



Requirements Analysis Document

AlcoList

Riferimento	
Versione	1.4
Data	
Destinatario	Prof. Gravino
Presentato da	Baldi Maria Rosaria Conte Melania Di Zenzo Carmine Federico Zaccardi Mario
Approvato da	



Sommario

<i>Team Members</i>	3
<i>Revision History</i>	4
<i>1 Introduzione</i>	5
1.1 Scopo del Sistema	5
1.2 Ambito del Sistema	5
1.3 Obiettivi e criteri di successo del Sistema	5
1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni	6
1.5 Riferimenti	7
1.6 Panoramica	7
<i>2 Sistema corrente</i>	8
<i>3 Sistema Proposto</i>	9
3.1 Panoramica	9
3.2 Requisiti funzionali	9
3.2.1 Matrice di Tracciabilità	11
3.3 Requisiti non funzionali	14
3.4 Modelli del Sistema	15
3.4.1 Scenari	15
3.4.2 Casi d'uso	18
3.4.3 Modello a Oggetti	23
3.4.4 Modelli dinamici	27
3.4.5 Mockup	34
<i>4 Glossario</i>	44



Team Members

Nome	Acronimo	Informazioni di contatto
Baldi Maria Rosaria	BMR	m.baldi24@studenti.unisa.it
Conte Melania	CM	m.conte49@studenti.unisa.it
Di Zenzo Carmine Federico	DCF	c.dizenzo2@studenti.unisa.it
Zaccardi Mario	ZM	m.zaccardi@studenti.unisa.it

Revision History

Data	Versione	Descrizione	Autori
20/10/2022	0.1	Prima stesura	BMR, CM, DCF, ZM
21/10/2022	0.2	Aggiunta Scenari	BMR, CM, DCF, ZM
25/10/2022	0.3	Aggiunta Use Case	BMR, CM, DCF, ZM
29/10/2022	0.4	Aggiunta Sequence Diagram	BMR, CM, DCF, ZM
04/11/2022	0.5	Aggiunta Statechart Diagram	DCF, ZM
05/11/2022	0.6	Aggiunta Activity Diagram	BMR, CM
12/11/2022	0.7	Aggiunta Class Diagram	BMR, CM
18/11/2022	0.8	Aggiunta Matrice Di Tracciabilità	DCF, ZM
23/11/2022	0.9	Aggiunta sezione Introduzione e Sistema Corrente	BMR, CM, DCF, ZM
17/12/2022	1.0	Prima Revisione	BMR, CM, DCF, ZM
07/01/2023	1.1	Modifica dei requisiti funzionali e le relative tabelle	DCF, ZM
11/01/2023	1.2	Modifica Requisiti non funzionali	BMR, CM, DCF, ZM
13/01/2023	1.3	Modifica Class Diagram	BMR, CM
14/01/2023	1.4	Modifica Sequence Diagram	BMR, CM, DCF, ZM

1 Introduzione

1.1 Scopo del Sistema

L'obiettivo del progetto è fornire uno strumento di supporto alle attività di American Bartending assicurando che la gestione sia agevole ed efficiente. Deve supportare:

- la definizione di un menù dei cocktail pubblicizzati dal bar che sia visualizzabile dai clienti.
- la gestione dell'inventario del magazzino.
- la definizione una lista dei cocktail IBA con aggiunti i cocktail creati dal bar.
- l'aggiornamento dei quantitativi in giacenza calcolati in base alle comande.
- la possibilità di verificare in tempo reale se il bar dispone di tutti gli ingredienti necessari alla preparazione del cocktail presente nel menù (o lista). Deve essere possibile ordinarlo solo se il bar dispone degli ingredienti.
- la possibilità di effettuare ordini (di magazzino) automatici tenendo conto delle vendite e delle giacenze.
- la visualizzazione di informazioni sulla vendita dei vari cocktail, in modo da poter creare offerte mirate.
- la gestione del personale (diviso tra bartender, cameriere, manager).
- la visualizzazione degli incassi.

1.2 Ambito del Sistema

Il software è realizzato con l'obiettivo di offrire un supporto ai Bar e al loro personale al fine di effettuare operazioni di gestione. Il Sistema in questione può essere distribuito in qualsiasi Bar, poiché gli utenti finali sono Camerieri, Bartender e Manager.

1.3 Obiettivi e criteri di successo del Sistema

Gli obiettivi del Sistema sono la rapidità, l'efficienza e la sicurezza. Infatti, diremo che il nostro software ha successo nel momento in cui verrà utilizzato da un numero elevato di Bar poiché ritenuto più semplice della gestione cartacea, di conseguenza più efficiente. Inoltre, con la digitalizzazione del processo di gestione vogliamo garantire l'integrità dei dati e una visione aggiornata in real time del magazzino e/o eventuali modifiche in tempi brevi.

1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni

In questa sezione descriveremo i termini che sono stati utilizzati all'interno del documento stesso divisi in due sezioni principali: definizioni e acronimi.

1. Definizioni:

- **Ordinazione:** nome con il quale ci si riferisce all'operazione effettuata dal manager per rimpinguare il magazzino;
- **Comanda:** nome con il quale ci si riferisce all'operazione effettuata dal cameriere al fine di assegnare un'ordinazione ad un tavolo;
- **Bartender:** nome con cui si indica un operatore bar specializzato in miscelazione. È una figura professionale che utilizza tecniche che velocizzano molto la preparazione dei cocktail.
- **Manager:** nome con cui si indica la figura amministrativa della piattaforma, la quale possiede gli accessi a tutte le operazioni disponibili.
- **Waiter:** nome con cui si indica la figura del cameriere.

2. Acronimi:

- **RF_[n]:** Requisito Funzionale_[numero]
- **RNF_[n]:** Requisito Non Funzionale_[numero]
- **SC_[n]:** Scenario_[numero]
- **UC_[n]:** caso d'uso_[numero]
- **SD_[nome]:** Sequence Diagram_[nome completo del sequence diagram]
- **SCD_[Nome]:** Statechart Diagram_[nome completo dello statechart diagram]
- **AD_[Nome]:** Activity Diagram_[nome completo dell'activity diagram]
- **MU_[Nome]:** mock-up_[nome completo del mock-up]
- **NA:** Not Available (non disponibile)
- **IBA:** International Bartender Association
- **GDPR:** General Data Protection Regulation;
- **UI:** User Interface;
- **UX:** User Experience;
- **WCAG:** Web Content Accessibility Guidelines;
- **RAD:** Requirements Analysis Document

1.5 Riferimenti

Per stilare la presente documentazione, si è preso come riferimento sia il file “linee guida use case - template” che le slide fornite dal Docente del corso di Ingegneria del Software, Carmine Gravino, inserite nella sezione “M2” della piattaforma di e-learning della facoltà di Informatica. Inoltre, è stato consultato il libro di testo “Object-Oriented Software Engineering Using UML, Patterns and Java: Third Edition, di Bernd Bruegge ed Allen H. Dutoit”.

1.6 Panoramica

Dopo questa prima sezione di introduzione del presente documento di analisi e raccolta dei requisiti, il punto 2 esporrà brevemente il Sistema Corrente, mentre al punto 3 verrà fornita una dettagliata descrizione del Sistema Proposto. In particolare, dopo aver esposto nel dettaglio i requisiti (funzionali e non funzionali) previsti, questa sezione illustrerà i modelli del Sistema che si intende realizzare e una matrice di tracciabilità che permette una visione chiara dell'intero Sistema. Tali modelli comprenderanno i tipici scenari di utilizzo, gli specifici casi d'uso, il modello a oggetti che descrive la struttura del Sistema, i modelli dinamici che descrivono in dettaglio l'esecuzione delle relative funzioni e, infine, i mock-up dell'interfaccia utente.

2 Sistema corrente

Nell'ambito della ristorazione, offrire un servizio rapido ed efficiente è la miglior cosa per potersi garantire la fiducia del cliente, ma non è sempre così.

Ad esempio, esistono ancora moltissimi bar in cui i Camerieri prendono le varie ordinazioni utilizzando un taccuino e le consegnano in modo analogico ai Bartender perdendo così moltissimo tempo.

Come anche dal punto di vista dei Bartender che, nel caso in cui qualche comanda dovesse essere annullata oppure dovesse essere modificata, a causa della lenta comunicazione dei Camerieri, potrebbero preparare dei cocktail non più desiderati dai clienti e quindi sprecare risorse e tempo.

Oppure, dal punto di vista amministrativo, il monitoraggio dei vari aspetti come i prodotti in magazzino e le relative quantità o l'andamento delle vendite può permettere una miglior gestione dell'attività da parte del Manager.

3 Sistema Proposto

3.1 Panoramica

Per eliminare i disagi esposti nel precedente capitolo in merito all'attuale procedura di gestione del bar, il Sistema proposto viene sviluppato come una Web Application, accessibile da Internet.

Tramite AlcoList sarà possibile effettuare la dovuta gestione senza che ciò richieda un elevato impiego di tempo ed un eventuale spreco di risorse.

Il Cameriere ed il Bartender potranno svolgere i loro compiti in modo rapido, sicuro ed efficiente tramite un dispositivo (Tablet o Smartphone) messo a disposizione dal Manager.

Quest'ultimo, a sua volta, potrà monitorare l'elaborato dei propri dipendenti, le risorse del bar, le entrate e le uscite direttamente da casa sua tramite un dispositivo (PC, Tablet o Smartphone)

Le varie procedure sono messe a disposizione da AlcoList che si occuperà di garantire anche una certa sicurezza in merito a tutte le informazioni interne all'azienda.

Di seguito sono descritti i requisiti del Sistema proposto e ne viene illustrato il relativo modello.

3.2 Requisiti funzionali

N.B. Con il termine *gestione* ci si riferisce alle operazioni di aggiunta, modifica, eliminazione e visualizzazione.

IDENTIFICATORE	PRIORITÀ	DESCRIZIONE	ATTORI
RF_1	5	Il sistema permette la gestione delle comande.	Cameriere Bartender Manager
RF_2	4	Il sistema permette la gestione dei prodotti	Bartender Manager
RF_3	4	Il sistema permette la gestione degli ingredienti	Bartender Manager
RF_4	3	Il sistema permette la gestione dei cocktail.	Bartender Manager
RF_5	4	Il sistema permette la gestione dei dipendenti	Manager
RF_6	3	Il sistema permette la gestione del menù	Bartender Manager

RF_7	4	Tramite una pagina apposita il sistema permetterà di visualizzare l'andamento delle vendite e altre statistiche.	Manager
RF_8	5	Il sistema rende i cocktail ordinabili o non ordinabili in base alla disponibilità degli ingredienti	Sistema
RF_9	5	Il sistema modificherà le giacenze degli ingredienti usati in un cocktail	Sistema
RF_10	2	Il sistema permette la gestione dei tavoli	Manager
RF_11	3	Il sistema permette di erogare uno scontrino.	Bartender Manager

3.2.1 Matrice di Tracciabilità

REQUISITI	SCENARI							
	SC_1	SC_2	SC_3	SC_4	SC_5	SC_6	SC_7	SC_8
RF_1	✓	✓	✓					
RF_2							✓	
RF_3	✓							
RF_4					✓			
RF_5						✓		
RF_6				✓				
RF_7								✓
RF_8	✓							
RF_9	✓							
RF_10	✓							
RF_11		✓						

N.B. Per evitare ridondanze si è deciso di accorpare le tabelle relative a use case e sequence diagram in quanto identiche. Inoltre, si è deciso di rimuovere le righe relative ai requisiti funzionali laddove fossero vuote.

REQUISITI	CASI D'USO/SEQUENCE DIAGRAM			
	UC_1/SD_1	UC_2/SD_2	UC_3/SD_3	UC_4/SD_4
RF_1	✓			
RF_2				✓
RF_3	✓		✓	
RF_4			✓	
RF_6		✓		
RF_8	✓			
RF_9	✓			
RF_10	✓			

REQUISITI	MOCK-UP								
	MU_1	MU_2	MU_3	MU_4	MU_5	MU_6	MU_7	MU_8	MU_9
RF_1								✓	✓
RF_2			✓						
RF_4							✓		
RF_5					✓	✓			
RF_6				✓					
RF_7		✓							
RF_8									
RF_10								✓	

3.3 Requisiti non funzionali

IDENTIFICATORE	PRIORITÀ	DESCRIZIONE
RNF_1	3	il sistema dovrà permettere possibili nuove funzionalità, implementando un'architettura che semplifichi l'aggiunta di nuove funzioni (Estensibilità)
RNF_2	5	il sistema dovrà avere una UI/UX ben progettata per utilizzare il gestionale da qualsiasi dispositivo. Verrà quantificata tramite dei test eseguiti da degli utenti. (Usabilità)
RNF_3	5	Il sistema dovrà essere scalabile a seconda del carico richiesto alla piattaforma (Scalabilità)
RNF_4	5	Il sistema potrà essere ospitato da qualunque server con kernel Linux (portabilità)
RNF_5	3	Il sistema dovrà funzionare da browser Chrome, Firefox e Opera (Compatibilità)
RNF_6	4	La sezione della gestione delle comande dev'essere raggiungibile entro tre click (Usabilità)
RNF_7	4	Il sistema dovrà essere disponibile nell'orario di lavoro del bar (Disponibilità)
RNF_8	5	Il Sistema deve effettuare il cambiamento di stato della comanda entro due secondi. (Prestazioni)

3.4 Modelli del Sistema

Di seguito vengono illustrati, tramite diverse rappresentazioni, i vari modelli relativi al Sistema proposto; in particolare, verranno descritti gli scenari, i casi d'uso, il modello a oggetti, i modelli dinamici e, infine, alcuni mock-up.

3.4.1 Scenari

Nome: SC_1 - Creazione nuova comanda

Partecipanti: Di Enzo Carmine Federico

Scenario: Mattia e Luca, due amici che vogliono fare un aperitivo, sono al bar e vogliono ordinare qualcosa. Notano che il bar offre un menù digitalizzato accessibile attraverso il qrcode presente al tavolo e decidono di scannerizzarlo: da qui procedono alla lettura e poi all'ordinazione con l'ausilio del cameriere presente. Quest'ultimo provvede alla comanda dal suo dispositivo, collegato alla piattaforma di gestione del bar. Da qui seleziona il numero del tavolo e quella che è la richiesta di Mattia e Luca, poi procede ad inoltrare la comanda al bartender che si occuperà della preparazione a patto che tutti gli ingredienti siano disponibili. Nel frattempo, Luca, rileggendo il menù nota un cocktail particolare proposto dalla casa e decide di cambiare la sua ordinazione. Chiama di nuovo il cameriere a cui chiede se è possibile cambiare l'ordinazione. Il cameriere, attraverso il gestionale, controlla lo stato dell'ordine e, se possibile, asseconda la richiesta di Luca.

Nome: SC_2 - Consegna comanda

Partecipanti: Di Enzo Carmine Federico

Scenario: Il cameriere, che si occupa delle comande e del servizio ai tavoli, ha da poco terminato l'invio di una seconda comanda. Controlla lo stato di avanzamento della precedente, nota che è pronta e procede con il servizio al tavolo: si reca al banco dove il bartender che si occupa della preparazione ha già pronto il vassoio con il relativo scontrino. Non resta che servirlo al tavolo.

Nome: SC_3 – Preparazione comanda

Partecipanti: Zaccardi Mario

Scenario: Pasquale, il bartender, prende in carico l'ordine (aggiornando il suo stato in “in preparazione”) di una Pina Colada ed inizia a prepararlo. Durante la procedura però si accorge che il succo d'ananas è andato a male e quindi aggiorna lo stato in "non realizzabile". Dopo aver comunicato il problema al cliente, riceve una nuova comanda, per un Sex on the Beach. Prende nuovamente in carico l'ordine e realizza il cocktail, dopodiché provvede ad aggiornare l'ordinazione come "pronta" per servirla al tavolo.

Nome: SC_4 - Gestione visibilità cocktails all'interno del menù

Partecipanti: Zaccardi Mario

Scenario: Federico e Pasquale, manager e bartender, stanno discutendo fra di loro per decidere quali cocktail presentare nel menù. Decidono di proporre per la serata solo cocktail a base di rum o whiskey e Federico tramite il gestionale seleziona tutti i cocktail che contengono questi due alcolici. Poco dopo si accorge di essersi dimenticato di aggiungere un cocktail e delega a Pasquale l'aggiunta di quest'ultimo siccome anch'egli ha i permessi per farlo.

Nome: SC_5 – Gestione ricette cocktail

Partecipanti: Baldi Maria Rosaria

Scenario: Il bartender, oltre alla preparazione dei cocktail, si occupa anche della gestione delle ricette proposte dal bar. Giovanni, il bartender, tramite il sistema decide di inserire una nuova ricetta, specificando gli ingredienti e le quantità da utilizzare per ognuno di essi. A seguito di alcuni pareri dei clienti, si accorge che il cocktail non è equilibrato. Tramite il sistema, decide di modificarlo, aggiungendo una parte acida maggiore, inserendo un'oncia in più di lime e togliendo un distillato. Dopo un mese dalla creazione, Giovanni si accorge che il nuovo cocktail è poco venduto quindi sceglie di rimuoverlo dal gestionale.

Nome: SC_6 – Gestione dipendenti

Partecipanti: Baldi Maria Rosaria

Scenario: Il bar Antiquario ha deciso di assumere nuovo personale in vista dell'estate. Mattia, l'attuale cameriere, riceve una promozione da cameriere a bartender a seguito del corso che ha frequentato durante l'inverno. A questo punto, il manager decide di assumere due nuovi camerieri. Dopo svariati colloqui, assume Luca e Giacomo. Successivamente li inserisce sulla piattaforma e dà loro l'accesso. A fine estate, la richiesta di personale diminuisce insieme ai clienti, quindi il manager decide di licenziare Giovanni.

Nome: SC_7 – Gestione Magazzino

Partecipanti: Conte Melania

Scenario: Giovanni, il cameriere, si reca in magazzino per recuperare una cassa di vino rosso e sfortunatamente inciampando rompe alcune bottiglie. Avvisa il proprietario del locale che a fine serata, effettua un check del magazzino e provvede quindi ad aggiornare il database rimuovendo i quantitativi persi ed effettua un nuovo ordine.



Nome: SC_8 – Dashboard

Partecipanti: Conte Melania

Scenario: Matteo, il manager, vuole controllare l'andamento delle sue vendite e le differenti quantità residue per ogni tipologia di alcolico presente in magazzino. Dal suo dispositivo accede al sistema e viene proiettato direttamente nella dashboard da cui ottiene una overview dettagliata delle informazioni succitate. Ivi è in grado di attingere a dati come gli incassi mensili, il cocktail più venduto in quel mese, i litri residui per ogni singola bevanda, etc. In questo modo può effettuare ordini ottimali al fine di rifornirsi senza generare sprechi e variare i prezzi dei cocktail in base all'andamento delle vendite.

3.4.2 Casi d'uso

IDENTIFICATIVO UC_1	Cameriere effettua comanda	Data	20/10/2022
		Vers.	0.00.001
		Autore	Di Zenzo Carmine Federico
DESCRIZIONE	Lo UC fornisce la funzionalità di creazione ordinazione		
ATTORE PRINCIPALE	Cameriere È colui che si occupa di effettuare un'ordinazione per conto di uno o più clienti e si occupa poi di inviarla al bartender.		
ATTORI SECONDARI	NA		
ENTRY CONDITION	È visualizzato il comando per effettuare la creazione della comanda.		
EXIT CONDITION On success	La comanda è completa con i relativi cocktail ordinati e viene inviata al bartender.		
EXIT CONDITION On failure	Nessuna comanda è inviata al bartender.		
RILEVANZA/USER PRIORITY	Elevata		
FREQUENZA STIMATA	300 usi/giorno		
EXTENSION POINT	NA		
GENERALIZATION OF	NA		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Cameriere:	Attraverso il comando apposito dà inizio alla creazione della comanda inserendo il numero del tavolo.	
2	Sistema:	Visualizza una lista di cocktail selezionabili attraverso una checkbox dove viene mostrato: <ul style="list-style-type: none">• Immagine: mostra un'immagine del cocktail.• Nome cocktail: Stringa di caratteri.• Ingrediente utilizzato: Stringa di caratteri.• Quantità per ogni ingrediente: Stringa di caratteri alfanumerici.• Tipologia del cocktail: Stringa di caratteri.• Un bottone per l'invio della comanda. È obbligatorio selezionare almeno un cocktail.	
3	Cameriere:	Seleziona uno o più cocktail presenti in lista.	
4	Sistema:	Verifica che: <ul style="list-style-type: none">• almeno un cocktail sia stato selezionato	
5	Sistema:	Invia la comanda al bartender.	
6	Sistema:	Mostra una schermata che informa il cameriere che la comanda è avvenuta con successo.	
SCENARIO/FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO: QUALCHE CAMPO OBBLIGATORIO NON È STATO COMPILATO			
4.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che segnala al cameriere che non ha inserito tutti i dati obbligatori.	
4.2	Sistema	Resta in attesa di una nuova sottomissione della comanda.	
SCENARIO/FLUSSO DI EVENTI DI ERRORE: SISTEMA NON RIESCE AD EFFETTUARE IL SALVATAGGIO DEI DATI			
5.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore al cameriere. Il messaggio segnala che non è stato possibile inviare la comanda e invita a riprovare.	
5.2	Sistema:	Bottiglie esaurite.	

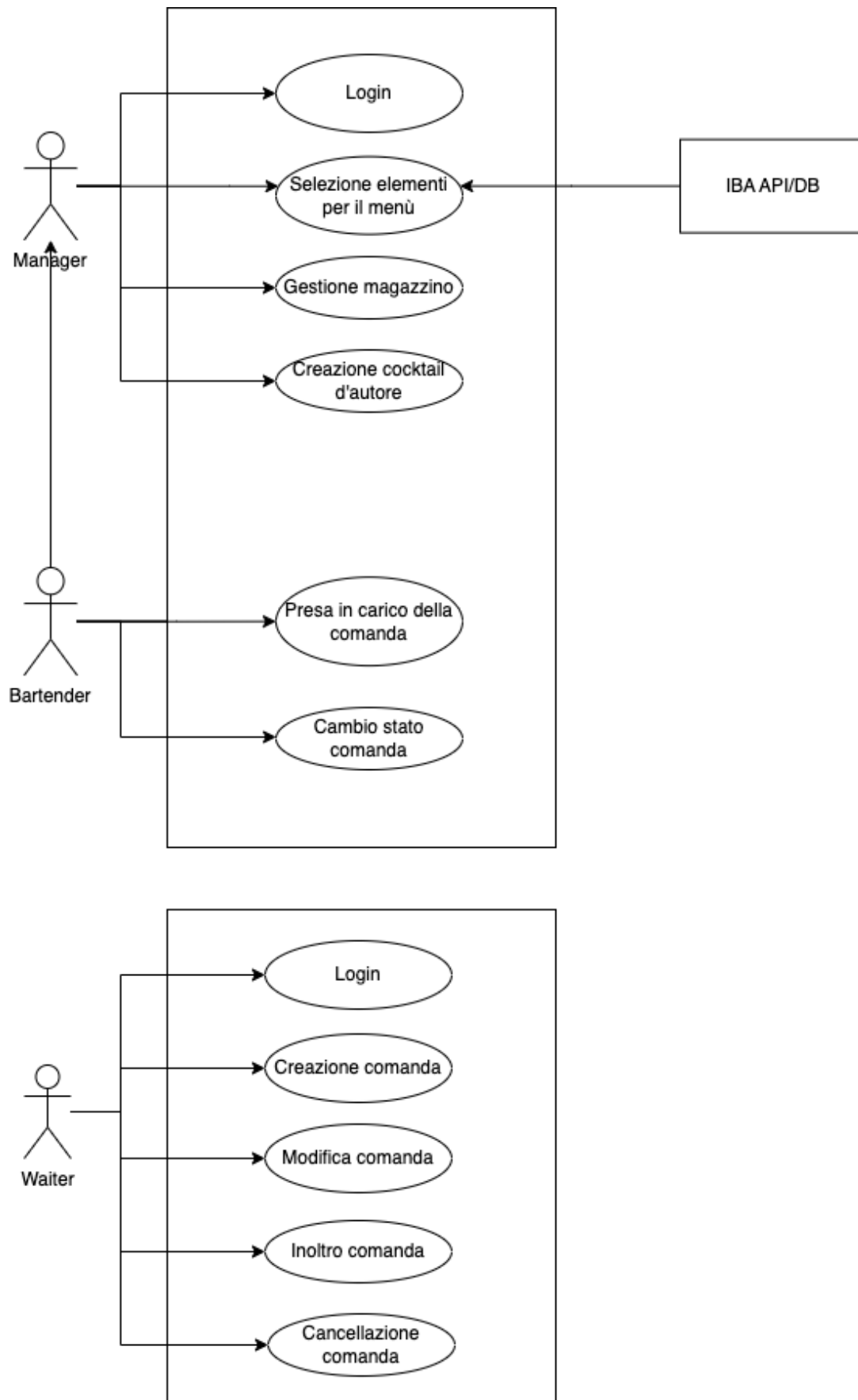
5.3	Sistema	Termina con un insuccesso.
NOTE		
5.1	PUNTO DA DISCUTERE: Cosa fare quando si fallisce il salvataggio dei dati? Sufficiente registrare l'anomalia in un opportuno file di log?	

IDENTIFICATIVO UC_2	Gestione del menù	Data	20/10/22
		Vers.	0.00.001
		Autore	Zaccardi Mario
DESCRIZIONE	Lo UC fornisce la funzionalità di modifica del menù rendendo visibili o meno i vari cocktail.		
ATTORE PRINCIPALE	Manager/Bartender Si occupa della gestione del menù proposto ai clienti.		
ATTORI SECONDARI	NA		
ENTRY CONDITION	Viene visualizzato il comando per prendere in carico l'ordinazione.		
EXIT CONDITION On success	Viene visualizzato il comando per apportare modifiche al menù del locale.		
EXIT CONDITION On failure	I cocktail "checkati" vengono visualizzati nel menù		
RILEVANZA/USER PRIORITY	Moderata		
FREQUENZA STIMATA	1 uso/settimana		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Manager/Bartender	Accede al sistema e clicca sull'apposito bottone.	
2	Sistema	Reindirizza alla schermata di visualizzazione del menù.	
3	Manager/Bartender	Spunta tramite appositi checkbox i vari cocktail da aggiungere e deseleziona invece quelli da non mostrare dopodiché cliccherà sul bottone per salvare le modifiche.	
4	Sistema	Salva in database le modifiche apportate e mostra a schermo il menù.	
SCENARIO/FLUSSO DI EVENTI DI ERRORE: CAMBIO STATO FALLITO			
4.1	Sistema:	Mostra un messaggio di errore al manager/bartender. Il messaggio segnala che non è stato possibile effettuare il cambio di stato.	

IDENTIFICATIVO UC_3	Creazione di un cocktail d'autore	Data	20/10/2022
		Vers.	0.00.001
		Autore	Baldi Maria Rosaria
DESCRIZIONE	Lo UC fornisce la funzionalità di creazione nuovo cocktail d'autore		
ATTORE PRINCIPALE	Bartender/Manager È colui che si occupa definire un nuovo cocktail		
ATTORI SECONDARI	NA		
ENTRY CONDITION	È visualizzato il comando per effettuare la creazione di un nuovo cocktail.		
EXIT CONDITION On success	Il nuovo cocktail è inserito nella lista dei cocktail		
EXIT CONDITION On failure	Il nuovo cocktail non è inserito nella lista dei cocktail		
RILEVANZA/USER PRIORITY	Moderata		
FREQUENZA STIMATA	2 uso/mese		
EXTENSION POINT	NA		
GENERALIZATION OF	NA		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Bartender/Manager	Attraverso il comando apposito dà inizio alla creazione del cocktail	
2	Sistema:	Visualizza una pagina dove sarà possibile definire: <ul style="list-style-type: none">• Immagine: un'immagine del cocktail.• Nome cocktail: Stringa di caratteri.• Ingredienti utilizzati: Stringa di caratteri.• Quantità per ogni ingrediente: Stringa di caratteri alfanumerici.• Tipologia del cocktail: Stringa di caratteri.• Un bottone per il salvataggio del cocktail• definire eventuali possibili garnish È obbligatorio definire tutte le componenti precedentemente elencate.	
3	Bartender/Manager	Compila i campi richiesti	
4	Sistema:	Verifica che i campi siano correttamente inseriti	
5	Sistema:	Salva il nuovo cocktail	
6	Sistema:	Mostra il nuovo cocktail nella lista cocktail	
SCENARIO/FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO: QUALCHE CAMPO OBBLIGATORIO NON È STATO COMPILATO			
4.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che segnala all'autore che non ha inserito tutti i dati obbligatori.	
4.2	Sistema	Resta in attesa di una nuova sottomissione della comanda.	
SCENARIO/FLUSSO DI EVENTI DI ERRORE: SISTEMA NON RIESCE AD EFFETTUARE IL SALVATAGGIO DEI DATI			
5.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore all'autore. Il messaggio segnala che non è stato possibile salvare il nuovo cocktail e invita a riprovare.	
5.2	Sistema	Termina con un insuccesso.	

IDENTIFICATIVO UC_4	Aggiunta Prodotto Magazzino	Data	21/10/2022
		Vers.	0.00.001
		Autore	Conte Melania
DESCRIZIONE	Lo UC fornisce la funzionalità di aggiungere un nuovo prodotto assegnandolo alle categorie e alla tipologia		
ATTORE PRINCIPALE	Manager È colui che si occupa di aggiungere un prodotto in magazzino		
ATTORI SECONDARI	NA		
ENTRY CONDITION	È visualizzato il comando per effettuare l'aggiunta di un prodotto nel magazzino		
EXIT CONDITION On success	Il nuovo prodotto è aggiunto e comparirà come disponibile nei tag dei cocktail che ne fanno uso		
EXIT CONDITION On failure	Il manager non inserisce tutti i dati necessari OR Il DB non riesce a salvare i dati		
RILEVANZA/USER PRIORITY	Medio/alta		
FREQUENZA STIMATA	settimanale		
EXTENSION POINT	NA		
GENERALIZATION OF	NA		
FLUSSO DI EVENTI PRINCIPALE/MAIN SCENARIO			
1	Manager:	Accede al sistema e raggiunge la sezione di gestione del magazzino. Seleziona l'opzione di aggiunta di un nuovo prodotto.	
2	Sistema:	Visualizza un form che richiede l'inserimento di: <ul style="list-style-type: none">Nome prodottoQuantità prodotto (entrambi i campi sono obbligatori)	
3	Manager:	Compila e sottomette il form	
4	Sistema:	Verifica che: <ul style="list-style-type: none">Tutti i campi obbligatori siano stati compilatiIl prodotto non sia già esistente nel sistema	
5	Sistema:	Salva i dati.	
6	Sistema:	Reindirizza alla pagina di overview dei prodotti.	
SCENARIO/FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO: QUALCHE CAMPO OBBLIGATORIO NON È STATO COMPILATO			
4.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che segnala all'autore che non ha inserito tutti i dati obbligatori.	
4.2	Sistema:	Resta in attesa di una nuova sottomissione del form.	
SCENARIO/FLUSSO DI EVENTI ALTERNATIVO: PRODOTTO GIÀ ESISTENTE			
4.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore che gli segnala che il prodotto in aggiunta già è presente all'interno del sistema e pertanto deve cambiarlo.	
4.2	Sistema:	Resta in attesa di una nuova sottomissione del form.	
SCENARIO/FLUSSO DI EVENTI DI ERRORE: SISTEMA NON RIESCE AD EFFETTUARE IL SALVATAGGIO DEI DATI			
5.1	Sistema:	Visualizza un messaggio di errore all'utente. Il messaggio segnala che non è stato possibile salvare i dati e invita a riprovare più tardi.	
5.2	Sistema:	Termina con un insuccesso.	

3.4.2.1 Use Case Diagram



3.4.3 Modello a Oggetti

OGGETTI ENTITY	
NOME	DESCRIZIONE
Product	Prodotto registrato in magazzino.
Ingredient	L'Ingredient è un "Product" con una specifica quantità definita per la realizzazione di un determinato cocktail.
Cocktail	Elemento in vendita composto dagli "Ingredients".
Ordination	Rappresenta la comanda dei Cocktails di un determinato tavolo. Ordination possiede uno stato che ne indica l'avanzamento della comanda
Tables	Rappresenta i tavoli presenti nel locale.
Manager	Rappresenta l'amministratore della piattaforma. Possiede anche i permessi del "Bartender" e del "Waiter".
Bartender	Rappresenta colui che effettua la gestione/preparazione dei cocktail. Possiede anche i permessi del "Waiter".
Waiter	Rappresenta il cameriere ed è colui che potrà gestire le comande.
User	Utente generico del sistema (Waiter, Bartender, Manager).

N.B. dopo un'attenta revisione del RAD, si è deciso di accorpare le figure di Manager, Bartender e Waiter sotto la macro-figura dello User.

OGGETTI BOUNDARY	
NOME	DESCRIZIONE
LoginButton	Bottone utilizzato dal "Waiter", "Bartender" e dal "Manager" per accedere alla propria pagina personale.
RegistrazioneButton	Bottone usato dal "Manager" per effettuare la registrazione del personale al Sistema.
LoginForm	Form utilizzato dal dal "Waiter", "Bartender" e dal "Manager" per inserire in input le proprie credenziali al fine di poter accedere alla propria pagina personale. LoginForm contiene anche un bottone per sottomettere il form completato.
RegistrazioneForm	Form utilizzato dal "Waiter" per inserire in input i suoi dati personali al fine di poter essere registrato al sito. RegistrazioneForm contiene anche un bottone per sottomettere il form completato.
DispositivoPersonale	Dispositivo utilizzato dal personale del locale per gestire la piattaforma.
MenuButton	Bottone che permette l'accesso alle funzionalità
ModifyCocktailVisibility Form	Form utilizzato dal "Bartender" per stabilire la sottolista dei cocktail proposti dal bar (inclusi quelli IBA)
SelectAddNewProductButton	Bottone usato dal "Manager" per accedere al form di aggiunta di un nuovo prodotto
AddNewProductForm	Form che il "Manager" andrà a compilare con tutte le informazioni sul prodotto
ShowCreateCocktailButton	Bottone che permette l'accesso alla funzionalità 'Cocktail d'autore' al "Bartender"
CreateCocktailForm	Form che consente al "Bartender" di inserire le informazioni generiche sul cocktail: Foto Descrizione Flavour



SelectIngredientForm	Form che consente al “Bartender” di inserire gli ingredienti da cui il cocktail è composto. Permette di selezionare i prodotti tra quelli censiti assegnandovi le specifiche quantità
NewOrdinationButton	Bottone che consente al “Waiter” di creare una nuova comanda
SelectTableForm	Form che permette al “Waiter” di selezionare il tavolo di cui sta elaborando la comanda
SelectCocktailForm	Form che permette al “Waiter” di selezionare i cocktail da aggiungere alla comanda

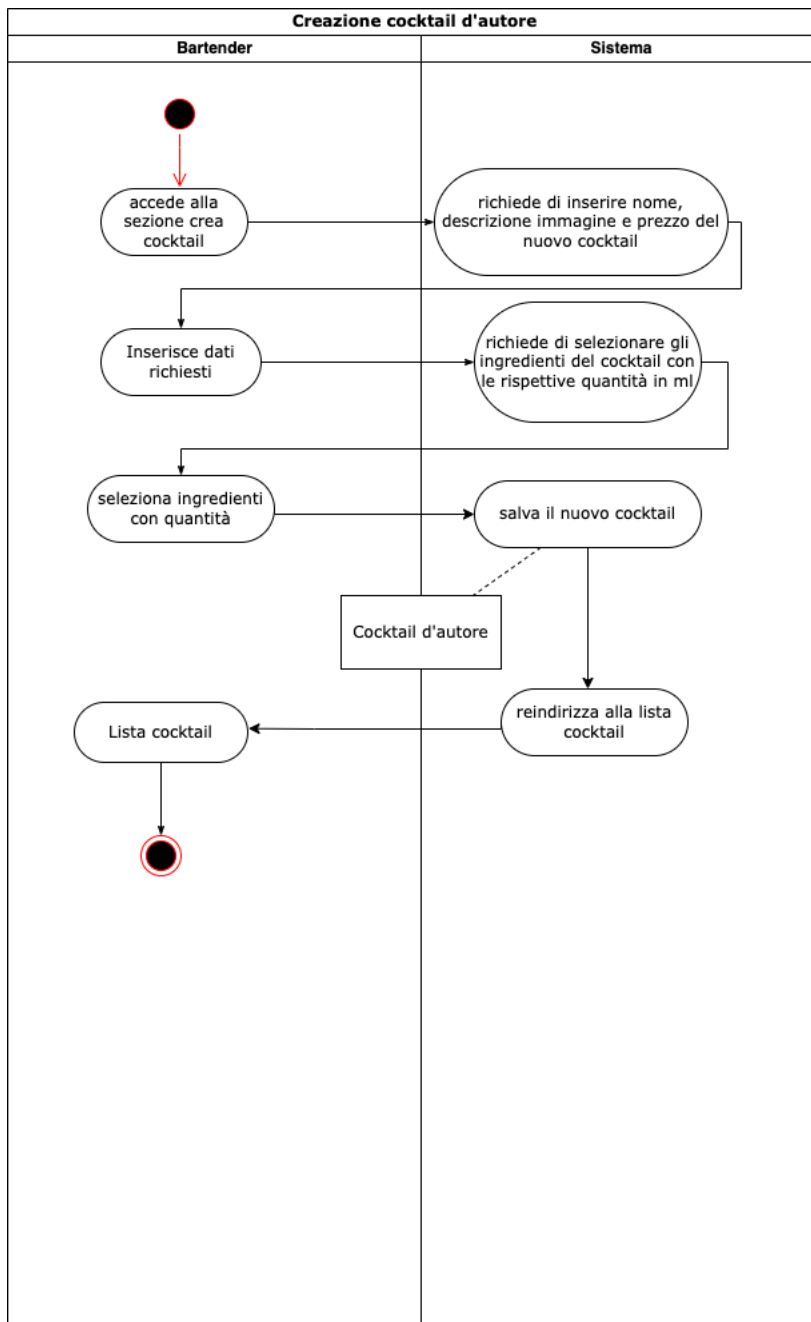
OGGETTI CONTROL	
NOME	DESCRIZIONE
SelectTableControl	Gestisce la funzione di selezione del tavolo quando il cameriere effettua la creazione di una nuova comanda. Questo oggetto è creato quando il cameriere clicca sul bottone <i>newOrdinationButton</i> , esso crea un form chiamato <i>selectTableForm</i> che mostrerà a schermo i vari tavoli selezionabili.
ShowMenuOrdinationControl	Gestisce la funzione di selezione dei cocktail da aggiungere alla comanda. Il cameriere, una volta invocato il <i>SelectTableControl</i> , verrà indirizzato a questo control che automaticamente mostrerà il form <i>selectCocktailForm</i> : una lista di cocktail ordinabili.
ShowMenuControl	Gestisce la funzione che permette di visualizzare l'intera lista dei cocktail presenti nel menù. Il bartender potrà accedere a questa sezione una volta cliccato sul bottone <i>showMenuButton</i> .
ModifyMenuControl	Gestisce la funzione di modifica del menù permettendo al Manager/Bartender di rendere disponibili o meno determinati cocktail nel menù. Il Manager/Bartender, una volta invocato il <i>ShowMenuControl</i> , verrà indirizzato a questo control che automaticamente mostrerà il form <i>modifyCocktailVisibilityForm</i> che permetterà di spuntare o meno i cocktail da visualizzare nel menù.
CreateCocktailControl	Gestisce la funzione di creazione di un nuovo cocktail. Il Manager, una volta cliccato il bottone <i>ShowCreateCocktailButton</i> , verrà indirizzato a questo control che automaticamente mostrerà il form <i>CreateCocktailForm</i> .
SelectIngredientsControl	Gestisce la funzione di selezione degli ingredienti che compongono il cocktail d'autore. Il Manager, una volta invocata la funzione <i>CreateCocktailControl</i> , verrà indirizzato a questo control che automaticamente mostrerà il form <i>SelectIngredientForm</i> .
AddNewProductControl	Gestisce la funzione di aggiunta di un nuovo prodotto in magazzino. Il Manager/Bartender, una volta cliccato il bottone <i>SelectAddNewProductButton</i> , verrà indirizzato a questo control che automaticamente mostrerà il form <i>AddNewProductForm</i> .

3.4.4 Modelli dinamici

Di seguito, vengono illustrati i diagrammi relativi alle funzionalità del Sistema come i Sequence Diagram, uno Statechart Diagram per l'oggetto Entity “Ordination”, un Activity Diagram del Sistema proposto e, infine, un Class Diagram.

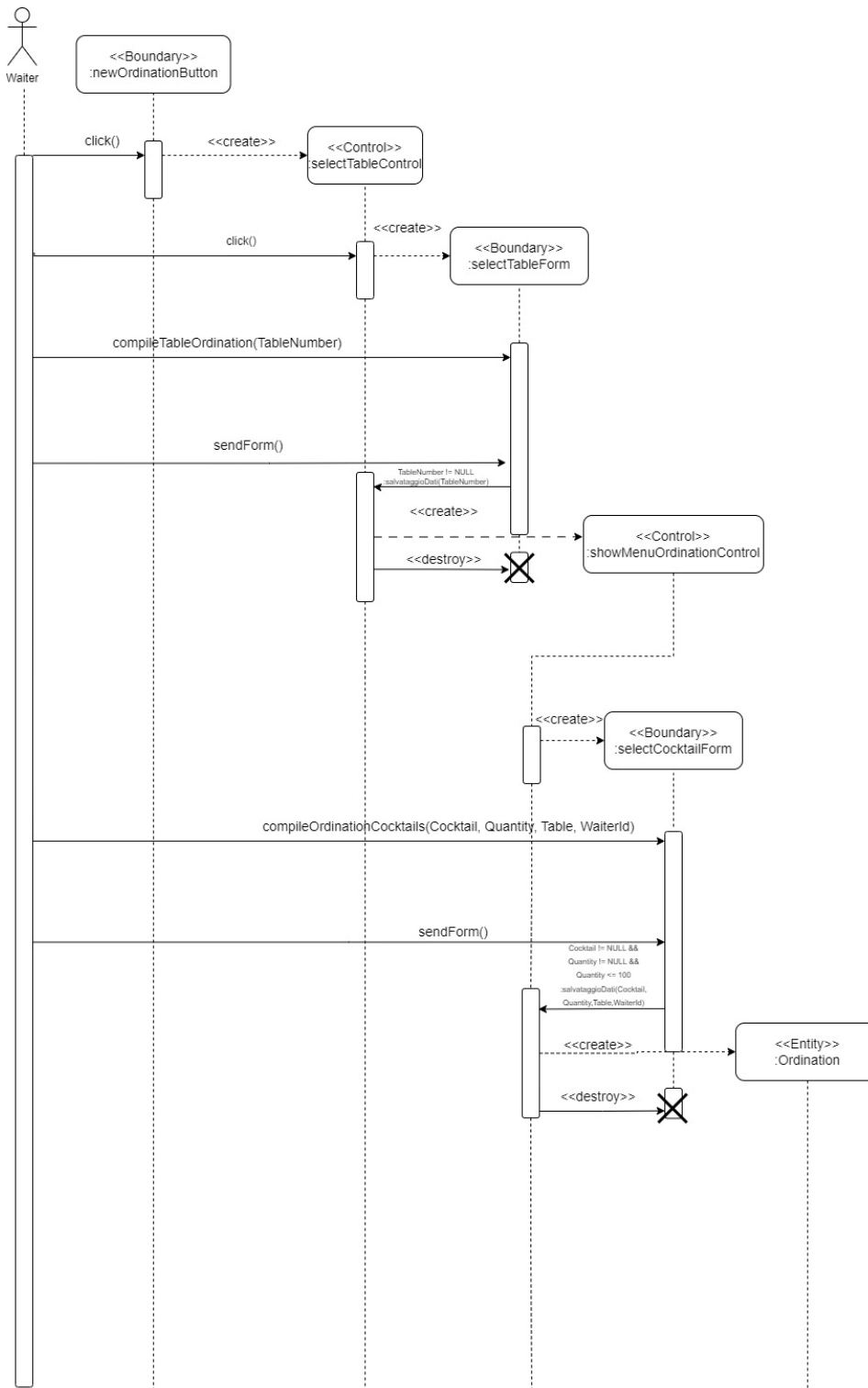
3.4.4.1 Activity Diagram

AC_CreazioneCocktailD'Autore

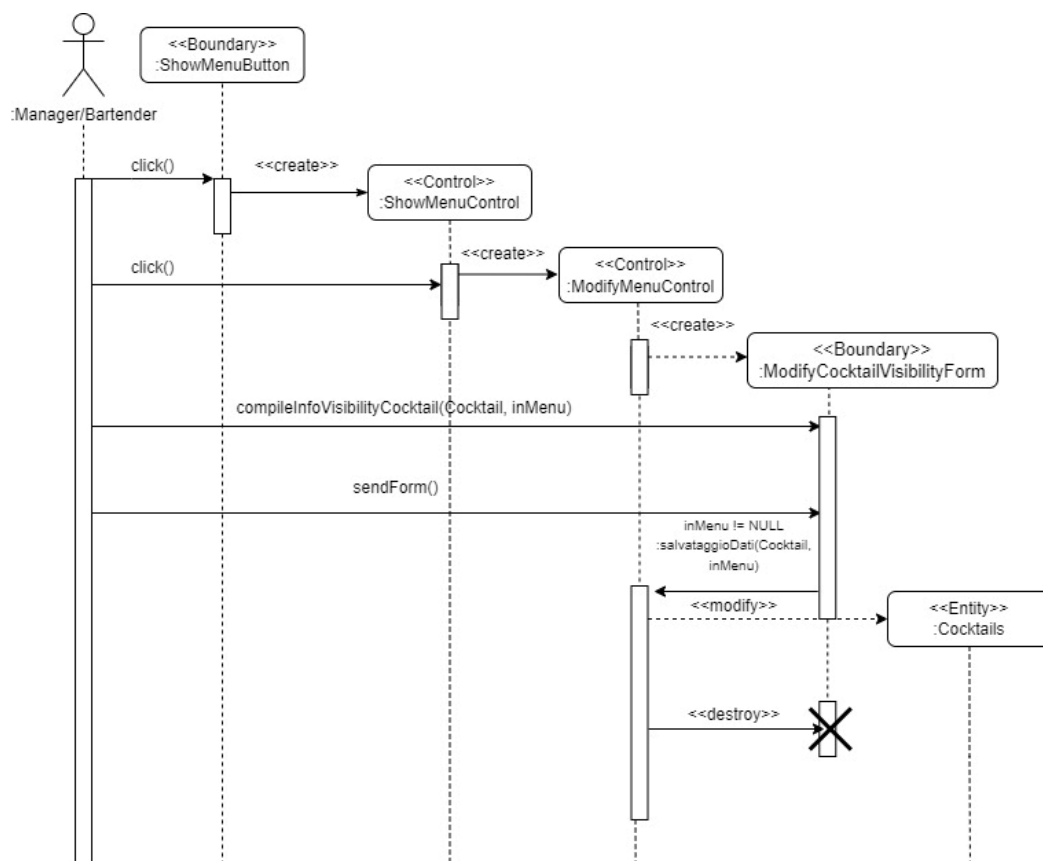


3.4.4.2 Sequence Diagram

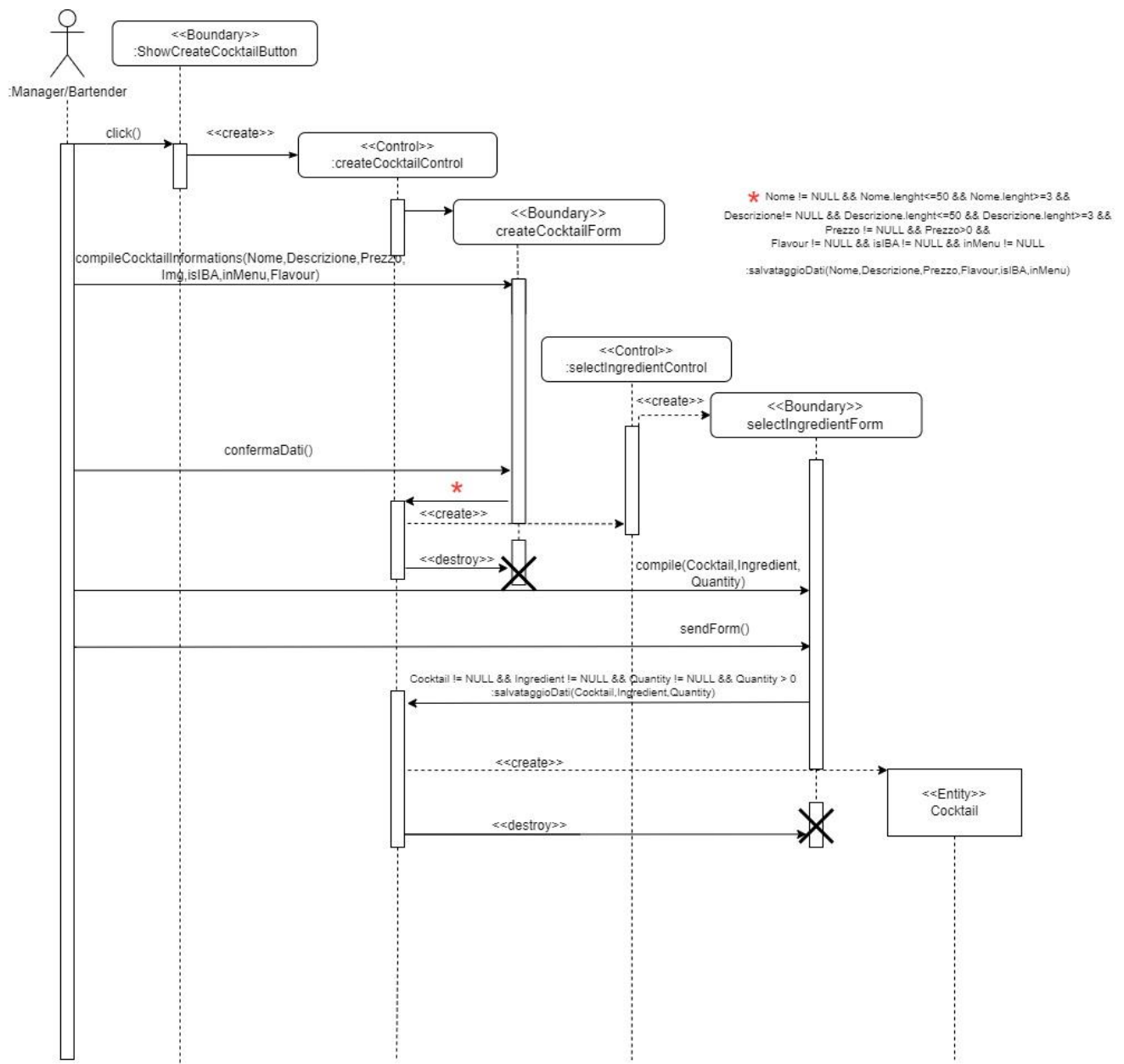
Creazione comanda:



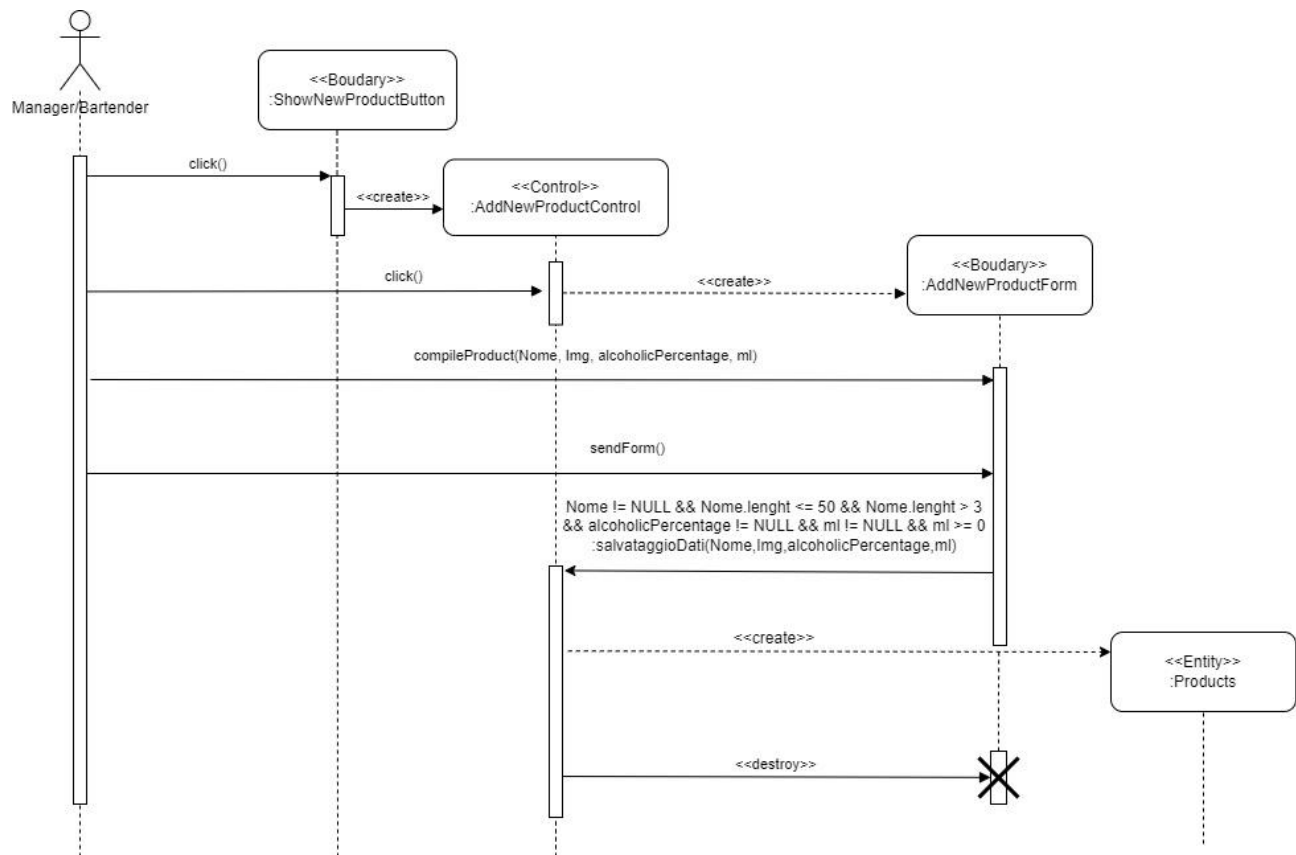
Modifica menù:



Creazione cocktail d'autore:

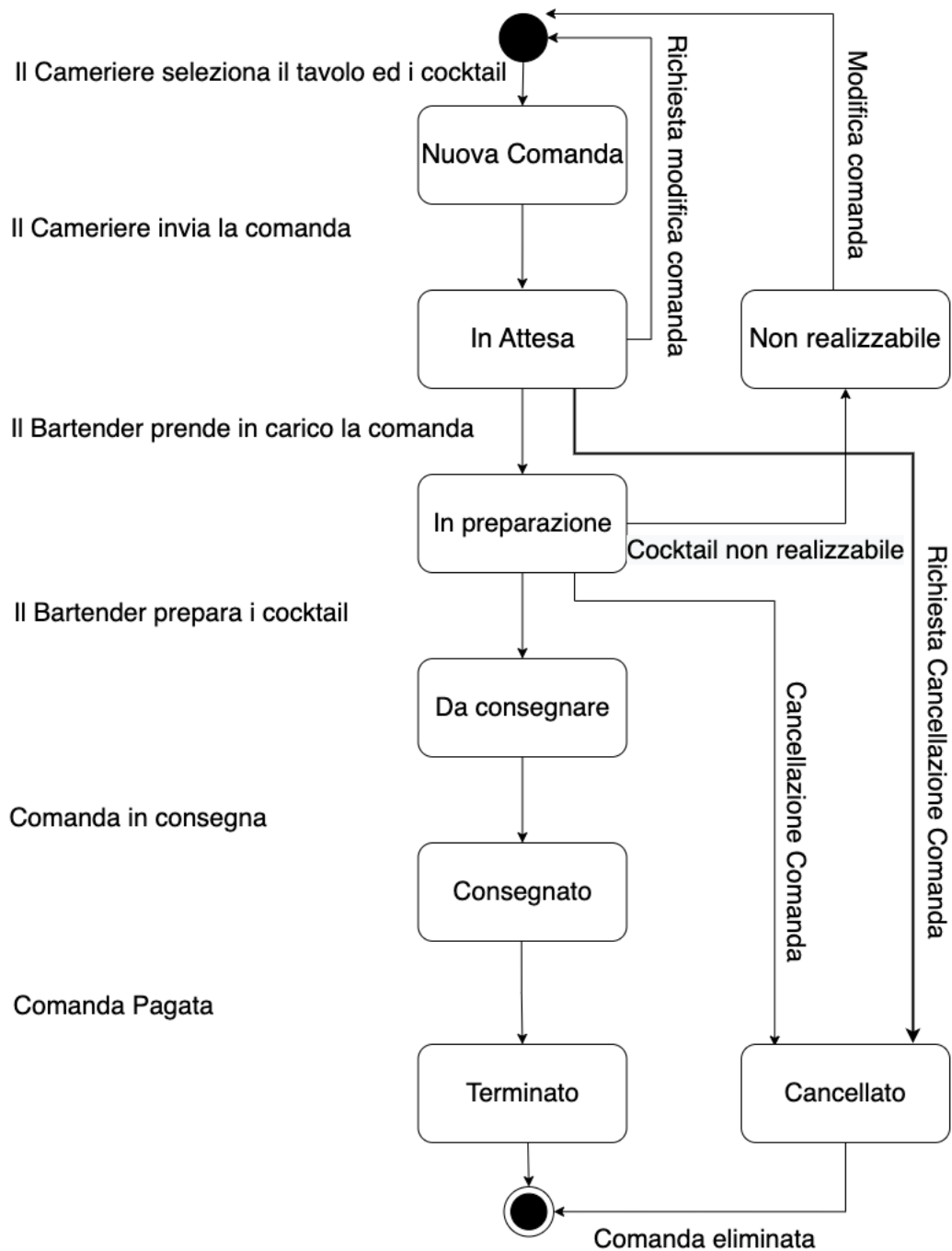


Aggiunta prodotto:

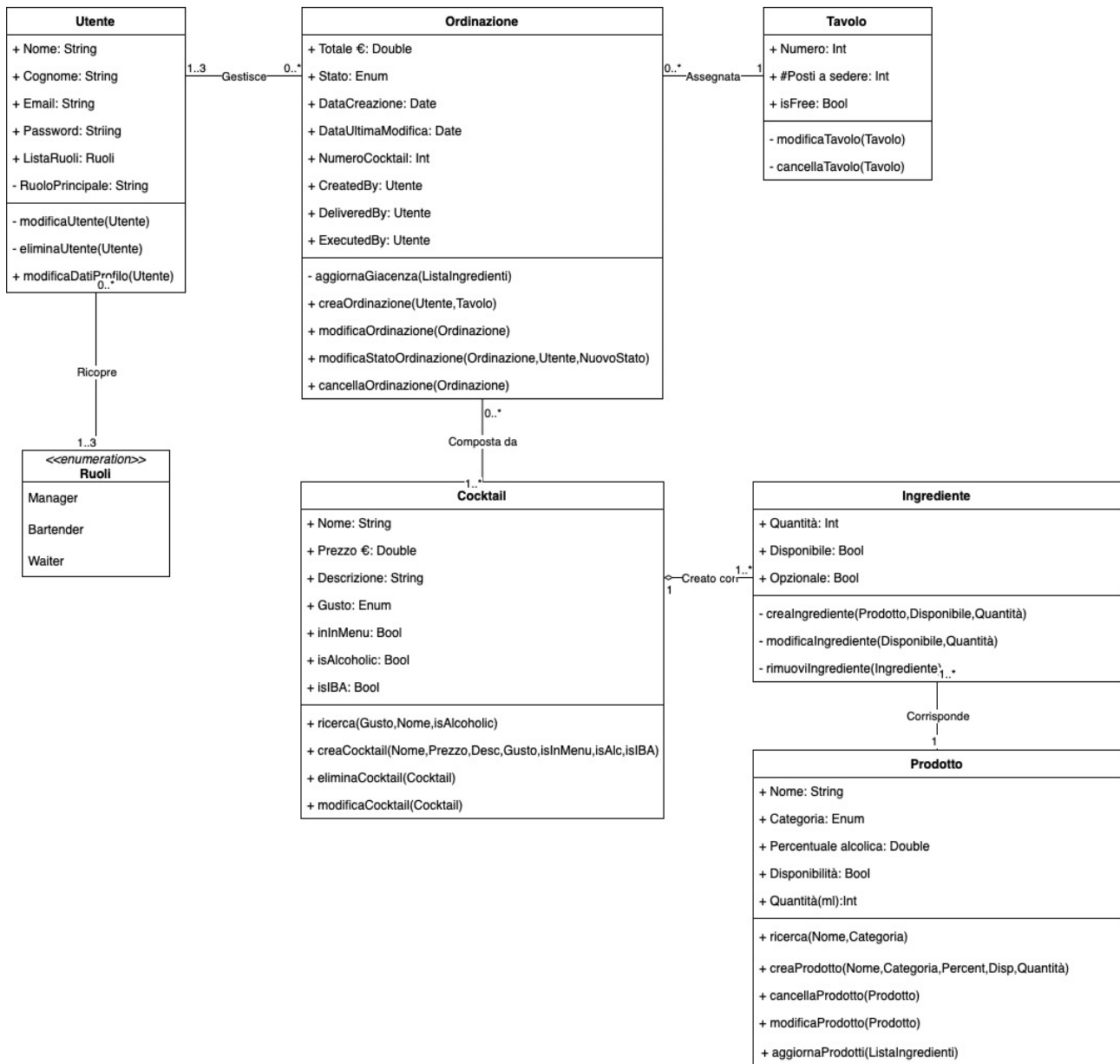


3.4.4.3 Statechart Diagram

SCD_GestioneComanda



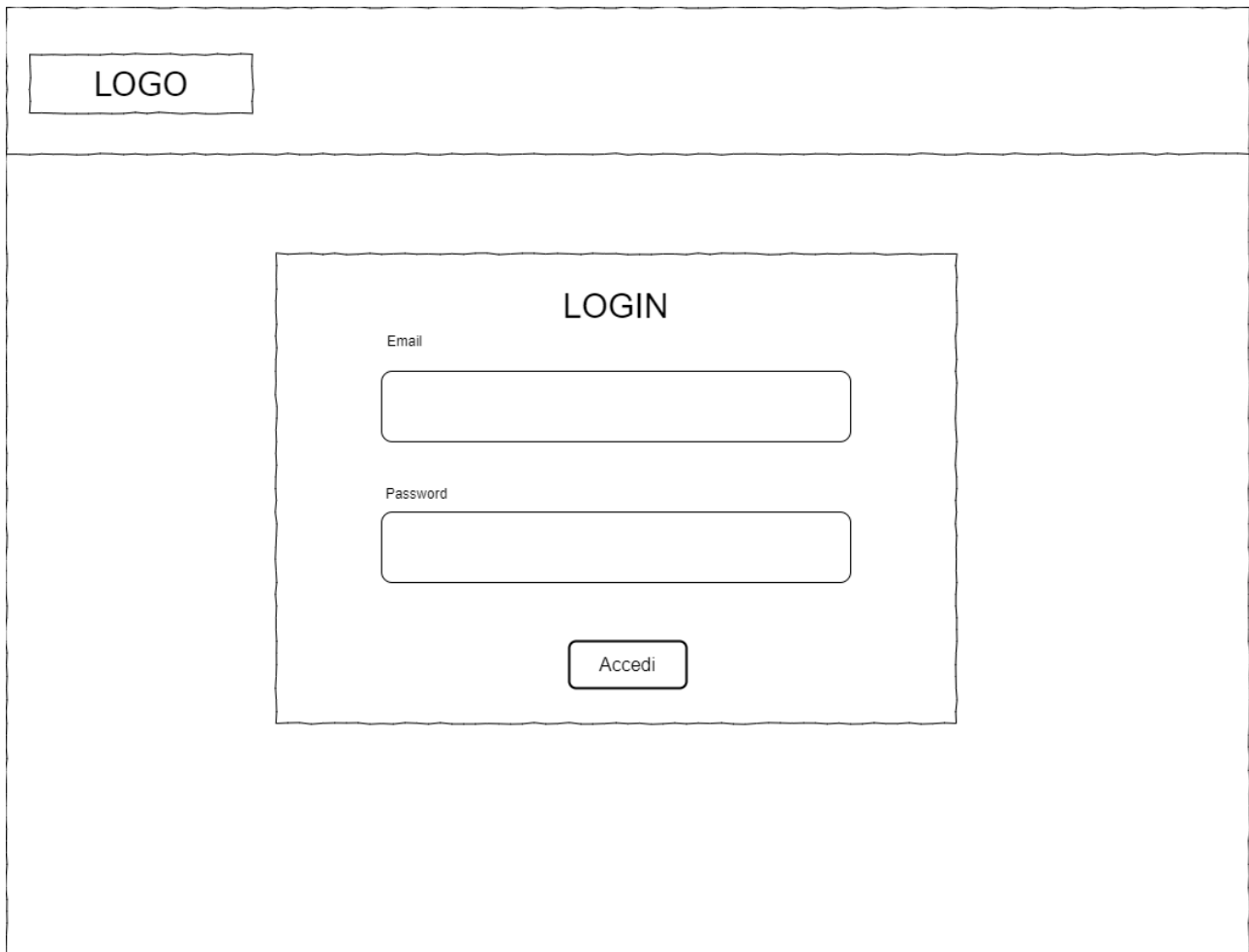
3.4.4.4 Class Diagram



3.4.5 Mockup

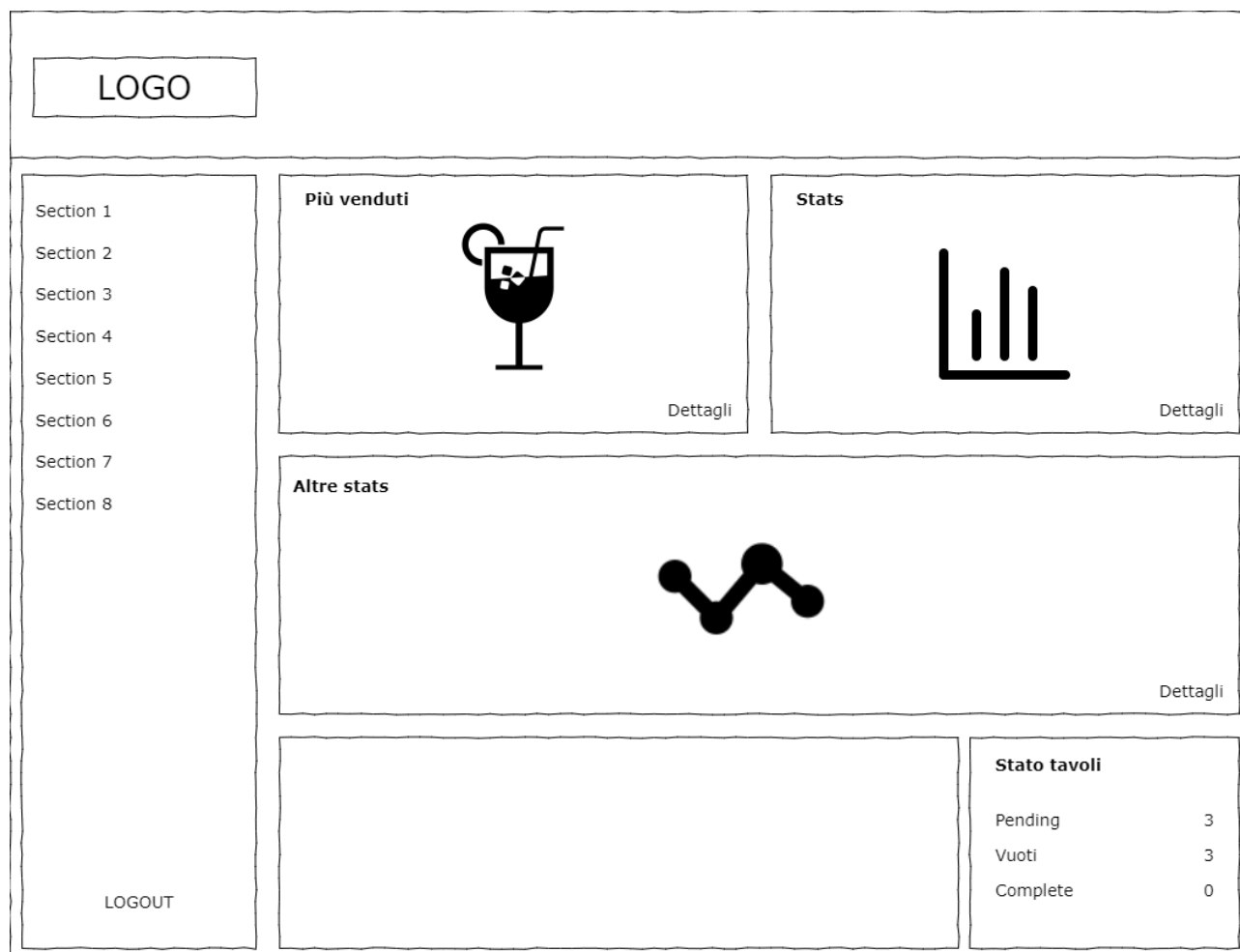
Di seguito, sono rappresentati i mock-up relativi alle funzionalità del Manager, del Bartender e del Cameriere.

Sezione Login



The mockup shows a login interface. At the top left, there is a placeholder for a logo labeled "LOGO". Below this, centered on the page, is a box titled "LOGIN". Inside this box, there are two input fields: the first is labeled "Email" and the second is labeled "Password". Below the password field is a button labeled "Accedi".

Sezione Manager – Dashboard



Sezione Manager – Magazzino

LOGO

Section 1

Section 2

Section 3

Section 4

Section 5

Section 6

Section 7

Section 8

LOGOUT

MAGAZZINO

Nuovo prodotto

CERCA PRODOTTO

PRODOTTO X

QUANTITÀ

✓

PRODOTTO X

QUANTITÀ

✓

PRODOTTO X

QUANTITÀ

✓

PRODOTTO X

QUANTITÀ

✗

PRODOTTO X

QUANTITÀ

✗

RAD - AlcoList

36



Sezione Manager – Aggiunta nuovo prodotto

LOGO

Section 1
Section 2
Section 3
Section 4
Section 5
Section 6
Section 7
Section 8

LOGOUT

NUOVO PRODOTTO

Annulla

Salva

Nome

Categoria

Quantità

Percentuale alcolica

Disponibilità

☒

Sezione Manager – Visualizzazione menù

LOGO

Section 1
Section 2
Section 3
Section 4
Section 5
Section 6
Section 7
Section 8

LOGOUT

IN MENU

Search

COCKTAIL X

TAG

TAG

TAG

✓

COCKTAIL X

TAG

TAG

TAG

✓

COCKTAIL X

TAG

TAG

TAG

✓

COCKTAIL X

TAG

TAG

TAG

✓

FUORI MENU

COCKTAIL X

TAG

TAG

TAG

□

RAD - AlcoList

38



Sezione Manager – Aggiunta nuovo dipendente

LOGO

Section 1
Section 2
Section 3
Section 4
Section 5
Section 6
Section 7
Section 8

LOGOUT

NUOVO UTENTE

Nome

Cognome

Email

Ruolo

Annulla

Salva

La password al primo accesso sarà 1234

Sezione Manager – Visualizzazione lista dipendenti


LOGO



Section 1
Section 2
Section 3
Section 4
Section 5
Section 6
Section 7
Section 8

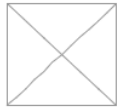
LOGOUT



PERSONALE


Search



NOME COGNOME
RUOLO



NOME COGNOME
RUOLO



NOME COGNOME
RUOLO



Sezione Manager/Bartender – Aggiunta nuovo cocktail

LOGO

Section 1
Section 2
Section 3
Section 4
Section 5
Section 6
Section 7
Section 8

LOGOUT

NOME NUOVO COCKTAIL

INGREDIENTI

INGREDIENTE X

100ml

INGREDIENTE X

0ml

INGREDIENTE X

50ml

INGREDIENTE X

1

INGREDIENTE X

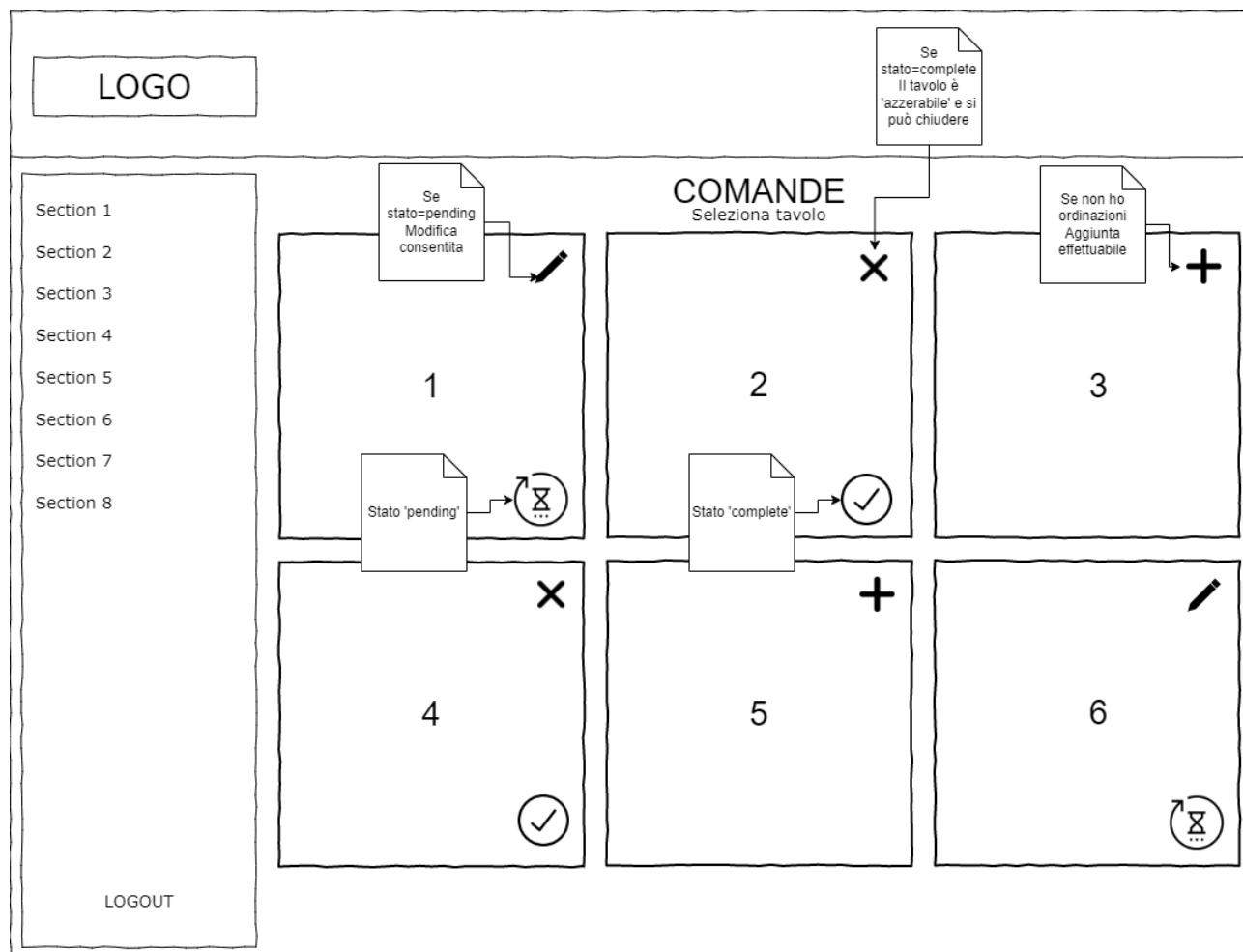
0

Annulla

Salva

Search

Sezione Cameriere – Comande



Sezione Cameriere – Nuova comanda

LOGO

Section 1
Section 2
Section 3
Section 4
Section 5
Section 6
Section 7
Section 8

LOGOUT

TAVOLO X

Annulla Invia

CERCA COCKTAIL

COCKTAIL X

TAG TAG TAG

✓

COCKTAIL X

TAG TAG TAG

☐

COCKTAIL X

TAG TAG TAG

☐

COCKTAIL X

TAG TAG TAG

☐

COCKTAIL X

TAG TAG TAG

✕

4 Glossario

In questa sezione descriveremo i termini tecnici che sono stati utilizzati all'interno del documento stesso:

- ❖ **Web Application:** applicazione accessibile via Web per mezzo di una rete Internet.
- ❖ **User:** persona che sfrutta le funzionalità del Sistema.
- ❖ **Login:** operazione di autenticazione di un Manager, Bartender o Cameriere mediante l'uso di credenziali personali.
- ❖ **Logout:** disconnessione dalla propria area personale.
- ❖ **Form:** insieme di campi da compilare e sottomettere. I campi possono essere obbligatori o facoltativi.
- ❖ **Checkbox:** controllo grafico con cui l'utente può effettuare selezioni multiple.