

SPECIFICA DEI REQUISITI E DELL'ARCHITETTURA

SPECIFICA DEI REQUISITI

1. Introduzione

Scopo: al fine di migliorare l'organizzazione e la comprensibilità del progetto e delle sue componenti, per la stesura della specifica viene seguito lo standard IEEE 830.

Ambito: l'applicazione software è finalizzata a rendere più semplice ed efficiente la gestione di una farmacia principalmente a livello di magazzino.

Definizioni:

User: ad utilizzare l'applicativo saranno principalmente il titolare e i dipendenti.

Storico: lista degli ultimi ordini effettuati.

2. Descrizione Generale

Prospettiva del Prodotto: il software è progettato specificamente per l'attività da cui è stato ideato, una prospettiva più ampia sul mercato richiederebbe l'inserimento di requisiti di sicurezza e di differenziazione in base alle differenti richieste.

Funzioni del Prodotto: **L'**obiettivo principale dello sviluppo del software è quello di ottimizzare i processi giornalieri di gestione della pasticceria per rendere il tutto più efficiente in termini di tempo e chiarezza.

Caratteristiche degli utenti: l'interfaccia è semplice e consente la navigazione nel software e la compilazione dei campi senza particolare preparazione.

Vincoli: autenticazione con username e password.

3. Requisiti Specifici

Interfaccia Esterna: l'interfaccia utente presenta all'apertura la schermata di autenticazione, dopo la quale vengono mostrate le principali funzionalità. Non è necessario un sistema sicuro di accesso alla rete, è sufficiente un pc con sistema operativo abbastanza recente da supportare il software.

Requisiti Funzionali:

1. Autenticazione

Login: inserire 'username' e 'password' in possesso del titolare e del personale.

2. Home

Requisiti sulle Performance: l'applicativo è semplice e non richiede elevate risorse computazionali per l'esecuzione delle sue funzioni.

ARCHITETTURA DEL SOFTWARE

1. Stile Architetturale

Il software è strutturato sullo stile architetturale Model-View-Controller: il Model racchiude i componenti per la gestione del database, il View per l'interfaccia utente e il Controller per la coordinazione tra le altre due.

2. Viste architettureali

I modelli UML forniscono una rappresentazione delle varie componenti del software e le loro interazioni, nonché la base per la generazione dello scheletro del codice.

LOGICAL VIEW:

- Il Class Diagram modella le classi delle figure lavorative interne ed esterne da implementare con attributi e metodi.
- Il Sequence Diagram schematizza la sequenza di operazioni eseguite a seguito di un'ordine.

PROCESS VIEW:

- L'Activity Diagram viene utilizzato per rappresentare il processo di login.

CASI D'USO VIEW:

- Casi d'uso Diagram mostra le funzionalità messe a disposizione dal software.