

Marios Pizzabar – Systemudvikling

Requirements

- En dag kunne blive en online-shop til håndtering af bestillinger.
- En simpel løsning i Java.
- Se en liste med bestillingerne
- Hvornår de skal afhentes
- Se hele mit menukort
- Han kan indtaste ordrerne
- Se liste over bestillingerne
- At vide, hvilken pizza, der nu skal laves
- Sortere dem efter tidspunkt
- Fjerne den fra listen, når den er afhentet og betalt
- Kunne gemme alle ordrerne
- Se omsætningen

Functional requirements

Id	Requirement	Comment
FR01	Tage imod bestillinger	
FR02	Man skal kunne se et menukort	
FR03	Indtaste ordrerne	
FR04	Se liste over bestillingerne	Sortering efter tidspunkt
FR05	Fjerne fra listen igen	Når den er afhentet og betalt
FR06	Se omsætning	Til senere statistik

Non-Functional requirements

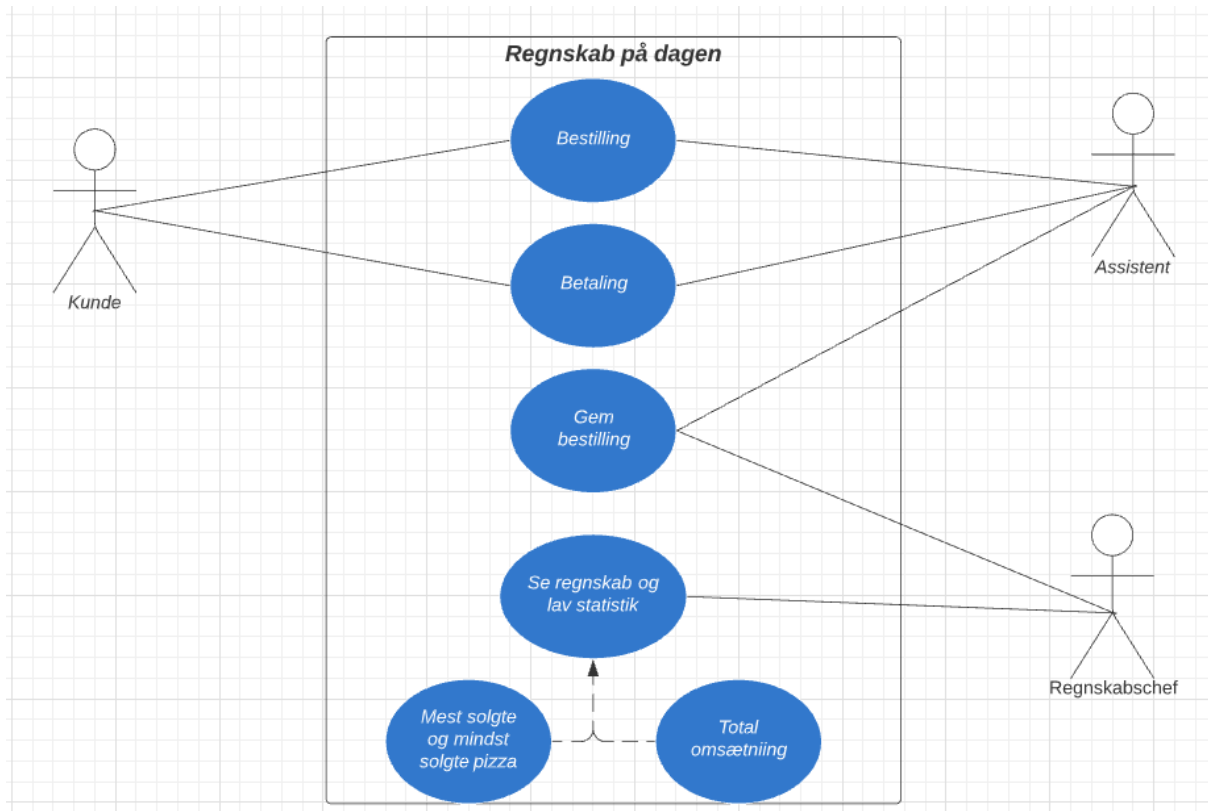
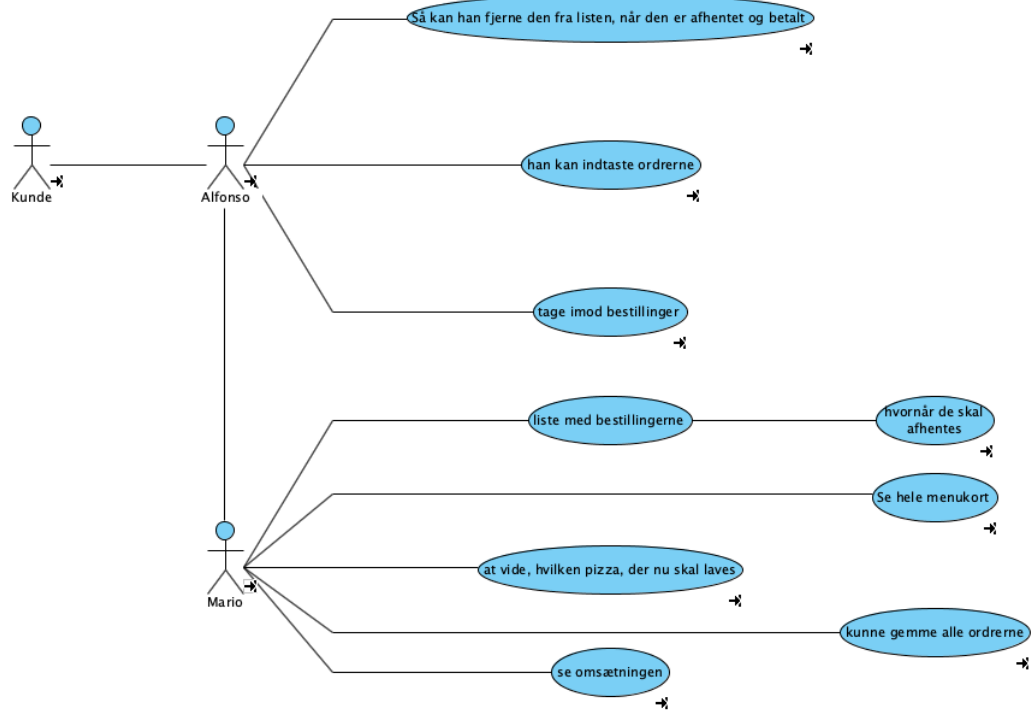
Id	Requirements	Comment
NFR01	Brugervenligt	Det skal være let at bruge, da brugerne ikke er vant til at bruge computerprogrammer.
NFR02	Ydeevne	Det skal være hurtigt at indtaste en ordre til når der er mange kunder.
NFR03	Vedligeholdelses Evne	Det skal være let at vedligeholde, da vi gerne vil bruge så lidt ressourcer som muligt på fejlsøgning ifm. vedligeholdelse.

Vision

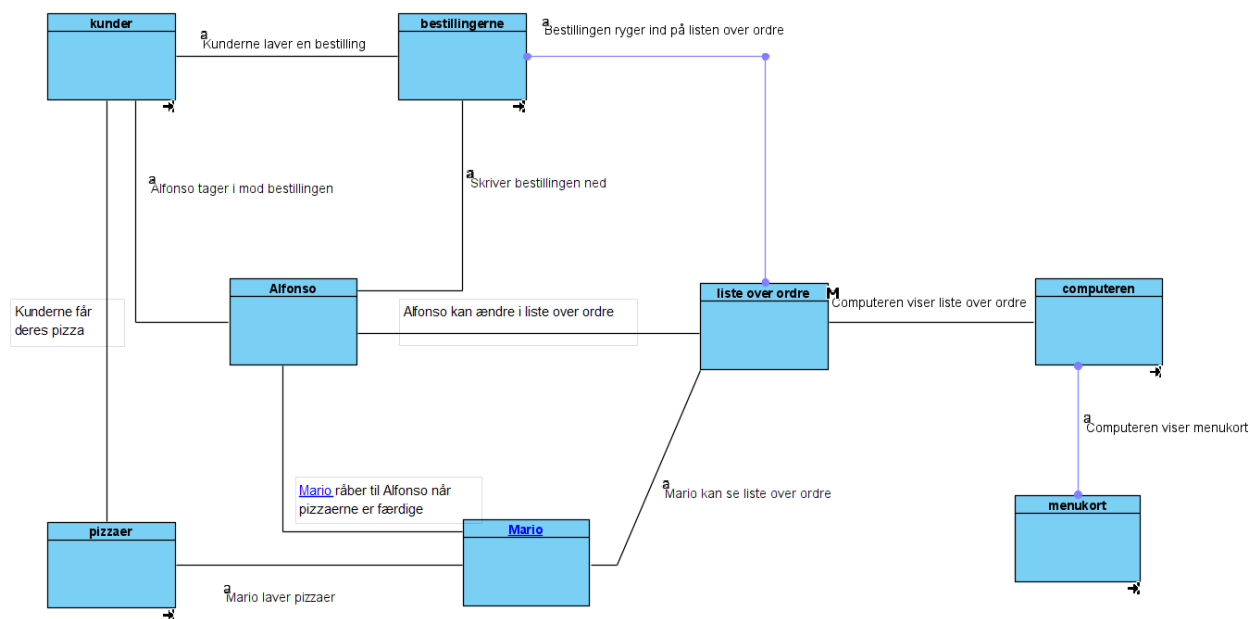
Systemet skal kunne tage imod bestillinger - her skal det være let og hurtigt at tage imod ordren og det skal være muligt at se ordrens totalpris til sidst.

Systemet skal også kunne vise mig hvad ordren indeholder og hvor meget vi har tjent i alt den dag.

Use Case Diagram - Requirements



Domain Model



useCase 1

Use Case Section	Kokkens Funktion
Use Case Name	Lave en pizza
Scope	Se liste med bestillingerne
Level	Giver et overblik over hvad Mario skal lave
Primary Actor	Kok
Stakeholders and Interests	Assistent – Er interesseret i hvilke bestillinger han kan fjerne fra listen igen, og sende videre til kunden.
Preconditions	Assistenten skal have modtaget en bestilling fra en kunde.

Success Guarantee	Kokken sender en pizza videre som Assistenten kan aflevere til kunden, hvorefter Assistenten kan fjerne bestillingen fra listen.
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alfonso modtager en bestilling fra en kunde og skriver det ind i systemet. 2. Mario modtager bestillingen i systemet, og laver pizzaen 3. Mario afleverer den færdige bestilling videre og Alfonso fjerner den i systemet.
Extensions	<p>1a. Alfonso modtager en bestilling fra en kunde og skriver ved en fejl det forkerte nummer ind i systemet.</p> <p>2a. Mario modtager bestillingen i systemet, og laver ved en fejl den forkerte pizza</p> <p>3a. Mario afleverer den færdige bestilling videre og Alfonso glemmer at fjerne ordren i systemet.</p>
Special Requirements	<ul style="list-style-type: none"> - Verbal kommunikation mellem Mario og Alfonso - Mario kokkererer bestilling
Technology and Data Variations List	
Frequency of Occurrence	
Miscellaneous	

useCase 2

Use Case Section	Assistentens funktion
Use Case Name	Håndtere bestillinger
Scope	Indtaste ordrene
Level	Videregive bestillinger til kokken
Primary Actor	Assistent
Stakeholders and Interests	Kok – Er interesseret i hvilke pizzaer han skal lave, og hvilke bestillinger der er lavet igennem dagen for statistik.
Preconditions	Assistent skal have modtaget en bestilling fra en kunde.
Success Guarantee	Assistent modtager en bestilling fra en kunde, hvorefter han videregiver informationen til Mario.
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none">1. Assistent modtager en bestilling fra en kunde2. Assistent skriver den korrekte information ind i systemet3. Kok modtager den korrekte bestilling fra Assistent, og begynder herefter at arbejde
Extensions	<ol style="list-style-type: none">1a. Assistent hører ikke efter hvad kunden bestiller2a. Assistent skriver den forkerte bestilling ind i systemet.3a. Kok modtager bestillingen i systemet, og laver ved en fejl den forkerte pizza
Special Requirements	<ul style="list-style-type: none">- Verbal kommunikation mellem Kok og Assistent- Verbal kommunikation mellem Assistent og kunden

Technology and Data Variations List	
Frequency of Occurrence	
Miscellaneous	

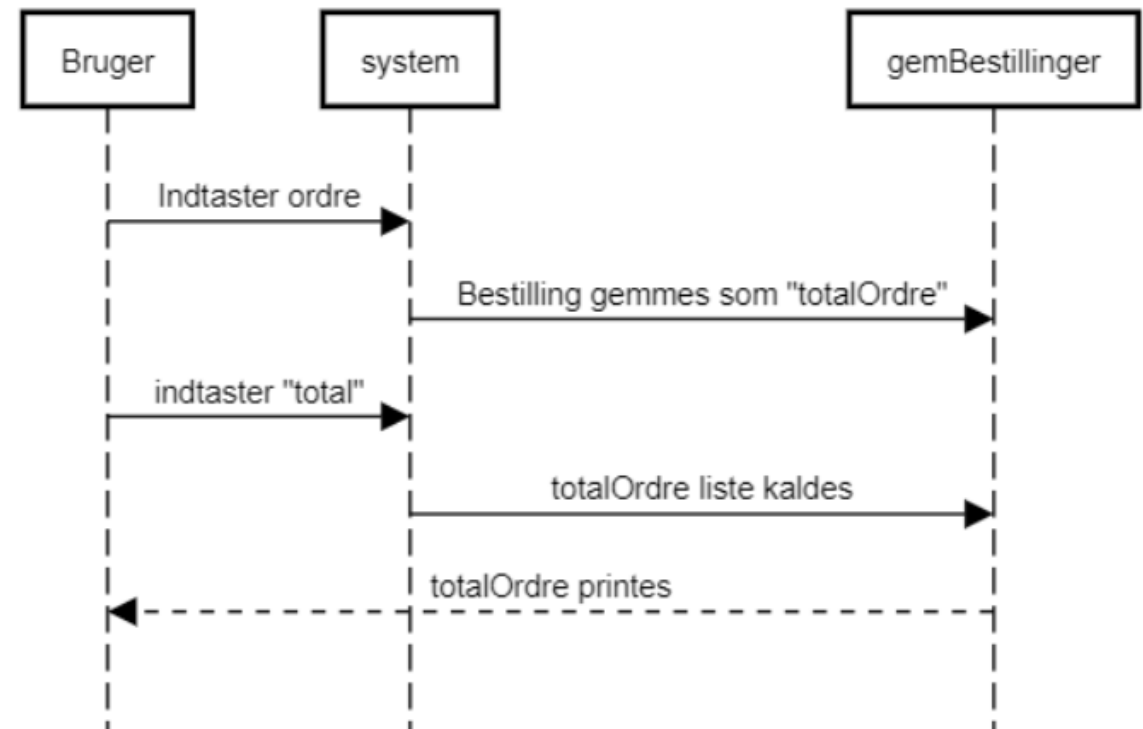
useCase 3

Use Case Section	Assistentens funktion
Use Case Name	Håndtere færdige ordrer
Scope	Fjerne ordre fra liste og aflevere pizza
Level	Leverer
Primary Actor	Assistent
Stakeholders and Interests	Kunden - vil gerne have sin pizza
Preconditions	Kokken skal have lavet pizzaen færdig
Success Guarantee	Kokken kalder på assistenten når en pizza er færdig og assistenten afleverer den til kunden
Main Success Scenario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kokken laver en pizza 2. Assistent fjerner pizzaen fra ordrelisten 3. Assistenten afleverer den færdige pizza til kunden

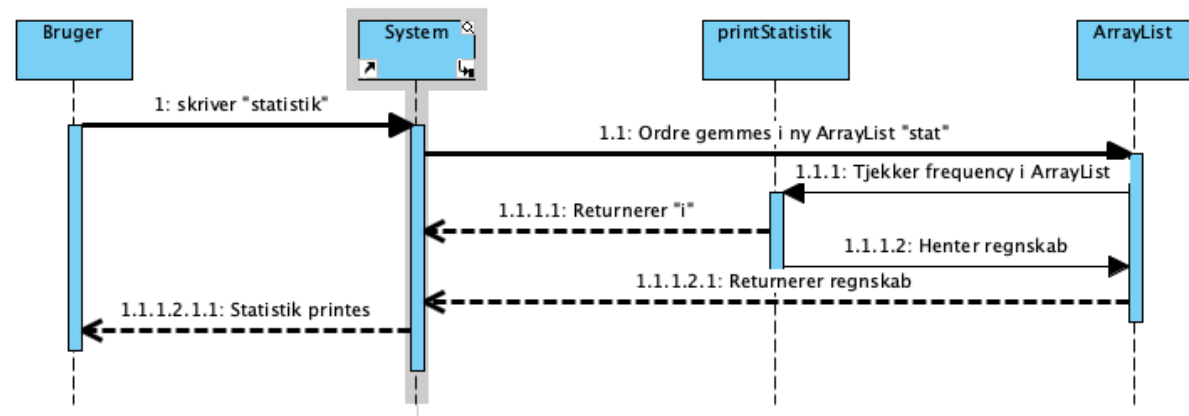
Extensions	<p>1a. Kokken laver den forkerte pizza</p> <p>2a. Assistent fjerner den forkerte pizza i systemet.</p> <p>3a. Assistenten afleverer den forkerte pizza til kunden ved en fejl</p>
Special Requirements	<ul style="list-style-type: none"> - Verbal kommunikation mellem Kok og Assistent - Verbal kommunikation mellem Assistent og kunden
Technology and Data Variations List	
Frequency of Occurrence	
Miscellaneous	

System Sequence Diagram 1:

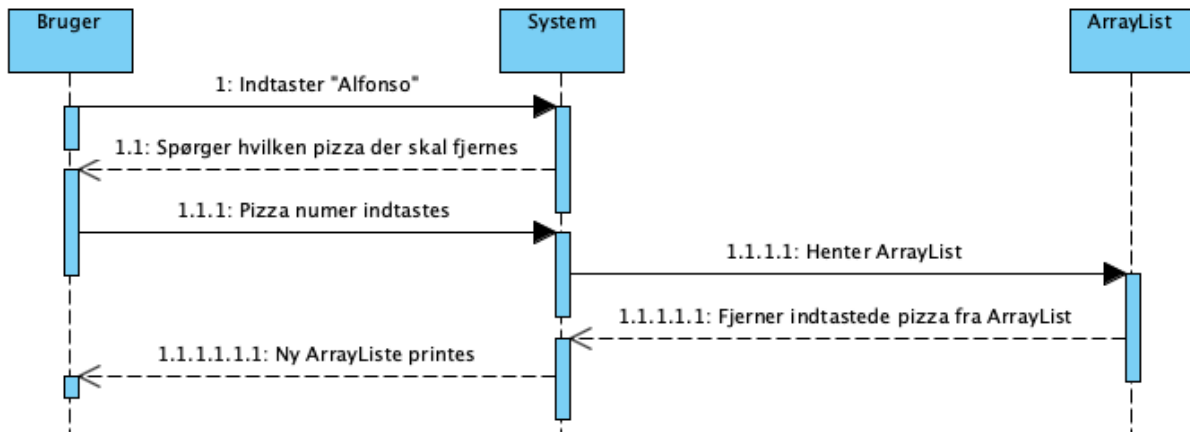
Gem og hent bestillinger



System Sequence Diagram 2:



System Sequence Diagram 3:



Sequence Diagram:

