Documento Specifica dei Requisiti - Davide Giacomo

## 2. Glossario

* Android
* App (abbreviazione)
* Falso negativo
* Falso positivo
* GPS
* Interfaccia
* Nearby
* Peer-to-peer
* Shake
* Smartphone
* Stanza virtuale
* Android: Sistema operativo per dispositivi mobili sviluppato da Google. In particolare, nel progetto il termine Android fa riferimento alla versione 5.0 o successive.
* App: Abbreviazione di applicazione software, nel nostro particolare facciamo riferimento ad un’applicazione per dispositivi mobili.
* Falso negativo: In un ambito in cui si presenti una decisione predittiva binaria, un falso negativo indica che è stata erroneamente segnalata come assente una caratteristica che in realtà è presente; nel nostro caso avviene quando il cliente esegue uno shake, che però non viene rilevato come tale dall’app.
* Falso positivo: In un ambito in cui si presenti una decisione predittiva binaria, un falso positivo indica che è stato erroneamente segnalato come vero qualcosa che in realtà non lo è; nel nostro caso avviene quando l’app rileva uno shake, che però il cliente non ha eseguito.
* GPS: Sensore integrato nella maggior parte dei dispositivi mobili che permette di rilevare la posizione geografica.
* Interfaccia: Con interfaccia si intende la grafica dell’applicazione, in particolare le varie componenti grafiche e come esse sono disposte nello schermo del dispositivo.
* Nearby: Libreria software per dispositivi mobili che permette di gestire la comunicazione tra dispositivi sufficientemente vicini.
* Peer-to-peer:

## 

## **4. Definizione dei requisiti funzionali**

**Generali**

* Scelta cliente/gestore (RF-01)
* Cambio lingua inglese/italiano automatica (RF-02)

**Lato cliente**

* Notifica quando cliente entra nel locale (RF-03)
* Visione menu (RF-04)
* Visione descrizione (RF-05)
* Visione posizione mappa (RF-06)
* Accesso stanza virtuale (RF-07)
* Scelta tavolo (RF-08)
* Chiamata cameriere tramite shake del telefono (RF-09)

**Lato gestore**

* Pin per accedere (RF-10)
* Visione menu (RF-04)
* Visione descrizione (RF-05)
* Creazione stanza virtuale (RF-11)
* Visione lista richieste shake (RF-12)
* Visione elenco tavoli occupati (RF-13)
* Possibilità di aggiungere/rimuovere/modificare tavoli manualmente (RF-14)

**Codice**

RF-01

**Nome**

Selezione ruolo cliente/gestore

**Descrizione**

Al primo avvio dell’applicazione viene chiesta la modalità di utilizzo, tra gestore e cliente.

**Motivazione**

Permette di capire se l’utente è un cliente o il gestore del locale.

**Influisce**

RF-03; RF-04; RF-05; RF-06; RF-07; RF-10 (pin per autenticarsi come gestore ristorante e tutte le funzionalità lato cliente)

**Specifica**

S-01

**Codice**

RF-02

**Nome**

Cambio lingua italiano/inglese automatico

**Descrizione**

L’applicazione deve supportare almeno l’italiano e l’inglese. Di default verrà selezionato il linguaggio attivo nel sistema Android.

**Motivazione**

Permettere sia ad utenti italiani che internazionali di utilizzare l’applicazione.

**Influisce**

(Tutte le schermate che utilizzano un testo)

**Specifica**

S-02

**Codice**

RF-03

**Nome**

Notifica quando il cliente entra nel locale

**Descrizione**

Quando un utente si avvicina / entra nel locale, riceve una notifica. Cliccando sulla notifica si accede direttamente alla stanza virtuale.

**Motivazione**

Offrire al cliente un’esperienza fluida ed intelligente. Inoltre, aiuta i clienti a ricordarsi che nel locale possono usare l’applicazione.

**Influisce**

RF-07

**Specifica**

S-03

**Codice**

RF-04

**Nome**

Visione menu

**Descrizione**

Deve essere presente una sezione che permette di visionare il menù (sia per i clienti che per il gestore).

**Motivazione**

Offrire ai clienti un modo semplice per consultare il menu, senza dover toccare menu fisici o dover scansionare un QR code.

**Influisce**

\_

**Specifica**

S-04

**Codice**

RF-05

**Nome**

Visione descrizione (sia per i clienti che per il gestore).

**Descrizione**

L’applicazione deve avere una sezione in cui viene fornita una descrizione del locale.

**Motivazione**

Offrire al cliente un modo per scoprire e conoscere il locale.

**Influisce**

\_

**Specifica**

S-05

**Codice**

RF-06

**Nome**

Visione posizione mappa

**Descrizione**

L’applicazione deve fornire una mappa in cui sia possibile visualizzare in modo chiaro la posizione del locale.

**Motivazione**

Permettere al cliente di capire la posizione del locale e quindi trovarlo facilmente.

**Influisce**

\_

**Specifica**

S-06

**Codice**

RF-07

**Nome**

Accesso stanza virtuale

**Descrizione**

L’applicazione deve mettere a disposizione al cliente una sezione in cui è chiaro che la sua applicazione è connessa con quella del locale e in cui può interagire con il locale stesso.

**Motivazione**

L’esistenza di una sezione “stanza virtuale” permette al cliente di capire al volo che il suo smartphone è connesso al locale e inoltre permette di raggruppare le funzioni di interazione con il locale in un’unica finestra.

**Influisce**

RF-08; RF-09

**Specifica**

S-07

**Codice**

RF-08

**Nome**

Scelta tavolo

**Descrizione**

L’applicazione deve richiedere all’utente il numero del tavolo in cui è seduto (per poterlo servire).

**Motivazione**

Il numero del tavolo permette ai camerieri del locale di conoscere dove è posizionato il cliente.

**Influisce**

RF-09, RF-13

**Specifica**

S-08

**Codice**

RF-09

**Nome**

Chiamata cameriere tramite shake del telefono

**Descrizione**

L’applicazione deve mettere a disposizione la possibilità di chiamare il cameriere tramite lo shake dello smartphone.

**Motivazione**

Offrire al cliente la possibilità di chiamare il cameriere in maniera semplice e veloce.

**Influisce**

RF-12

**Specifica**

S-09

**Codice**

RF-10

**Nome**

Pin per il primo accesso del gestore

**Descrizione**

L’applicazione deve richiedere un pin al gestore per il suo primo accesso.

**Motivazione**

Permette all’applicazione di verificare che il l’utente è veramente il gestore del locale.

**Influisce**

RF-11

**Specifica**

S-10

**Codice**

RF-11

**Nome**

Creazione stanza virtuale

**Descrizione**

Il gestore deve poter avviare una stanza virtuale che permette alle applicazioni dei clienti di connettersi e di conseguenza permette al gestore di ricevere le varie informazioni e richieste da essi.

**Motivazione**

La stanza virtuale permette al gestore di avere una sezione centralizzata in cui gestire i clienti in modo da non perdere alcuna informazione.

**Influisce**

RF-12; RF-13; RF-14

**Specifica**

S-11

**Codice**

RF-12

**Nome**

Visione lista richieste shake

**Descrizione**

L’applicazione deve contenere una sezione che elenchi tutte le richieste (di attenzione da un cameriere) da parte dei clienti.

**Motivazione**

Offrire al gestore un modo semplice ed efficace per monitorare e gestire le richieste dei clienti.

**Influisce**

**Specifica**

S-12

**Codice**

RF-13

**Nome**

Visione elenco tavoli occupati

**Descrizione**

L’applicazione deve contenere una sezione che elenchi tutti i tavoli attualmente liberi e quelli occupati (con relativa ora d’arrivo).

**Motivazione**

Offrire al gestore un modo semplice ed efficace per valutare e monitorare la quantità di clienti nel locale.

**Influisce**

RF-14

**Specifica**

S-13

**Codice**

RF-14

**Nome**

Aggiungere/rimuovere/modificare tavoli occupati

**Descrizione**

L’applicazione deve fornire un modo manuale per aggiungere, rimuovere e modificare i tavoli occupati.

**Motivazione**

Permettere al gestore di impostare come occupati o liberi i tavoli dei clienti che non utilizzano l’app. Oppure correggere il numero del tavolo di utenti sbadati.

**Influisce**

RF-13

**Specifica**

S-14

**Codice**

RF-15

**Nome**

**Descrizione**

**Motivazione**

**Influisce**

**Specifica**

## 

## **5. Definizione dei requisiti non funzionali**

Reattività interfaccia utente non superiore a tot secondi

Tempo di apertura app

Le funzionalità dell’app sono tutte raggiungibili in tot click

Interfaccia facilmente comprensibile

Numero di crash mensili

Numero di inconsistenze

Altro:

* Portabilità: App deve funzionare almeno su dispositivi Android 5.0 e successivi.
* Velocità
* Dimensione
* Semplicità di utilizzo
* Affidabilità
* Robustezza
* GDPR (esterno)

Lato cliente

* Notifica quando cliente entra nel locale
  + Massimo tempo perché avvenga la notifica quando entri
  + Accuratezza clienti effettivi beccati
* Visione menu
* Visione descrizione
* Visione posizione mappa
  + Posizione sulla mappa non sia superiore a tot metri dalla posizione reale del locale
* Accesso stanza virtuale
  + Accuratezza entrata nella stanza virtuale
  + Che il tempo per effettuare il collegamento non sia superiore a tot secondi
* Scelta tavolo
  + ”mutua esclusione” nel prendere i tavoli (tot volte su 100)
  + Viene mostrata la lista dei tavoli effettivamente liberi tot volte su 100
* Chiamata cameriere tramite shake del telefono
  + Garanzia che lo shake funzioni tot volte su 100
  + Garanzia di un movimento minimo di accelerometro per produrre chiamata cameriere
  + Garanzia che il tempo di trasmissione non sia superiore a tot secondi
* #Invio ordinazioni

Lato gestore

* Pin per accedere
* Visione menu
* Visione descrizione
* Creazione stanza virtuale
  + Garanzia che tot volte su 100 la stanza sia creata correttamente
* Visione lista richieste shake
  + Garanzia che il 99% delle richieste shake siano presenti nella lista
  + Garanzia che lo 0.1% delle richieste shake nella lista non sia stata fatta da nessun cliente
* Visione elenco tavoli occupati
  + Garanzia che sia corretto con un delay massimo di 5 secondi

**1.crash**

**2.inconsistenze**

**3.messaggi non persi**

**Codice**

RNF-01

**Descrizione**

L’applicazione deve aprirsi in un tempo non superiore a 5 secondi (preferibilmente sotto i 3).

**Motivazione**

Offrire all’utente un’esperienza veloce e confortevole (usando lo standard proposto da Android Vitals).

**Tipo**

Performance

**Influisce**

**Codice**

RNF-02

**Descrizione**

I tempi di risposta non devono essere superiori ad 1 secondo (a meno di rallentamenti causati dalla rete).

**Motivazione**

Offrire all’utente un’esperienza veloce e confortevole. Lunghi tempi di attesa potrebbero far spazientire l’utente.

**Tipo**

Performance

**Influisce**

RF-01, RF-04, RF-05, RF-06, RF-07, RF-08, RF-09, RF-10, RF-11, RF-12, RF-13, RF-14

**Codice**

RNF-03

**Descrizione**

L’interfaccia grafica deve essere facilmente comprensibile. Un utente medio deve imparare il funzionamento dell’applicazione ed essere in grado di utilizzarla agevolmente nel giro di circa 2 utilizzi completi.

**Motivazione**

Una curva di apprendimento veloce garantisce un'esperienza meno stressante per l’utente e conseguentemente aiuta a mantenere un grado elevato di fidelizzazione degli utenti dell’app.

Inoltre, questa caratteristica permette a un utente di riprendere l’uso dell’app anche dopo lunghi periodi di tempo senza causare problematiche.

**Tipo**

Usabilità

**Influisce**

RF-01, RF-03, RF-04, RF-05, RF-06, RF-07, RF-08, RF-09, RF-10, RF-11, RF-12, RF-13, RF-14

**Codice**

RNF-04

**Descrizione**

Il percorso più breve per il raggiungimento di una qualsiasi funzionalità dell’app non deve superare i 6 tap, tuttavia la maggior parte delle funzionalità sarà raggiungibile in non più di 4 tap, con particolare attenzione per le funzionalità più importanti.

**Motivazione**

Un’interfaccia agevole e confortevole permette agli utenti di utilizzare le sue funzionalità velocemente e senza complicazioni.

**Tipo**

Usabilità

**Influisce**

RF-01, RF-04, RF-05, RF-06, RF-07, RF-08, RF-09, RF-10, RF-11, RF-12, RF-13, RF-14

**Codice**

RNF-05

**Descrizione**

Tutte le funzionalità dell’applicazione devono essere supportate da dispositivi Android 5.0 e successivi in modo indipendente dalle caratteristiche hardware (a eccezione di funzionalità particolari come lo shaking per chiamare i camerieri che invece richiede un accelerometro).

**Motivazione**

Raggiungere il maggior numero di utenti possibile.

**Tipo**

Portabilità

**Influisce**

RF-01, RF-02, RF-03, RF-04, RF-05, RF-06, RF-07, RF-08, RF-09, RF-10, RF-11, RF-12, RF-13, RF-14

**Codice**

RNF-06

**Descrizione**

La dimensione dell’applicazione non deve superare i 200 MB.

**Motivazione**

Meno spazio occupa l’applicazione, maggiore sarà la probabilità che un utente possa e voglia installarla nel suo telefono.

**Tipo**

Portabilità

**Influisce**

**Codice**

RNF-07

**Descrizione**

La notifica di benvenuto deve essere inviata entro 5 secondi dall’ingresso del cliente nel locale.

**Motivazione**

Ricevere la notifica dopo essere entrati nel locale da un lungo periodo di tempo sconfigge lo scopo della notifica stessa (RF-03).

**Tipo**

Affidabilità

**Influisce**

RF-03

**Codice**

RNF-08

**Descrizione**

La notifica di benvenuto deve essere inviata almeno nel 95% dei casi in cui un cliente con l’app installata entra nel locale.

**Motivazione**

La notifica è un punto importante per l’esperienza utente dell’app, perciò è importante che essa venga ricevuta dal cliente.

**Tipo**

Affidabilità

**Influisce**

RF-03

**Codice**

RNF-09

**Descrizione**

La posizione del locale indicata sulla mappa non deve differire dalla posizione reale del locale per più di 5 metri.

**Motivazione**

La precisione della posizione aiuta il cliente a trovare il locale confortevolmente.

**Tipo**

Affidabilità

**Influisce**

RF-06

**Codice**

RNF-10

**Descrizione**

Il collegamento tra l’applicazione dell’utente e quella del gestore non deve impiegare un tempo maggiore ai 5 secondi.

**Motivazione**

Offrire all’utente un’esperienza veloce e confortevole. Lunghi tempi di attesa potrebbero far spazientire l’utente.

**Tipo**

Performance

**Influisce**

RF-07

**Codice**

RNF-11

**Descrizione**

La lista dei tavoli occupati viene aggiornata al più ogni 15 secondi.

**Motivazione**

Garantisce che l’elenco dei tavoli non sia troppo vecchio e quindi le possibilità che un utente veda disponibile un tavolo occupato (o che non veda disponibile un tavolo appena liberatosi) sono molto basse.

**Tipo**

Usabilità

**Influisce**

RF-08

**Codice**

RNF-12

**Descrizione**

La rilevazione dello shake non deve dare più di 5 falsi positivi e falsi negativi su 100.

**Motivazione**

L’utente deve avere modo di chiamare il cameriere quando e solo quando lo desidera.

**Tipo**

Affidabilità

**Influisce**

RF-09

**Codice**

RNF-13

**Descrizione**

Il tempo di trasmissione dei messaggi tra l’applicazione dell’utente e quella del gestore non deve essere superiore a 3 secondi.

**Motivazione**

Offrire all’utente un’esperienza veloce e confortevole. Lunghi tempi di attesa potrebbero far spazientire l’utente.

**Tipo**

Performance

**Influisce**

RF-08, RF-09, RF-12, RF-13

**Codice**

RNF-14

**Descrizione**

L’applicazione non deve andare in crash più di 1 volta ogni 15 utilizzi.

**Motivazione**

Offrire all’utente un’esperienza confortevole e senza interruzioni.

**Tipo**

Affidabilità

**Influisce**

RF-01, RF-02, RF-03, RF-04, RF-05, RF-06, RF-07, RF-08, RF-09, RF-10, RF-11, RF-12, RF-13, RF-14

**Codice**

RNF-15

**Descrizione**

Il numero di inconsistenze sui dati deve essere inferiore allo 0.05%.

**Motivazione**

Eventuali inconsistenze potrebbero causare gravi problemi di funzionamento dell’applicazione.

**Tipo**

Affidabilità

**Influisce**

RF-08, RF-09, RF-12, RF-13, RF-14

**Codice**

RNF-16

**Descrizione**

Il numero di messaggi persi tra cliente e gestore non deve superare lo 0.05%.

**Motivazione**

Eventuali messaggi persi potrebbero causare gravi problemi di funzionamento dell’applicazione.

**Tipo**

Affidabilità

**Influisce**

RF-08, RF-09

## 

## 7. Specifica dei requisiti

**Codice**

S-01

**Nome**

Selezione ruolo cliente/gestore

**Descrizione**

Al primo avvio dell’applicazione viene chiesta la modalità di utilizzo, tra cliente e gestore. La modalità cliente permette all’utente di esplicitare che è un cliente del locale e di conseguenza accedere alle funzionalità riservate ai clienti. La modalità gestore permette all’utente di esplicitare che è il gestore del locale e di conseguenza accedere alle funzionalità riservate al gestore.

**Input**

Tipologia di utente.

**Sorgente input**

La tipologia di utente è inserita dall’utente.

**Output**

**Destinazione output**

**Pre-condizioni**

L’applicazione è alla prima apertura oppure il ruolo è stato resettato da impostazioni.

**Post-condizioni**

L’applicazione conosce la tipologia di utente.

**Effetti collaterali**

L’applicazione reindirizzerà l’utente alla pagina principale del cliente (se il ruolo scelto è utente).

L’applicazione reindirizzerà l’utente alla pagina inserimento PIN del gestore (se il ruolo scelto è gestore).

**Codice**

S-02

**Nome**

Cambio lingua italiano/inglese automatico

**Descrizione**

L’applicazione deve supportare almeno l’italiano e l’inglese. Di default verrà selezionato il linguaggio attivo nel sistema Android.

**Input**

Lingua utente

**Sorgente input**

Sistema Android

**Output**

**Destinazione output**

**Pre-condizioni**

**Post-condizioni**

L’applicazione conosce la lingua del sistema Android.

**Effetti collaterali**

L’interfaccia dell’applicazione sarà nella lingua utilizzata dall’utente all’interno del sistema Android.

**Codice**

S-03

**Nome**

Notifica quando il cliente entra nel locale

**Descrizione**

Quando un utente si avvicina / entra nel locale, riceve una notifica. Cliccando sulla notifica si accede direttamente alla stanza virtuale.

**Input**

Posizione dell’utente

**Sorgente input**

GPS

**Output**

Notifica

**Destinazione output**

Pannello delle notifiche

**Pre-condizioni**

L’utente sta usando la modalità cliente

**Post-condizioni**

L’applicazione sa che l’utente è entrato nel locale.

**Effetti collaterali**

Una notifica viene inviata all’utente tramite il sistema operativo.

**Codice**

S-04

**Nome**

Visione menu

**Descrizione**

Deve essere presente una sezione che permette di visionare il menù (sia per i clienti che per il gestore).

**Input**

**Sorgente input**

**Output**

Lista prodotti

**Destinazione output**

Pagina applicazione

**Pre-condizioni**

L’utente apre la pagina del menù.

**Post-condizioni**

L’utente si trova nella pagina del menù.

**Effetti collaterali**

**Codice**

S-05

**Nome**

Visione descrizione (sia per i clienti che per il gestore).

**Descrizione**

L’applicazione deve avere una sezione in cui viene fornita una descrizione del locale.

**Input**

**Sorgente input**

**Output**

Descrizione locale

**Destinazione output**

Pagina applicazione

**Pre-condizioni**

L’utente apre la pagina della descrizione.

**Post-condizioni**

L’utente si trova nella pagina della descrizione.

**Effetti collaterali**

**Codice**

S-06

**Nome**

Visione posizione mappa

**Descrizione**

L’applicazione deve fornire una mappa in cui sia possibile visualizzare in modo chiaro la posizione del locale.

**Input**

**Sorgente input**

**Output**

Mappa dove è segnalata la posizione del locale

**Destinazione output**

Pagina applicazione

**Pre-condizioni**

L’utente apre la pagina della mappa; l’utente deve essere connesso a Internet.

**Post-condizioni**

L’utente si trova nella pagina della mappa.

**Effetti collaterali**

**Codice**

S-07

**Nome**

Accesso stanza virtuale

**Descrizione**

L’applicazione deve mettere a disposizione al cliente una sezione in cui è chiaro che la sua applicazione è connessa con quella del locale e in cui può interagire con il locale stesso.

**Input**

Posizione dell’utente

**Sorgente input**

GPS, Nearby

**Output**

Schermata scelta tavolo

**Destinazione output**

Pagina applicazione

**Pre-condizioni**

L’utente deve trovarsi nel locale; il gestore deve aver creato la stanza virtuale; l’utente entra nella pagina della stanza virtuale (dall’app o cliccando sulla notifica di benvenuto).

**Post-condizioni**

L’utente si trova nella pagina della selezione tavolo dell’aula virtuale.

**Effetti collaterali**

L’app sa che la stanza virtuale è attiva

**Codice**

S-08

**Nome**

Scelta tavolo

**Descrizione**

L’applicazione deve richiedere all’utente il numero del tavolo in cui è seduto (per poterlo servire).

**Input**

Numero tavolo

**Sorgente input**

Il numero tavolo è inserito dall’utente

**Output**

Schermata principale aula virtuale (o schermata scelta tavolo se la procedura fallisce)

**Destinazione output**

Schermata applicazione

**Pre-condizioni**

La stanza virtuale dev’essere attiva; il tavolo scelto dev’essere ancora disponibile.

**Post-condizioni**

L’utente si trova nella pagina principale della stanza virtuale e il tavolo selezionato viene aggiunto all’elenco dei tavoli occupati.

**Effetti collaterali**

Se il tavolo selezionato è disponibile, l’applicazione lo memorizza e attiva tutte le funzionalità dell’aula virtuale (come lo shaking per chiamare il cameriere); inoltre aggiunge il tavolo all’elenco dei tavoli occupati.

Se il tavolo selezionato non è disponibile, la procedura fallisce e si deve scegliere un altro tavolo.

**Codice**

S-09

**Nome**

Chiamata cameriere tramite shake del telefono

**Descrizione**

L’applicazione deve mettere a disposizione la possibilità di chiamare il cameriere tramite lo shake dello smartphone.

**Input**

Shake

**Sorgente input**

Accelerometro del dispositivo

**Output**

Notifica-utente; richiesta shake

**Destinazione output**

Pannello delle notifiche dell’utente; pagina di visione di richieste shake del gestore

**Pre-condizioni**

Devono essere attive tutte le funzionalità della stanza virtuale (dev’essere stato selezionato un tavolo).

**Post-condizioni**

La richiesta viene aggiunta all’elenco delle richieste shake

**Effetti collaterali**

Una notifica viene inviata all’utente tramite il sistema operativo;

la richiesta viene aggiunta all’elenco delle richieste shake visualizzabili dal gestore

**Codice**

S-10

**Nome**

Pin per il primo accesso del gestore

**Descrizione**

L’applicazione deve richiedere un pin al gestore per il suo primo accesso.

**Input**

PIN

**Sorgente input**

Il PIN è inserito dal gestore.

**Output**

Schermata principale del gestore (se il PIN è corretto, altrimenti si torna in questa pagina)

**Destinazione output**

Pagina applicazione

**Pre-condizioni**

L’utente ha selezionato gestore come ruolo; è il suo primo accesso come gestore.

**Post-condizioni**

Se il PIN è corretto, l’utente viene autenticato come gestore.

**Effetti collaterali**

Se il PIN è corretto l’utente si trova nella pagina principale del gestore.

Se il PIN non è corretto l’autenticazione fallisce e si deve reinserire il PIN.

**Codice**

S-11

**Nome**

Creazione stanza virtuale

**Descrizione**

Il gestore deve poter avviare una stanza virtuale che permette alle applicazioni dei clienti di connettersi e di conseguenza permette al gestore di ricevere le varie informazioni e richieste da essi.

**Input**

**Sorgente input**

**Output**

Schermata stanza virtuale gestore

**Destinazione output**

Pagina applicazione

**Pre-condizioni**

L’utente dev’essere gestore; l’utente apre la pagina della stanza virtuale.

**Post-condizioni**

La stanza virtuale dev’essere pronta per accettare nuove connessioni.

**Effetti collaterali**

La stanza virtuale sarà pronta per gestire l’accesso di eventuali clienti.

**Codice**

S-12

**Nome**

Visione lista richieste shake

**Descrizione**

L’applicazione deve contenere una sezione che elenchi tutte le richieste (di attenzione da un cameriere) da parte dei clienti.

**Input**

**Sorgente input**

**Output**

Schermata lista richieste shake

**Destinazione output**

Pagina applicazione

**Pre-condizioni**

La stanza virtuale del gestore dev’essere attiva; l’utente dev’essere gestore; l’utente entra nella pagina delle richieste di shake.

**Post-condizioni**

**Effetti collaterali**

**Codice**

S-13

**Nome**

Visione elenco tavoli occupati

**Descrizione**

L’applicazione deve contenere una sezione che elenchi tutti i tavoli attualmente liberi e quelli occupati (con relativa ora d’arrivo).

**Input**

**Sorgente input**

**Output**

Schermata elenco tavoli occupati

**Destinazione output**

Pagina applicazione

**Pre-condizioni**

La stanza virtuale del gestore dev’essere attiva; l’utente dev’essere gestore; l’utente entra nella pagina dei tavoli occupati.

**Post-condizioni**

**Effetti collaterali**

**Codice**

S-14

**Nome**

Aggiungere/rimuovere/modificare tavoli occupati

**Descrizione**

L’applicazione deve fornire un modo manuale per aggiungere, rimuovere e modificare i tavoli occupati.

**Input**

Numero tavolo, operazione da effettuare

**Sorgente input**

Il tavolo e l’operazione da effettuare vengono selezionate dal gestore

**Output**

**Destinazione output**

**Pre-condizioni**

La stanza virtuale del gestore dev’essere attiva; l’utente dev’essere gestore; l’utente entra nella pagina per aggiungere/rimuovere/modificare tavoli occupati; l’utente effettua un’operazione.

**Post-condizioni**

L’elenco dei tavoli occupati è aggiornato.

**Effetti collaterali**

L’elenco dei tavoli occupati è aggiornato.

**Codice**

**Nome**

**Descrizione**

**Input**

**Sorgente input**

**Output**

**Destinazione output**

**Pre-condizioni**

**Post-condizioni**

**Effetti collaterali**

|  | RF-01 | RF-02 | RF-03 | RF-04 | RF-05 | RF-06 | RF-07 | RF-08 | RF-09 | RF-10 | RF-11 | RF-12 | RF-13 | RF-14 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| RF-01 |  |  | x | x | x | x | x |  |  | x |  |  |  |  |
| RF-02 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RF-03 |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |
| RF-04 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RF-05 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RF-06 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RF-07 |  |  |  |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |
| RF-08 |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  | x |  |
| RF-09 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |
| RF-10 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |
| RF-11 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x | x | x |
| RF-12 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RF-13 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |
| RF-14 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |
| RNF-01 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RNF-02 | x |  |  | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| RNF-03 | x |  | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| RNF-04 | x |  |  | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| RNF-05 | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| RNF-06 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RNF-07 |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RNF-08 |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RNF-09 |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |  |
| RNF-10 |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |  |
| RNF-11 |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |  |
| RNF-12 |  |  |  |  |  |  |  |  | x |  |  |  |  |  |
| RNF-13 |  |  |  |  |  |  |  | x | x |  |  | x | x |  |
| RNF-14 | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x | x |
| RNF-15 |  |  |  |  |  |  |  | x | x |  |  | x | x | x |
| RNF-16 |  |  |  |  |  |  |  | x | x |  |  |  |  |  |