

Università degli studi di Salerno
Corso di Laurea in Informatica

PROGRAMMAZIONE WEB

Website Design

“Nome Progetto”

Docente:

COSTAGLIOLA GENNARO

Studenti:

Nome

Zaccardi Mario

Matricola

0512112008

Anno Accademico: 2021/22

Sommario

1. OBIETTIVO DEL PROGETTO	3
2 ANALISI DI SITI ESISTENTI	3
3 FUNZIONALITÀ DEL SITO	3
4 DIAGRAMMA NAVIGAZIONALE	4
5 LAYOUT	4
6 TEMA	5
7 SCELTA DEI COLORI	
8 MAPPA DEI CONTENUTI	6
9 LA BASE DI DATI	6
	6

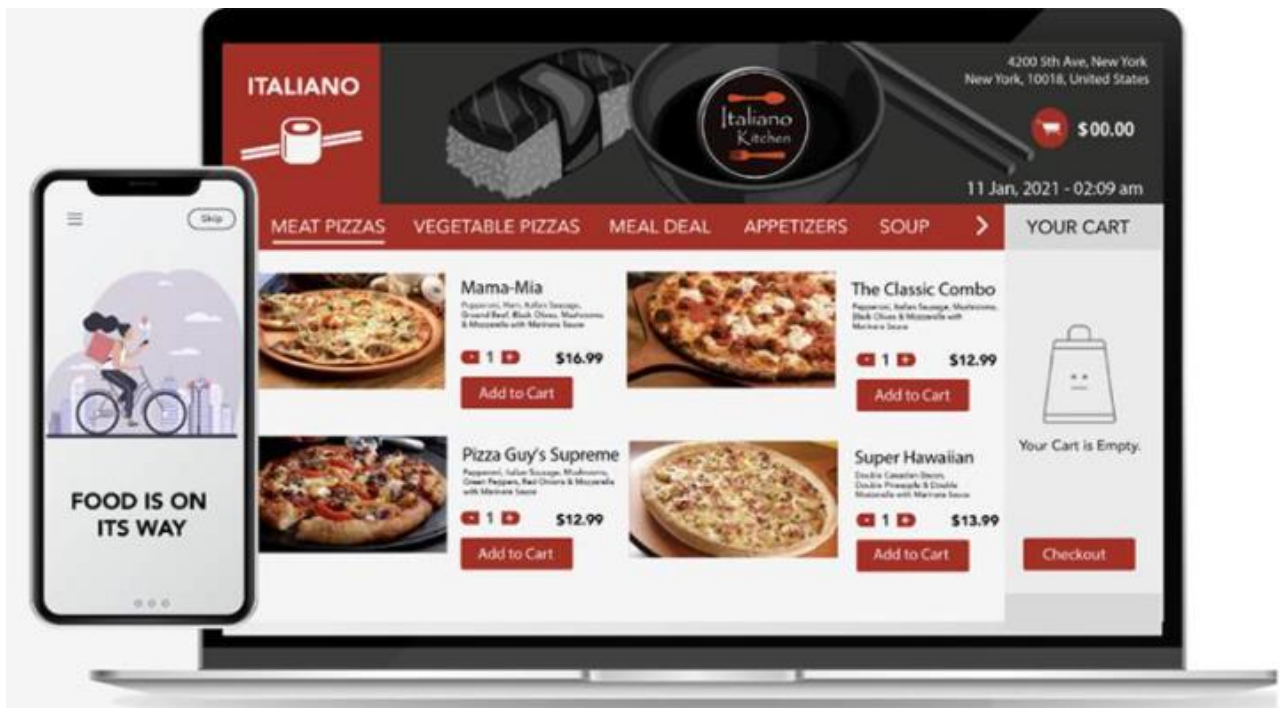
BIG Burger:

1. Obiettivo del progetto

L'obiettivo del progetto è quello di sviluppare una piattaforma web utilizzata per la gestione delle ordinazioni a domicilio di un pub.

2 Analisi di siti esistenti

I siti concorrenti dispongono di una piattaforma dove, una volta che l'utente avrà effettuato il login, potrà visualizzare tutti i prodotti venduti ed aggiungerli ad un carrello per poi opportunamente ordinarli.



Inoltre, nei siti concorrenti, possono accedervi anche i proprietari dei locali (gli amministratori) ed i fattorini che intendono consegnare, i fattorini vengono iscritti alla piattaforma e dopodiché potranno consegnare l'ordinazione. Gli amministratori, invece, pubblicano i prodotti che intendono vendere e monitorano le ordinazioni.

3 Funzionalità del sito

La piattaforma metterà a disposizione un unico form di login che, in base al ruolo, smisterà nelle relative pagine l'utente.

Per quanto riguarda gli utenti interni al pub (admin e fattorini), essi verranno opportunamente registrati da un admin registrato già dall'inizio.

Per quanto riguarda invece i clienti, essi dovranno registrarsi compilando un form.

Di seguito, ecco i vari compiti che ogni utente potrà svolgere nella piattaforma.

PER L'UTENTE:

Visualizzazione prodotti: l'utente potrà visualizzare i prodotti disponibili.

Selezione prodotti: l'utente potrà selezionare ed aggiungere al carrello i prodotti (con la relativa quantità) che intende ordinare.

Visualizzazione carrello: verranno visualizzati tutti i prodotti ancora non ordinati e la relativa quantità.

Visualizzazione ordine: verranno mostrate le informazioni relative all'ordine come il totale da pagare e lo stato (ricevuto, in preparazione, preparato, in consegna, consegnato).

Ordina: l'utente effettuerà l'ordine.

PER L'ADMIN:

Visualizzazione ordini: il locale potrà visualizzare tutte le ordinazioni e cambiare lo stato (si passa da ordine ricevuto ad in preparazione per finire a preparato).

Cambio stato ordini: il locale potrà cambiare lo stato delle ordinazioni.

Gestione utenti e prodotti: il locale può aggiungere, modificare ed eliminare un prodotto (o utente) a proprio piacimento.

PER IL FATTORINO:

Visualizzazione ordini: il fattorino potrà visualizzare tutte le ordinazioni e incaricarsene, inoltre potrà cambiare il loro stato (si passa da ordine in consegna a consegnato).

Consegna ordine: il fattorino potrà cambiare lo stato dell'ordinazione da "in consegna" a "consegnato".

4 Diagramma navigazionale

- *Index.jsp*
- *navBar.html*

Accesso:

- [VARIE PAGINE DI LOGIN/REGISTRAZIONE DEI VARI SOGGETTI]

utente:

- *home.jsp*
- *navBarUtente.html*
- [ALTRI FILE INERENTI ALL'ORDINAZIONE/VISUALIZZAZIONE DEI PRODOTTI]

fattorino:

- *home.jsp*
- *navBarFattorino.html*
- [ALTRI FILE INERENTI ALLA VISUALIZZAZIONE/CONSEGNA DEGLI ORDINI]

admin:

- *home.jsp*
- *navBarAdmin.html*
- [ALTRI FILE INERENTI ALLA GESTIONE DEI VARI SOGGETTI DELLA REALTA', DEGLI ORDINI E DEI PRODOTTI]

Java:

model:

- *connessioneDB.java*

- oggettoBean.java (i vari soggetti come Utente, Admin, Fattorino, Prodotto, definiti come oggetti java)
- oggettoDAO.java (i vari soggetti come Utente, Admin, Fattorino, Prodotto che si interfacciano col DB)

controller:

- *[VARIE SERVLET CHE RICHIAMANO I FILE "DAO"] (es. Login, stampaProdotti, ecc)*

Style:

- *Style.css*

5 Layout

Il layout del sito sarà interamente gestito tramite il framework **Bootstrap 5**.



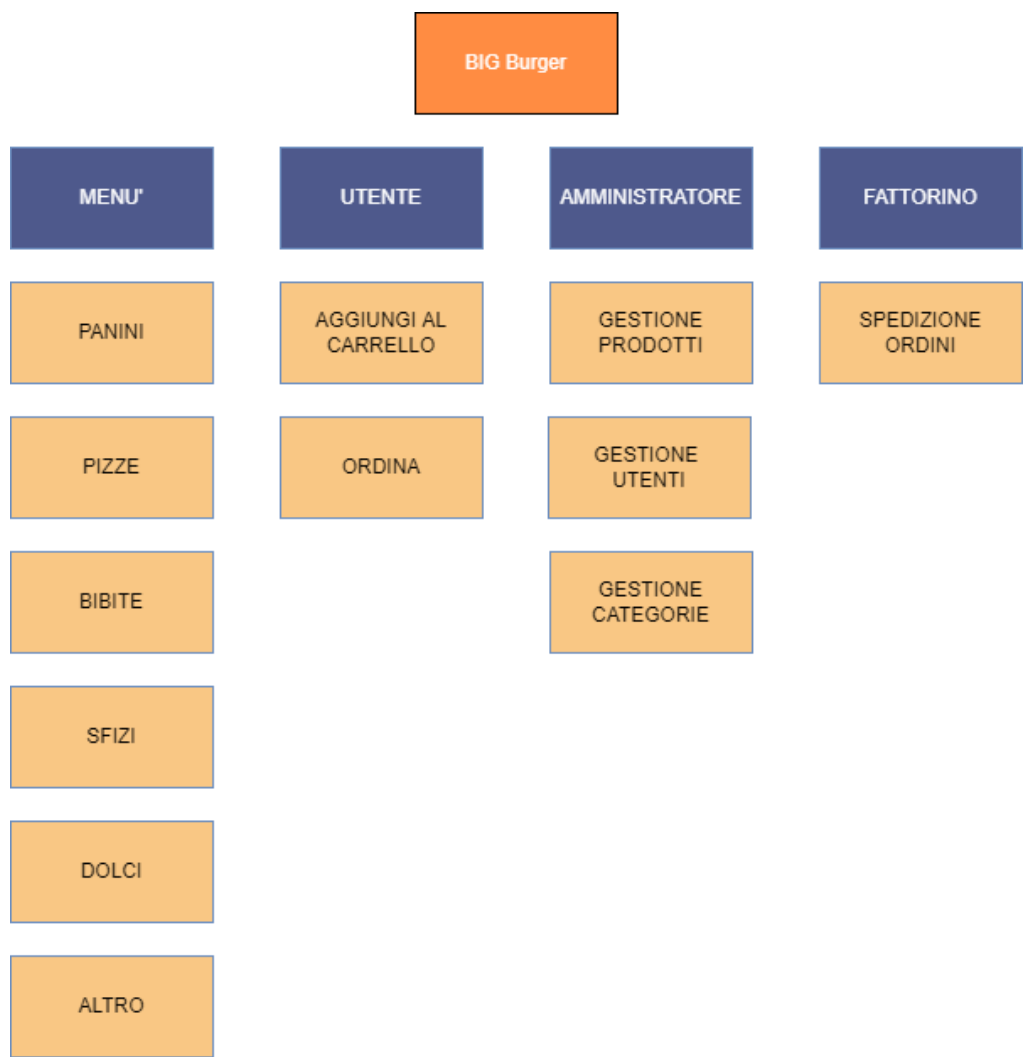
***NOTA IMPORTANTE: QUESTA E' SOLO UNA PAGINA DIMOSTRATIVA PER DARE UN'IDEA GENERALE SULLA STRUTTURA DELLE VARIE PAGINE.**

6 Tema

7 Scelta dei colori



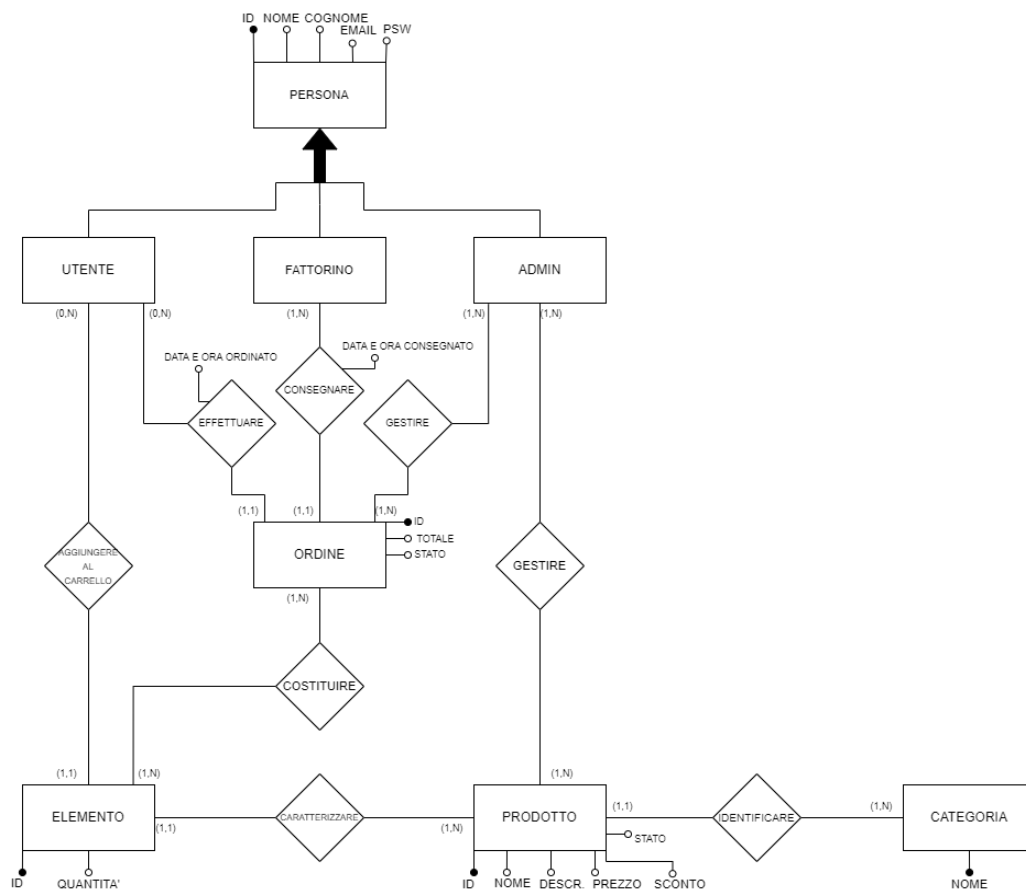
8 Mappa dei contenuti



9 La base di dati

(Schema E-R)

***NOTA IMPORTANTE:** Per quanto riguarda l'entità "persona", essa è l'entità padre che a livello pratico (in SQL) accorperà tutti i suoi figli all'interno e quest'ultimi saranno distinti tra loro tramite un attributo "ruolo".



- Importante:
- Tutti i dati dinamici debbono essere memorizzati nel DB e viceversa, tutti i dati del DB devono essere inseriti ed aggiornati (o cancellati) dall'utente o dall'amministratore.
- Ci deve essere congruenza fra contenuto della base di dati e contenuti visualizzati. Ogni dato deve essere creato e gestito in qualche pagina del sito da qualche utente.
- **ATTENZIONE AL PREZZO:** quando si acquista qualcosa, il prodotto acquistato ha il prezzo memorizzato nel DB, a meno di sconti.
- Il prezzo del prodotto è soggetto a variazioni nel tempo. Memorizzare sempre insieme ad ogni ordine il prezzo di acquisto. Osservare con attenzione come sono fatti scontrini e fatture.