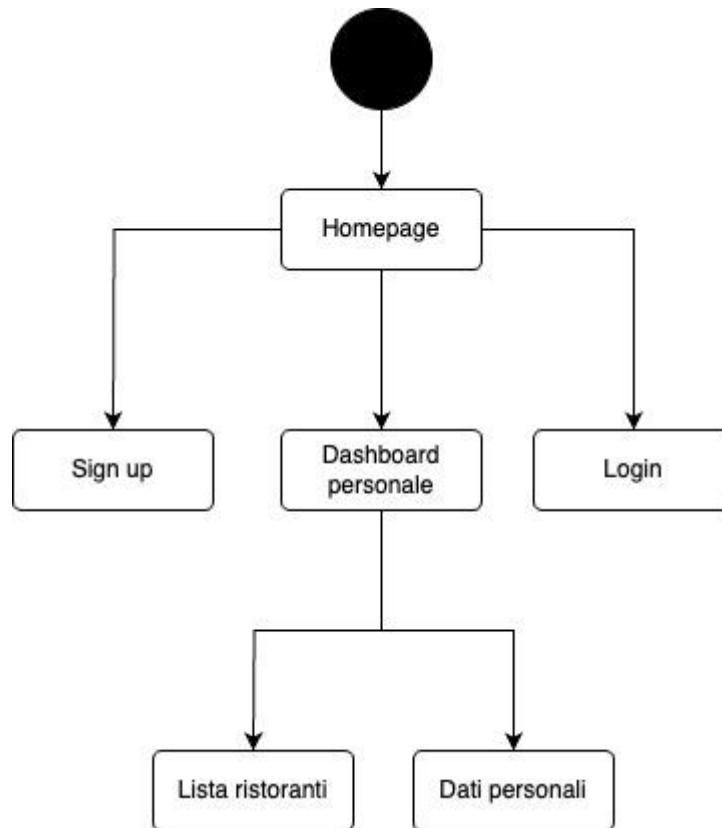
Path Navigazionali

NP_GU: Ospite



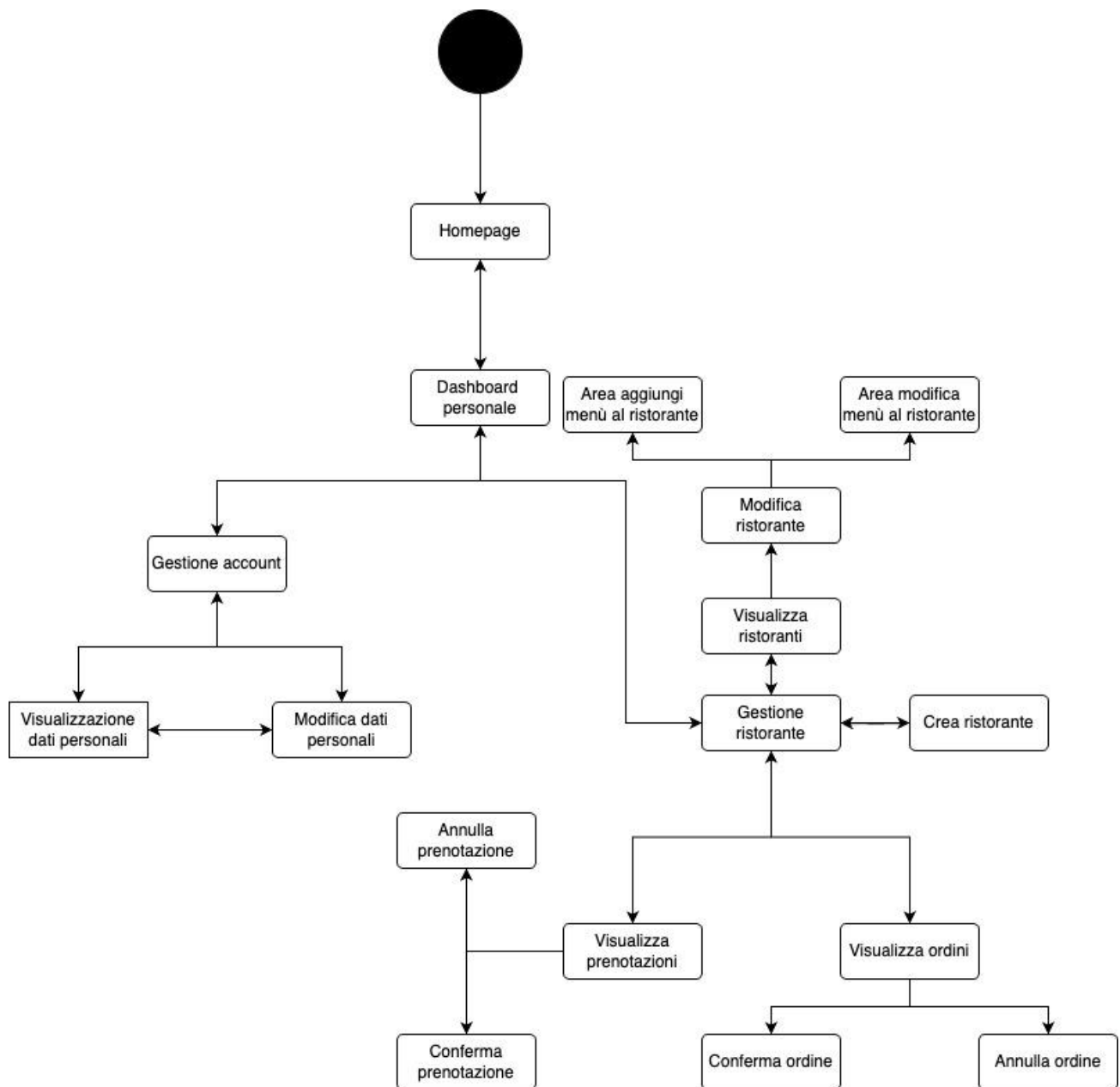


NP_GU: Ristoratore





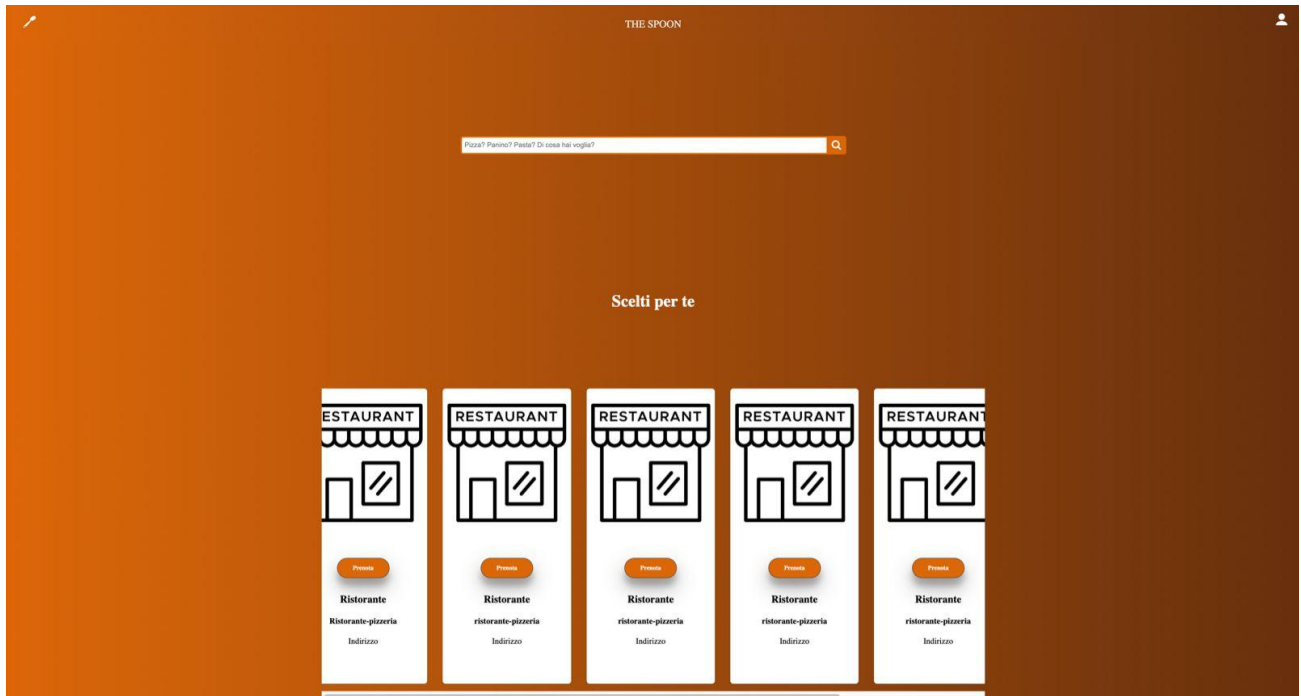
NP_GU: Funzionalità Specifiche Ristoratore



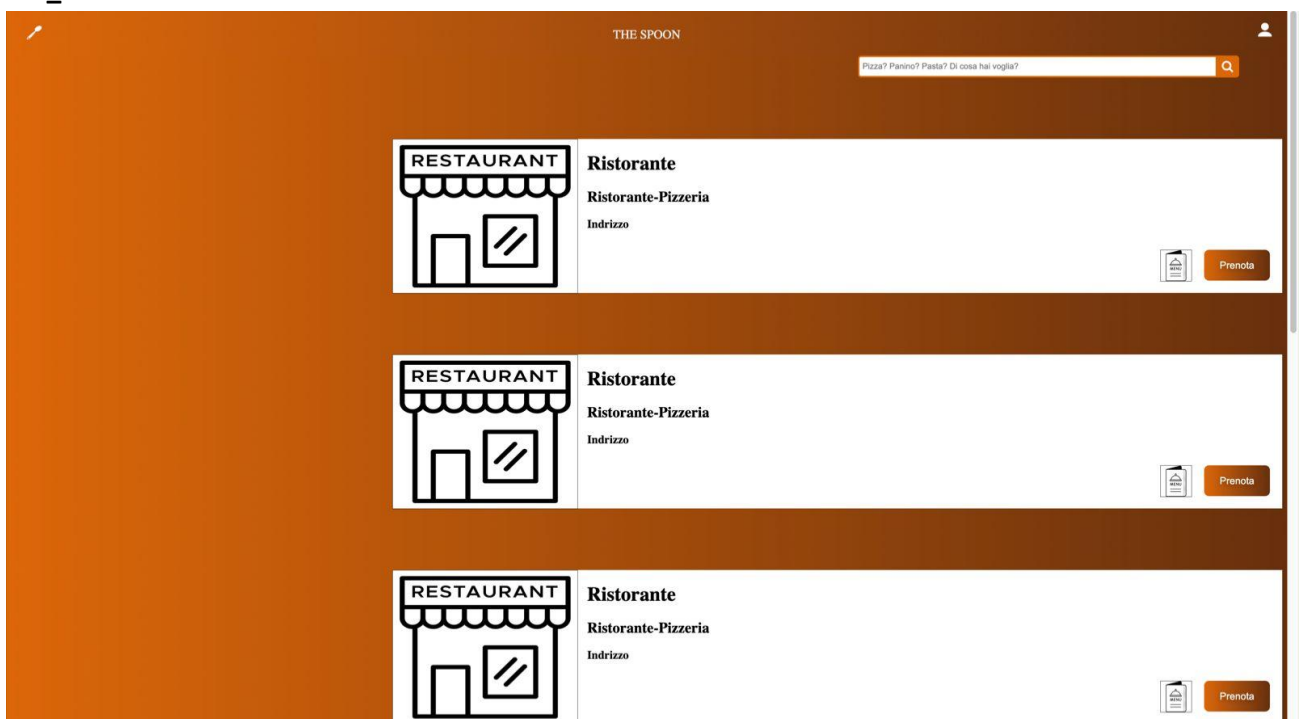


Mock up

MU_1: Home page



MU_2: Ricerca ristoranti





MU_3: Prenotazioni

Nome

E-mail

Cellulare

Adulti Bambini(Minori di 5 anni)

Data ☐ Ora ☐

MU_4: Inserimento ristorante

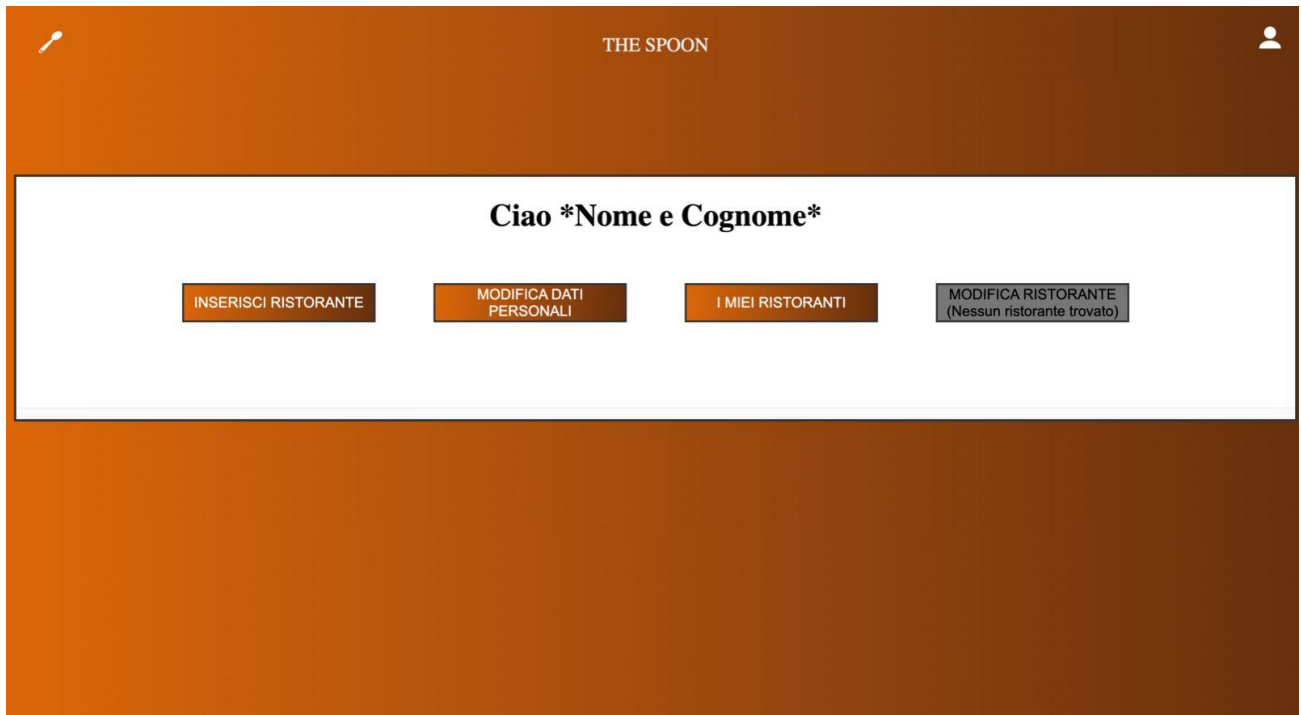
Nome

E-mail

Cellulare



MU_5: Dashboard personale



MU_6: Ordini





4. Glossario

Sigla/Termine	Descrizione
TheSpoon	Nome dell'applicativo da realizzare.
Piattaforma	Base hardware o software sulla quale si sviluppano o vengono eseguite le applicazioni.
POS	Un pos (dall'inglese point of sale, lett. "punto di vendita") o terminale di pagamento è un dispositivo elettronico che consente di effettuare pagamenti mediante moneta elettronica, ovvero tramite carte di credito, di debito o prepagate.
API	Un'interfaccia di programmazione dell'applicazione (API) è un modo attraverso il quale due o più programmi comunicano tra loro. È un tipo di interfaccia software che offre un servizio ad altri componenti software.
Telegram	Servizio di messaggistica istantanea e broadcasting basato su cloud ed erogato senza fini di lucro dalla società Telegram LLC.
Account	Rappresentazione dell'utente in formato digitale.
Mock-up	Realizzazione a scopo illustrativo senza le complete funzioni dell'interfaccia utente, affinché possa essere esplicativa al committente con le funzionalità previste del prodotto nella versione finale.