

Team "Javva The Hutt"

Gestione delle offerte di un supermercato

Documentazione del progetto

Introduzione

Benvenuti nella documentazione del progetto "Gestione delle offerte di un supermercato"! Questo documento fornisce una panoramica completa del progetto, comprese le sue funzionalità, istruzioni per l'installazione e l'utilizzo, e altre informazioni utili.

Contenuti

1. Panoramica del Progetto
 - Descrizione del Progetto
 - Obiettivi
 - Requisiti di Sistema
2. Installazione
 - Requisiti di Sistema
 - Procedura di Installazione
3. Guida Utente
 - Accesso al Sistema
 - Interfaccia Utente
 - Operazioni Principali
 - Gestione dei Dati
 - Risoluzione dei Problemi
4. Gestione del Progetto
 - Struttura del Codice
 - Classi Principali
 - Flusso di Lavoro
 - Test e Debugging
 - Versioning del Codice
5. Conclusioni
 - Ringraziamenti
 - Contatti
 - Note Finali

I. Panoramica del Progetto

Descrizione del Progetto

Questo applicativo Java si propone di gestire i prodotti di un supermercato con le relative offerte

Obiettivi

Lo scopo principale è quello di riuscire a gestire l'inserimento di nuovi prodotti all'inventario, aggiungere, modificare o rimuovere delle offerte.

Il tutto attraverso un menu che gestisca le scelte e un ulteriore sottomenu che si occupi solo della parte relativa alle offerte.

Requisiti di Sistema

- Sistema Operativo: Windows, Mac Os, Linux
- Software Necessario: JVM, ambiente per eseguibile Jar
- Risorse Hardware: Gira su tutto.

2. Installazione

Requisiti di Sistema

- RAM: 128 MB
- Spazio su disco: 124 MB per JRE, 2 MB per Java Update
- Processore: minimo Pentium 2 a 266 MHz

Procedura di Installazione

Scaricare l'eseguibile Jar, lanciare il prompt dei comandi e eseguire il jar.

3. Guida Utente

Accesso al Sistema

Non è stato implementata alcuna misura di sicurezza nell'accesso

Interfaccia Utente

L'interfaccia utente è unicamente testuale, l'utente avrà a disposizione un menu testuale a scelta numerica multipla col quale potrà effettuare ogni tipo di azione, con input testuali quando necessario.

Operazioni Principali

L'utente potrà creare un inventario di prodotti ai quali potrà applicare delle offerte, specificando la percentuale di sconto, la data di inizio e quella di fine. Inoltre le offerte stesse saranno modificabili, aggiungibili o eliminabili.

Gestione dei Dati

Attraverso il menu a scelta multipla potrà decidere se stampare a video tutti i prodotti presenti o di aggiungere un prodotto all'inventario; gli verrà chiesto il nome prodotto, la categoria di appartenenza e il prezzo, dopo di che sarà stampato a video come conferma.

Per quanto riguarda le offerte, l'utente potrà effettuare la scelta di inserirsi nel sottomenu delle offerte. Qui potrà stampare a video tutte le offerte, aggiungerne una (gli verrà chiesto il prodotto relativo, la percentuale di sconto, la data di inizio e quella di fine), eliminare un'offerta, modificarne la percentuale, data inizio e data fine.

Infine potrà effettuare una ricerca delle offerte filtrando per il nome del prodotto oppure per la categoria dei prodotti.

Risoluzione dei Problemi

Assicurarsi di aver inserito correttamente la directory della cartella in cui il file Jar è contenuto.

4. Gestione del Progetto

Struttura del Codice

Il codice è diviso in 4 file classe di cui uno main. Ognuno di quelli non main contiene i costruttori e i relativi metodi getter e setter. Nel main abbiamo utilizzato un'interfaccia utente testuale attraverso un menu Switch a scelta multipla numerica con sottomenu relativo alle offerte. Ognuno dei case può far partire metodi presenti nelle classi degli oggetti, in particolar modo dalla classe Supermercato che è quella più grande.

Classi Principali

Sono state create quattro classi:

- Offerta
- Prodotto
- Supermercato
- Supermarket (con metodo Main)

Flusso di Lavoro

È stata fatta un'analisi iniziale del progetto richiesto

Da cui sono stati creati un algoritmo delle interazioni utente e dei processi e un diagramma di flusso che illustrasse tutto il flusso dell'applicativo. Dopo di che è stato suddiviso il lavoro in due gruppi per creare le tre classi i cui metodi avrebbero confluito nella classe main, in cui avevamo già creato uno switch per le scelte utente.

Alla fine della stesura del codice è seguita una serie di prove per controllare che non vi fossero errori logico-sintattici nel codice.

Infine è stato creato l'eseguibile da caricare per l'utente.

Test e Debugging

Vengono effettuate varie prove di aggiunte prodotti, di scelte volontariamente errate come se fossero da parte di un utente poco attento, di aggiunte e modifiche di recensioni e conseguenti prove di stampa della totalità di essi.

Versioning del Codice

La versione più recente del codice è quella che potrete trovare sulla relativa pagina Github, aggiornata all'ultima versione.

5. Conclusioni

Ringraziamenti

Si ringrazia BitCamp per averci dato la possibilità di intraprendere questo progetto sviluppato in ambiente Java.

Contatti

Luca Tassiello <https://www.linkedin.com/in/luca-tassiello-b0b98a2aa>

Mattia Bascelli <https://www.linkedin.com/in/mattia-bascelli-b8a60b275/>

Giuseppe Boinega <https://www.linkedin.com/in/giuseppe-boinega-59827a1b4/>

Vincenzo Barone <https://www.linkedin.com/in/vincenzo-barone-58a840169/>

Roberto Bucco <https://www.linkedin.com/in/roberto-bucco-484663295>

Note Finali

L'applicativo è ancora in uno stato di alpha, ma si assicura un costante supporto da parte del team di sviluppatori

Questo modello fornisce una struttura generale per la documentazione del progetto e il manuale utente. Può essere personalizzato e ampliato in base alle esigenze specifiche del progetto.