

# **Progettazione di software gestionale per gelateria BBG**

Documento dei requisiti

ver. 2.0

17/05/2020

# Indice

<b>1</b>	<b>Premesse del progetto</b>	<b>2</b>
1.1	Obiettivi e scopo del progetto . . . . .	2
1.2	Contesto di business . . . . .	2
1.3	Stakeholders . . . . .	2
<b>2</b>	<b>Servizi del sistema</b>	<b>2</b>
2.1	Requisiti funzionali . . . . .	2
2.2	Requisiti informativi . . . . .	3
<b>3</b>	<b>Vincoli di sistema</b>	<b>3</b>
3.1	Requisiti di interfaccia . . . . .	3
3.2	Requisiti tecnologici . . . . .	6
3.3	Requisiti di prestazione . . . . .	6
3.4	Requisiti di sicurezza . . . . .	6
3.5	Requisiti operativi . . . . .	6
3.6	Requisiti politici e legali . . . . .	6
3.7	Altri vincoli . . . . .	6
<b>4</b>	<b>Appendici</b>	<b>6</b>
4.1	Glossario . . . . .	6

# **1 Premesse del progetto**

## **1.1 Obiettivi e scopo del progetto**

Il prodotto è appositamente studiato per gestire e organizzare gli ordini da parte dei clienti.

Il prodotto è realizzato direttamente in base alle richieste degli operatori del settore.

Risultano immediate e semplici le attività di tutti i giorni: ordinazione e ricezione degli ordini.

## **1.2 Contesto di business**

Nella gelateria si è rilevata la presenza di un processo di registrazione degli ordini realizzato manualmente.

Le informazioni relative agli ordini sono riportate su fogli cartacei.

## **1.3 Stakeholders**

Le figure che influenzano lo sviluppo del sistema software sono:

- Proprietario della gelateria
- Gelataio
- Fattorino
- Developers (analisti, progettisti)

# **2 Servizi del sistema**

## **2.1 Requisiti funzionali**

2.1.1 Il sistema dovrà consentire la modifica delle impostazioni del sistema software stesso

2.1.1.1 Il sistema dovrà consentire la modifica della lista predefinita dei gusti

2.1.1.2 Il sistema dovrà consentire la modifica degli orari del negozio

2.1.1.3 Il sistema dovrà consentire la modifica dei prezzi per ogni vaschetta

2.1.1.4 Il sistema dovrà consentire il download del database delle ordinazioni

2.1.2 Il sistema dovrà consentire la visualizzazione delle ordinazioni

2.1.3 Il sistema dovrà consentire l'inoltro delle ordinazioni

2.1.4 Il sistema dovrà consentire la scelta dei gusti da vendere

2.1.5 Il sistema dovrà consentire l'inoltro delle ordinazioni al database

## **2.2 Requisiti informativi**

2.2.1 Un'ordinazione è strutturata nel seguente modo:

- Gusti del gelato
- Dimensione vaschetta, il cliente può scegliere tra:
  - Piccola
  - Media
  - Grande
- Quantità (numero di vaschette)
- Cognome del cliente
- Numero telefonico
- Indirizzo di residenza
- Orario di consegna
- Prezzo totale

## **3 Vincoli di sistema**

### **3.1 Requisiti di interfaccia**

L'interfaccia proposta dal programma, sfruttando tutte le funzionalità dell'ambiente operativo a finestre, permette quindi anche all'utente non specializzato di avvicinarsi al programma con facilità.

3.1.1 Interfaccia software principale del gelataio

3.1.1.1 Visualizzazione del logo della gelateria

3.1.1.2 Visualizzazione dell'ora corrente

3.1.1.3 Visualizzazione delle ordinazioni in una lista ordinata per priorità

- 3.1.1.4 Presenza di un bottone di inoltro al fattorino
- 3.1.1.5 Presenza di un bottone per modificare i gusti dei gelati in vendita
- 3.1.1.6 Presenza di un bottone per accedere alle impostazioni del software
- 3.1.2 Interfaccia delle impostazioni del software per il gelataio
  - 3.1.2.1 Visualizzazione del logo della gelateria
  - 3.1.2.2 Visualizzazione dell'ora corrente
  - 3.1.2.3 Presenza di un bottone per modificare la lista predefinita dei gusti
  - 3.1.2.4 Presenza di un bottone per modificare l'orario del negozio
  - 3.1.2.5 Presenza di un bottone per modificare i prezzi
  - 3.1.2.6 Presenza di un bottone per il download del database delle ordinazioni
  - 3.1.2.7 Presenza di un bottone che rimanda all'interfaccia principale
- 3.1.3 Interfaccia software del gelataio per inserimento gusti dei gelati per la vendita
  - 3.1.3.1 Visualizzazione del logo della gelateria
  - 3.1.3.2 Visualizzazione dell'ora corrente
  - 3.1.3.3 Presenza di una lista contenente tutti i possibili gusti di gelato
  - 3.1.3.4 Presenza di una lista contenente i gusti scelti dal gelataio per la vendita
  - 3.1.3.5 Presenza di un bottone di movimento dalla lista dei gusti possibili a quella dei gusti scelti
  - 3.1.3.6 Presenza di un bottone per la rimozione del gusto selezionato dalla lista dei gusti scelti
  - 3.1.3.7 Presenza di un bottone di conferma che riporta all'interfaccia principale salvando le modifiche apportate
  - 3.1.3.8 Presenza di un bottone di annullamento che rimanda all'interfaccia principale senza salvare le modifiche apportate
- 3.1.4 Interfaccia software del gelataio per modificare la lista predefinita dei gusti
  - 3.1.4.1 Visualizzazione del logo della gelateria
  - 3.1.4.2 Visualizzazione dell'ora corrente

- 3.1.4.3 Presenza di una lista contenente i gusti predefiniti di gelato
- 3.1.4.4 Presenza di un bottone per rimuovere gli elementi selezionati dalla lista
- 3.1.4.5 Presenza di un campo di inserimento testuale per il nome del gusto
- 3.1.4.6 Presenza di un bottone per aggiungere il valore del campo testuale alla lista dei gusti predefiniti di gelato
- 3.1.4.7 Presenza di un bottone che rimanda alle impostazioni
- 3.1.5 Interfaccia software del gelataio per modificare l'orario del negozio
  - 3.1.5.1 Visualizzazione del logo della gelateria
  - 3.1.5.2 Visualizzazione dell'ora corrente
  - 3.1.5.3 Presenza di un selettore per modificare l'orario di apertura
  - 3.1.5.4 Presenza di un selettore per modificare l'orario di chiusura
  - 3.1.5.5 Presenza di un bottone di conferma che salva le modifiche apportate e rimanda alle impostazioni
  - 3.1.5.6 Presenza di un bottone di annullamento che rimanda alle impostazioni senza salvare le modifiche apportate
- 3.1.6 Interfaccia software del gelataio per modificare i prezzi
  - 3.1.6.1 Visualizzazione del logo della gelateria
  - 3.1.6.2 Visualizzazione dell'ora corrente
  - 3.1.6.3 Presenza di un campo di inserimento testuale per i prezzi di ogni vaschetta
  - 3.1.6.4 Presenza di un bottone di conferma che salva le modifiche apportate e rimanda alle impostazioni
  - 3.1.6.5 Presenza di un bottone di annullamento che rimanda alle impostazioni senza salvare le modifiche apportate
- 3.1.7 Interfaccia software del fattorino
  - 3.1.7.1 Visualizzazione del logo della gelateria
  - 3.1.7.2 Visualizzazione dell'ora corrente
  - 3.1.7.3 Visualizzazione delle ordinazioni in una lista ordinata per priorità
  - 3.1.7.4 Presenza di un bottone di inoltro al database delle ordinazioni (una volta inoltrata al database l'ordinazione risulta **completata**)

### 3.2 Requisiti tecnologici

3.2.1 Un file è adibito a database

3.2.2 Vengono utilizzati diversi file per la comunicazione tra i vari terminali

3.2.3 Il formato dei file utilizzati è XML

### 3.3 Requisiti di prestazione

Non si registrano particolari esigenze in questo ambito.

### 3.4 Requisiti di sicurezza

Non si registrano particolari esigenze in questo ambito.

### 3.5 Requisiti operativi

L'intero progetto è stato sviluppato utilizzando il linguaggio Java.

Si relaziona con sistemi operativi Windows e con server FTP.

### 3.6 Requisiti politici e legali

Non si registrano particolari esigenze in questo ambito.

### 3.7 Altri vincoli

Questa sezione è vuota.

## 4 Appendici

### 4.1 Glossario

- **Software:** In informatica, l'insieme delle procedure e delle istruzioni in un sistema di elaborazione dati.
- **Database:** In informatica, archivio di dati strutturato in modo da razionalizzare la gestione e l'aggiornamento delle informazioni e da permettere lo svolgimento di ricerche complesse.
- **File:** Il termine file, traducibile come "archivio" o "schedario", in informatica indica un contenitore di informazioni/dati in formato digitale.

- **XML:** In informatica XML (sigla di eXtensible Markup Language) è un metalinguaggio per la definizione di linguaggi di markup, ovvero un linguaggio marcatore basato su un meccanismo sintattico che consente di definire e controllare il significato degli elementi contenuti in un documento o in un testo.
- **Terminali:** È un dispositivo hardware elettronico usato per inserire dati in un computer o in un sistema di elaborazione per poi visualizzarli.
- **Linguaggio di programmazione:** È un insieme di formalismi che specifica una collezione di istruzioni che possono essere usate per produrre dati in output.
- **Sistema operativo:** È un piattaforma che gestisce le risorse hardware e software della macchina.
- **Server:** È un componente di elaborazione e gestione del traffico di informazioni in grado di fornire diverse tipologie di servizi.
- **Protocollo:** Insieme di regole per la comunicazione.
- **FTP:** Protocollo usato per il trasferimento dei file.