

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI NAPOLI FEDERICO II

SCUOLA POLITECNICA E DELLE SCIENZE DI BASE

DIPARTIMENTO DI INGEGNERIA ELETTRICA E TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE



CORSO DI LAUREA IN INFORMATICA INSEGNAMENTO DI

INGEGNERIA DEL SOFTWARE I E INTERAZIONE UOMO-MACCHINA ANNO ACCADEMICO 2020/2021

Specifiche, progettazione del Sistema Informativo

“Food”

Autori:

ID-GRUPPO: 11

Antonio Petrillo

MATRICOLA N86/2818 antonio.petrillo4@studenti.unina.it

Docente:

Prof. Sergio Di Martino

Fabiola Salomone

MATRICOLA N86/2870 fab.salomone@studenti.unina.it

Versioning

Document History

Di seguito si riportano le modifiche apportate al documento nel corso dell'intero progetto. Ogni record della tabella sottostante indica una modifica e consta dei seguenti attributi: versione del documento, data della modifica, autore e descrizione della modifica.

Indice

1 Capitolo I – Descrizione del progetto	9
Si vuole realizzare un sistema informativo, denominato “Food” il cui scopo è quello di offrire una piattaforma per la gestione di un sistema di consegne a domicilio di una catena di ristorazione. I sistemi dovrà:	9
○ Tener traccia delle consegne effettuate;	9
○ Tener traccia del negozio da cui sono partite;	9
○ Tener traccia degli utenti che effettuano le ordinazioni;	9
2 Capitolo II – Class Diagram	11
3 Capitolo III: CRC-Card	13
3.1 Classe Utente	13
3.2 Classe Indirizzo	13
3.3 Classe Foto	13
3.4 Classe Ordine	14
3.5 Classe Rider	14
3.6 Interfaccia Veicolo	14
3.7 Classe Moto	15
3.8 Classe Bicicletta	15
3.9 Interfaccia MetodoDiPagamento	15
3.10 Classe PagamentoConCarta	15
3.11 Classe PagamentoAllaConsegna	16
3.12 Classe Carrello	16
3.13 Classe Ristorante	16
3.14 Classe Magazzino	17
3.15 Classe Prodotto	17
3.16 Classe Bevanda	17
3.17 Classe Cibo	17
4 Capitolo III – Mock-Up	18

4.1 Schermata di Accesso	18
4.2 Schermata di registrazione	19
4.3 Schermata di recupero password	20
4.4 Schermata di ricerca	21
4.5 Schermata filtri	21
4.6 Schermata elimina prodotto dal carrello	22
4.7 Schermata menu Utente	22
4.8 Schermata modifica profilo	23
4.9 Schermata acquisto con pagamento a mano	23
4.10 Schermata acquisto con pagamento carta	24
4.11 Schermata per scegliere rider	24
4.12 Dialog per dati non validi	25
4.13 Dialog mancata compilazione di dati richiesti dal sistema	25
4.14 Dialog messaggio di successo	25

1 Capitolo I – Descrizione del progetto

Si vuole realizzare un sistema informativo, denominato “**Food**” il cui scopo è quello di offrire una piattaforma per la gestione di un sistema di consegne a domicilio di una catena di ristorazione. Il sistema dovrà:

- Tener traccia delle consegne effettuate;
- Tener traccia del negozio da cui sono partite;
- Tener traccia degli utenti che effettuano le ordinazioni;
- Tener traccia dei riders che effettuano le consegne.

Quest’ultimo è dotato di un mezzo di trasporto tra:

- Bicicletta
- Motorino

ed può effettuare al massimo tre attività contemporaneamente. Inoltre all’utente è concesso anche di effettuare una ricerca tramite filtri come:

- Fascia di prezzo
- Cucina
- Piatti
- Categoria
- Mezzo di trasporto

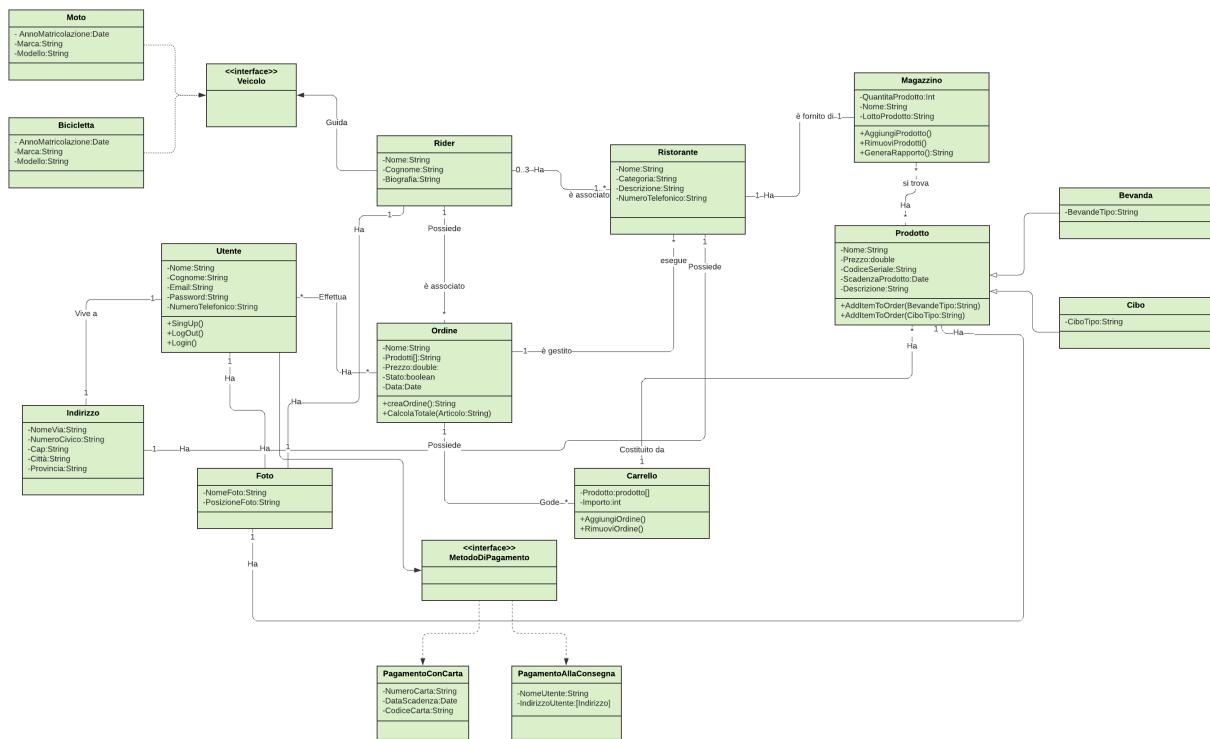
2 Capitolo II – Class Diagram

Vengono ora elencati i Class Diagram relativi alle funzionalità che l'applicazione deve offrire. Gli oggetti vengono dunque classificati in:

1. GUI - Graphical User Interface
2. Controllore - Modella la logica.
3. Entità - Modellano l'informazione persistente.
4. Classi Dao - Gestisce la persistenza.

Al fine di aumentare la leggibilità dei Class Diagram, indicheremo:

1. le classi GUI sono colorate in rosa
2. le classi Controllore sono colorate in viola
3. le classi Entità sono colorate in verdi
4. Classi Dao sono colorate in gialle



3 Capitolo III: CRC-Card

Vengono ora mostrati i le CRC-Card dell'applicazione:

3.1 Classe Utente

Nome Classe: Utente	
Superclasse: Nessuna	
Sottoclasse: Nessuna	
Responsabilità	Collaboratori
- Effettuare l'accesso - Effettuare la registrazione - Effettuare ordine - Effettuare pagamento	- Indirizzo - Foto - Ordine - MetodoDiPagamento

3.2 Classe Indirizzo

Nome Classe: Indirizzo	
Superclasse: Nessuno	
Sottoclasse: Nessuno	
Responsabilità	Collaboratori
Rappresenta l'indirizzo dei collaboratori.	- Utente - Ristorante

3.3 Classe Foto

Nome Classe: Foto	
Superclasse: Nessuna	
Sottoclasse: Nessuna	
Responsabilità	Collaboratori
Serve per dare un feedback visivo dei collaboratori	- Utente - Rider - Prodotto

3.4 Classe Ordine

Nome Classe: Ordine	
Superclasse: Nessuna	
Sottoclasse: Nessuna	
Responsabilità	Collaboratori
- Controlla la disponibilità dei prodotti - Determina il prezzo - Controlla se il pagamento è valido - Incarica il rider di effettuare l'ordine	- Rider - Ristorante - Carrello

3.5 Classe Rider

Nome Classe: Rider	
Superclasse: Nessuno	
Sottoclasse: Nessuno	
Responsabilità	Collaboratori
- Effettua Consegna	- Ristorante - Veicolo - Ordine

3.6 Interfaccia Veicolo

Nome Classe: Veicolo	
Superclasse: Nessuno	
Sottoclasse: Nessuno	
Responsabilità	Collaboratori
	- Rider

3.7 Classe Moto

Nome Classe: Moto	
Superclasse: Veicolo	
Sottoclasse: Nessuna	
Responsabilità	Collaboratori
	- Veicolo

3.8 Classe Bicicletta

Nome Classe: Bicicletta	
Superclasse: Veicolo	
Sottoclasse: Nessuna	
Responsabilità	Collaboratori
	- Veicolo

3.9 Interfaccia MetodoDiPagamento

Nome Classe: MetodoDiPagamento	
Superclasse: Nessuna	
Sottoclasse: Nessuna	
Responsabilità	Collaboratori
- Permette di effettuare un pagamento	- Utente

3.10 Classe PagamentoConCarta

Nome Classe: PagamentoConCarta	
Superclasse: MetodoDiPagamento	
Sottoclasse: Nessuno	
Responsabilità	Collaboratori
	- MetodoDiPagamento

3.11 Classe PagamentoAllaConsegna

Nome Classe: PagamentoAllaConsegna	
Superclasse: MetodoDiPagamento	
Sottoclasse: Nessuno	
Responsabilità	Collaboratori
- MetodoDiPagamento	

3.12 Classe Carrello

Nome Classe: Carrello	
Superclasse: Nessuno	
Sottoclasse: Nessuno	
Responsabilità	Collaboratori
	- Prodotto - Ordine

3.13 Classe Ristorante

Nome Classe: Ristorante	
Superclasse: Nessuno	
Sottoclasse: Nessuno	
Responsabilità	Collaboratori
- Incaricare Rider	- Indirizzo - Ordine - Rider - Magazzino

3.14 Classe Magazzino

Nome Classe: Magazzino	
Superclasse: Nessuno	
Sottoclasse: Nessuno	
Responsabilità	Collaboratori
- Aggiunge prodotti - Rimuove prodotti - Genera rapporto	- Ristorante - Prodotto

3.15 Classe Prodotto

Nome Classe: Prodotto	
Superclasse: Nessuno	
Sottoclasse: Bevande, Cibo.	
Responsabilità	Collaboratori
- Restituisce prezzo	- Magazzino - Carrello

3.16 Classe Bevanda

Nome Classe: Bevanda	
Superclasse: Prodotto	
Sottoclasse: Nessuna	
Responsabilità	Collaboratori

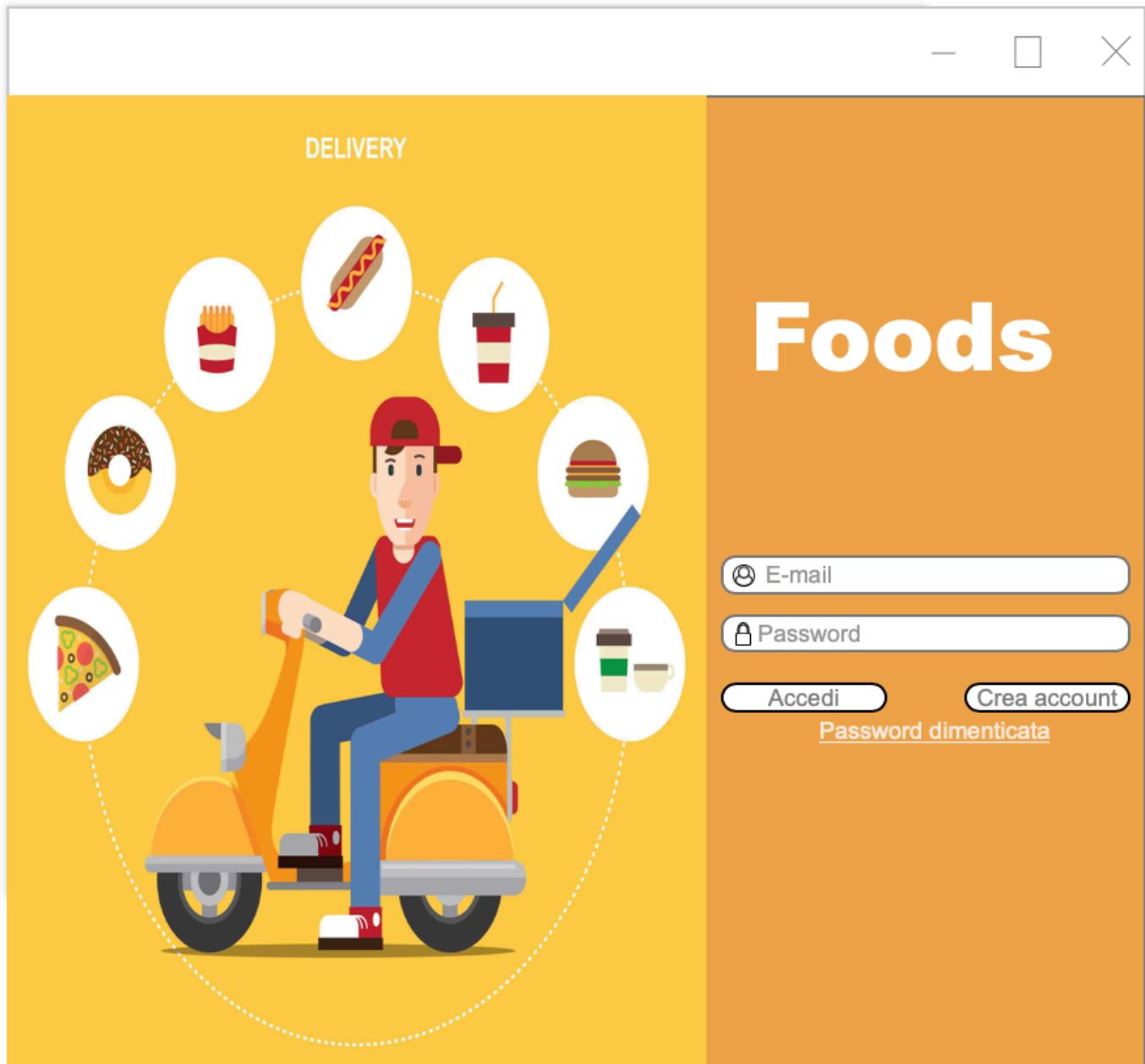
3.17 Classe Cibo

Nome Classe: Cibo	
Superclasse: Prodotto	
Sottoclasse: Nessuna	
Responsabilità	Collaboratori

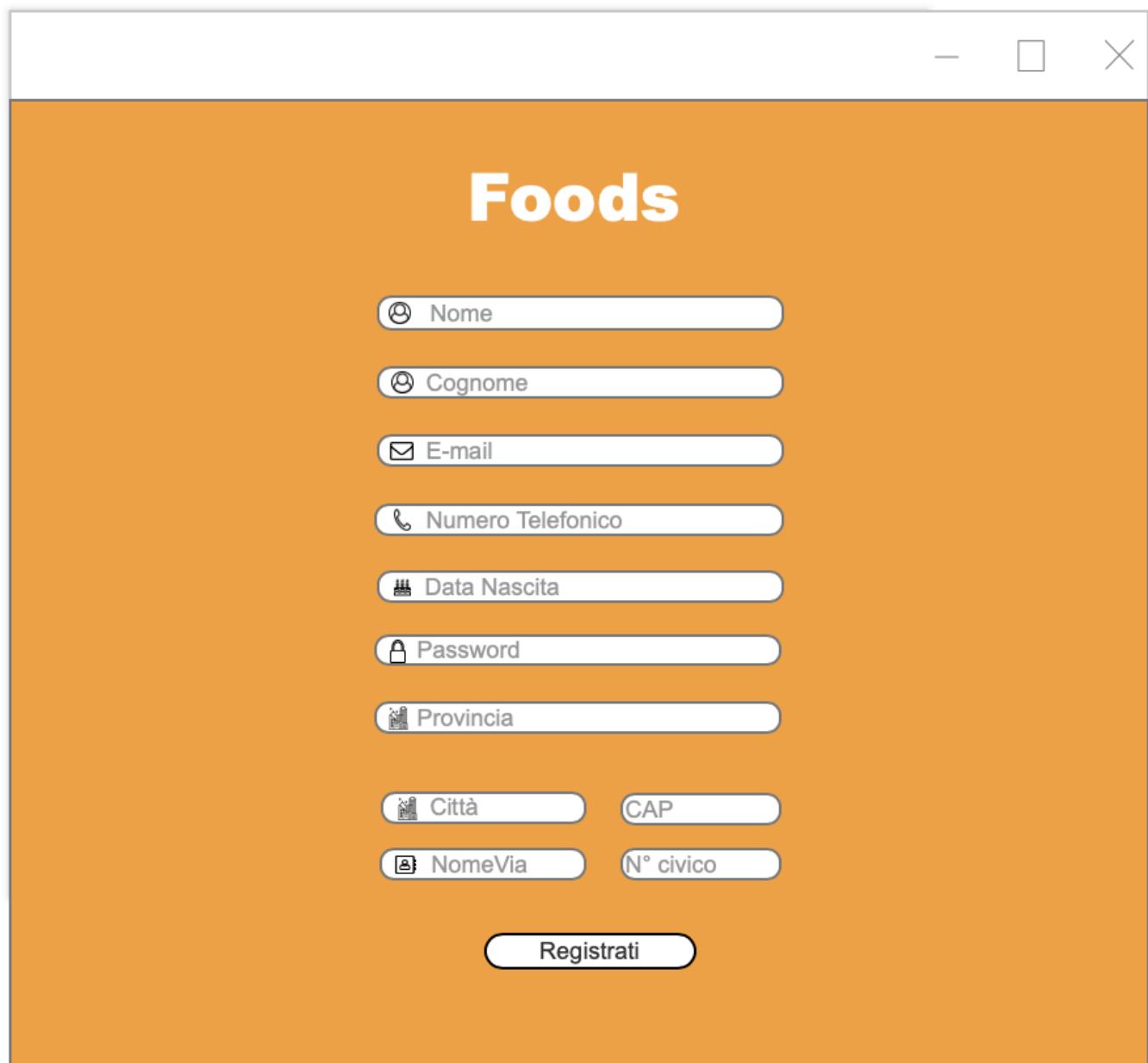
4 Capitolo III – Mock-Up

Vengono ora mostrati i mock-up dell'applicazione:

4.1 Schermata di Accesso



4.2 Schermata di registrazione

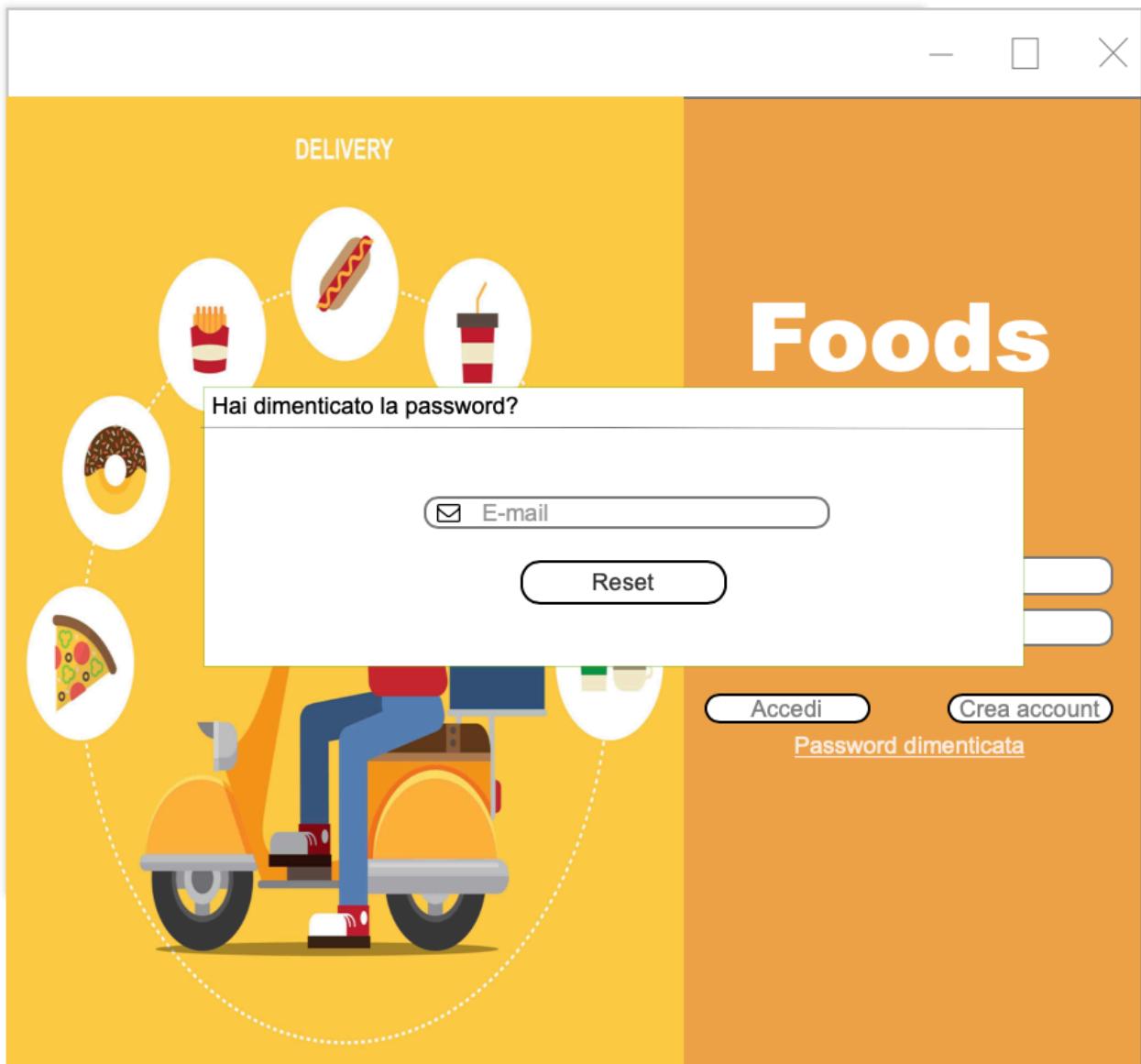


The image shows a registration screen for an application named "Foods". The background is orange. At the top right are standard window control buttons for minimize, maximize, and close. The title "Foods" is centered at the top in a large white font. Below the title is a vertical list of input fields, each with a small icon to its left:

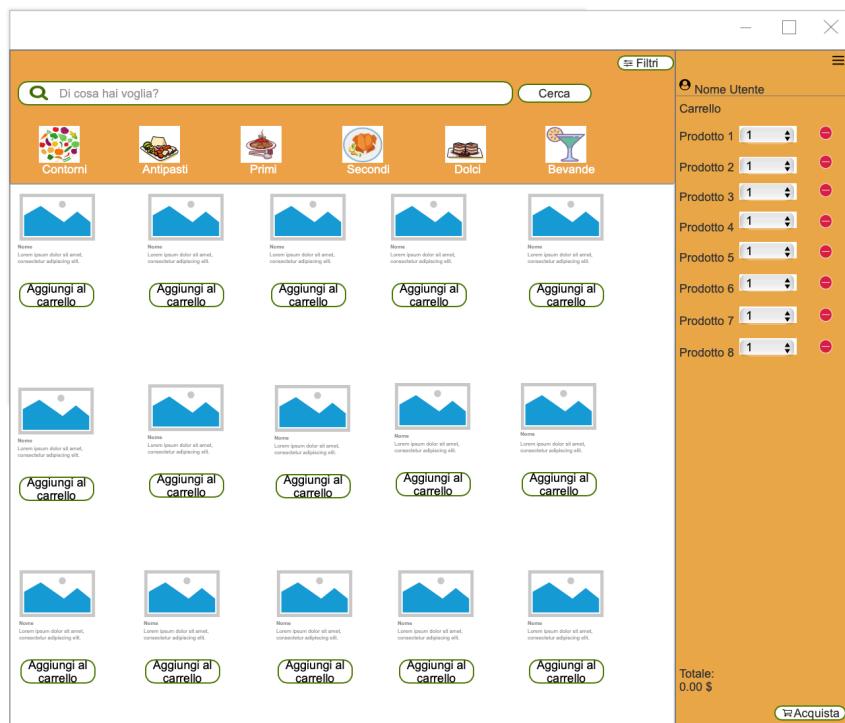
- Nome (User icon)
- Cognome (User icon)
- E-mail (Email icon)
- Numero Telefonico (Phone icon)
- Data Nascita (Calendar icon)
- Password (Lock icon)
- Provincia (Map icon)
- Città (Map icon) and CAP (Text field)
- NomeVia (Map icon) and N° civico (Text field)

At the bottom center is a large, rounded rectangular button labeled "Registrati" in white text.

4.3 Schermata di recupero password



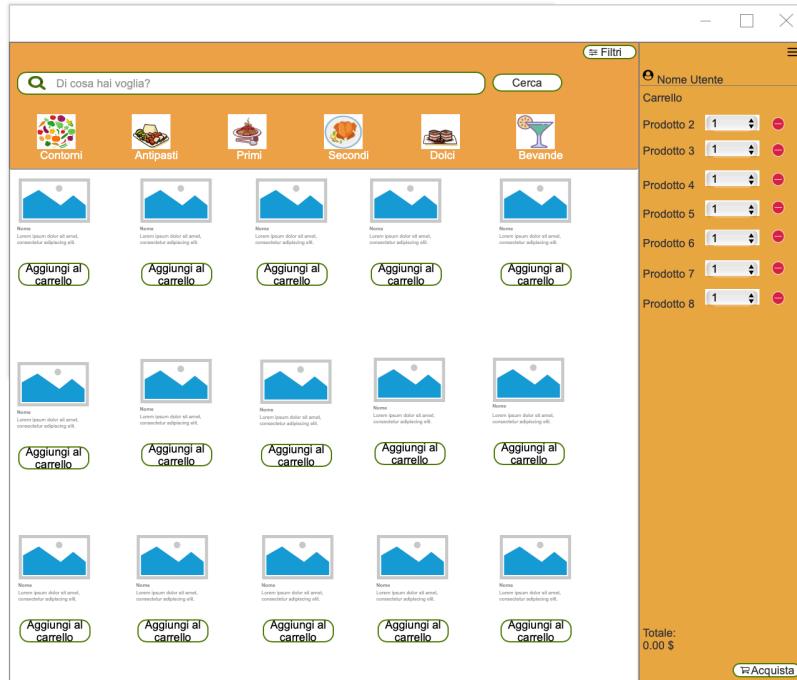
4.4 Schermata di ricerca



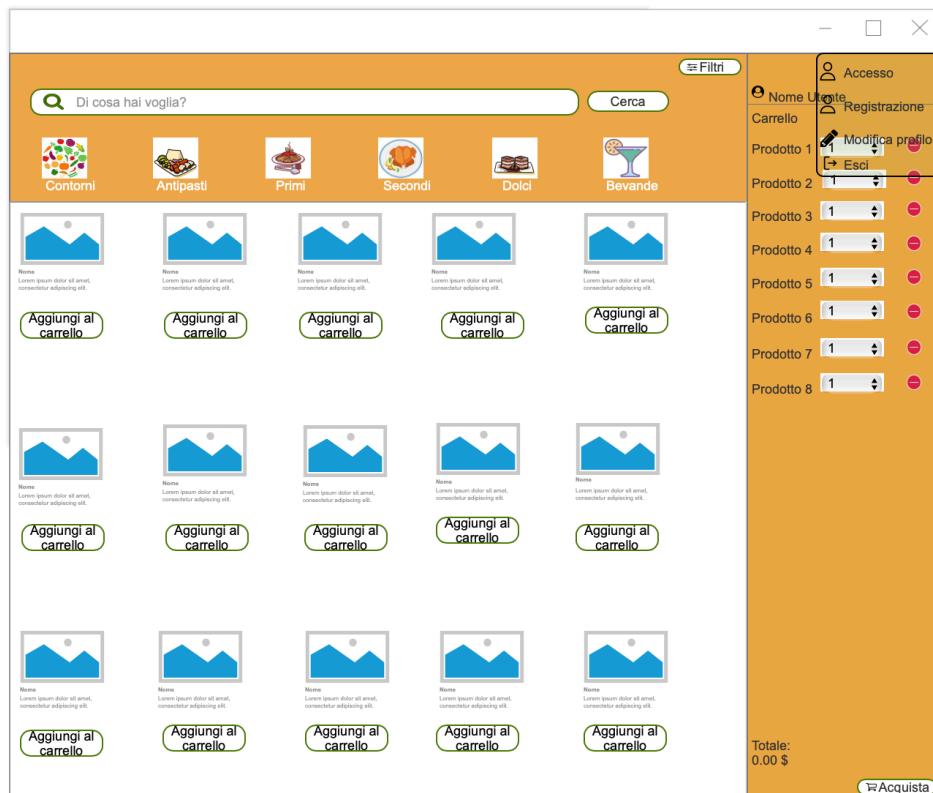
4.5 Schermata filtri



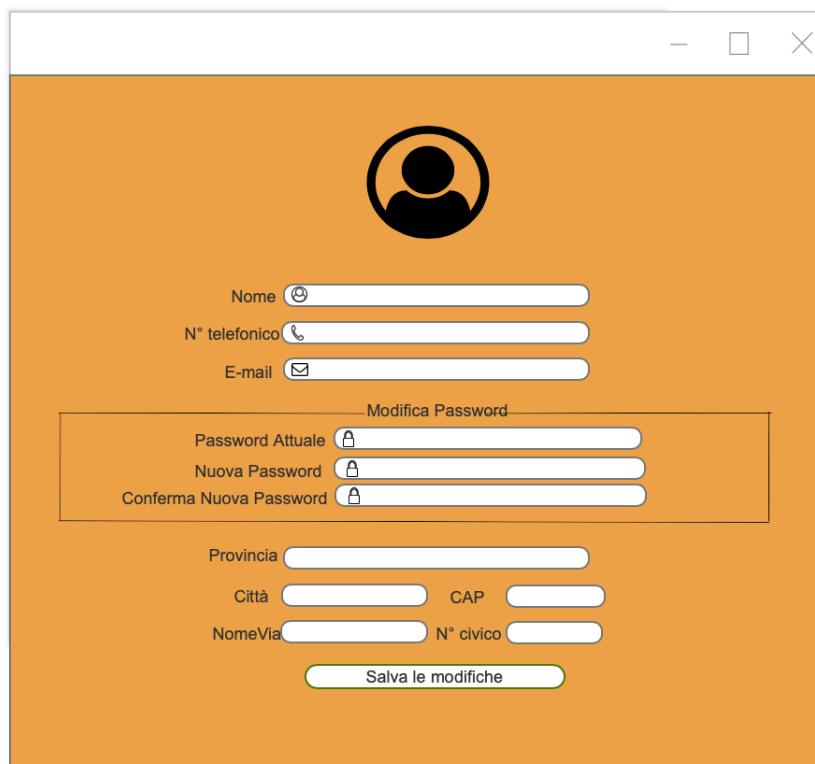
4.6 Schermata elimina prodotto dal carrello



4.7 Schermata menu Utente



4.8 Schermata modifica profilo



4.9 Schermata acquisto con pagamento a mano

The screenshot shows a window titled 'DETtagli di Fatturazione' (Billing details). On the left, there are several input fields: 'Nome' (Name), 'Cognome' (Surname), 'Via e' (Street), 'Appartamento, suite, unità ecc. (opzionale)' (Optional), 'CAP' (ZIP code), 'Provincia' (Province), 'Telefono' (Phone), 'Indirizzo email' (Email address), 'Ristorante' (Restaurant), and 'Riders' (Delivery person). On the right, a box titled 'IL TUO ORDINE' (Your order) displays a table:

PRODOTTO	SUBTOTALE
Nome prodotto x1	€0.00
TOTALE	€0.00

Below the table are two checkboxes: 'Pagamento a mano' (Manual payment) and 'Pagamento con carta' (Payment by card). At the bottom are two buttons: 'Annulla' (Cancel) and 'Effettua Ordine' (Place Order).

4.10 Schermata acquisto con pagamento carta

DETtagli DI FATTURAZIONE

Nome Cognome
Via e
Appartamento, suite, unità ecc. (opzionale)
CAP
Provincia
Telefono
Indirizzo email
Ristorante
Riders
Scegli il rider che desideri

IL TUO ORDINE

PRODOTTO	SUBTOTALE
Nome prodotto x1	€0.00
TOTALE	€0.00

■ Pagamento a mano
■ Pagamento con carta

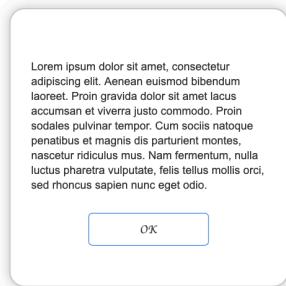
Numero Carta
Data scadenza Codice carta
MM/AA CVC

Annulla Effettua Ordine

4.11 Schermata per scegliere rider

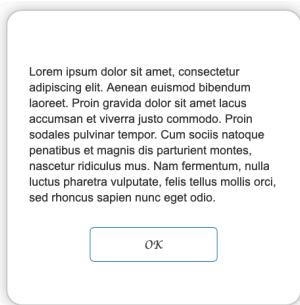


4.12 Dialog per dati non validi



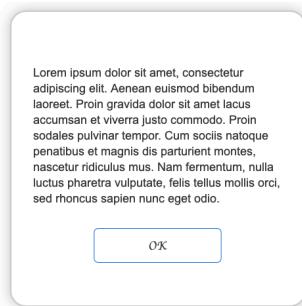
Dialog-01	
Descrizione	Tale Dialog indica l'inserimento di dati non validi ed la descrizione di dati inseriti non validi.

4.13 Dialog mancata compilazione di dati richiesti dal sistema



Dialog-02	
Descrizione	Tale dialog indica la mancata compilazione dei dati richiesti dal sistema ed la descrizione dei campi non compilati.

4.14 Dialog messaggio di successo



Dialog-03	
Descrizione	Tale dialog compare nel caso di successo con descrizione della funzione effettuata

