

FOOD APP

L'eccellenza nella ristorazione

Realizzato da:

Corna

Rossi

Giorgio

Diego

PREFAZIONE

Lo scopo di questo documento è di racchiudere tutta la documentazione elaborata durante l'intero progetto.

Ogni attività è racchiusa capitolo per capitolo.

I vari capitoli tratteranno la documentazione relativa al piano di progetto (project plan), all'indicazione e stesura dei requisiti del progetto (ingegneria dei requisiti), all'architettura, al design ed all'implementazione del software, alla guida per l'utente per l'utilizzo dell'applicazione ed infine alla descrizione della fase di test svolta.

PROJECT PLAN

- INTRODUZIONE

Il progetto riguarda lo sviluppo di un'applicazione rivolta a ristoranti e bar. In particolare, l'app fornisce la gestione delle comande prese dai camerieri, sia che lavorino appunto in un ristorante oppure in un bar. Il cameriere è in grado di prendere gli ordini di uno o più tavoli e inviare direttamente tutto alla cucina e alla cassa. In questo modo l'obiettivo è quello di proporre una maggiore efficienza, velocità e sicurezza della gestione delle comande, evitando l'ormai obsoleto metodo del "carta e penna". Al progetto lavoreranno Giorgio e Diego.

- **MODELLO DI PROCESSO**

Per il modello di processo abbiamo deciso di utilizzare il modello Agile. Questo modello fa sì che la serie di cicli di sviluppo non sia ampiamente pianificata in anticipo, ma la nuova situazione viene rivista alla fine di ogni ciclo. Essendo il team è composto da 2 persone, abbiamo scelto questa metodologia in quanto la caratteristica peculiare del modello Agile è la presenza di piccoli team di sviluppo.

- **ORGANIZZAZIONE DEL PROGETTO**

Una parte importante nello sviluppo del nostro progetto è l'organizzazione del database. Il database, infatti, avrà un ruolo centrale in quanto tutti i tavoli con i rispettivi ordini verranno salvati all'interno del database e ciò deve essere esente da conflitti.

Essendo il gruppo di 2 persone non abbiamo identificato dei ruoli specifici all'interno del progetto.

- **STANDARD, LINEE GUIDA, PROCEDURE**

Di grande importanza è la documentazione del software. Nella documentazione sono inserite tutte le funzionalità che il nostro software deve avere e rispettare. Grazie all'utilizzo del modello Agile la documentazione verrà aggiornata all'occorrenza. Il concetto base nel nostro team è infatti chiedere e ricercare risposte a problemi che intercorrono durante lo sviluppo del software, senza fissarci troppo sulla documentazione.

- **ATTIVITA' DI GESTIONE**

Ogni volta che termina una giornata di lavoro sullo sviluppo del nostro software, tra colleghi ci si aggiorna e si valutano eventuali nuove proposte e modifiche effettuate.

- **RISCHI**

Dal punto di vista hardware non ci sono problemi dal momento che gli unici componenti di cui abbiamo bisogno sono cellulare e computer, di cui siamo già in possesso. Anche dal punto di vista dello scambio di informazioni non dovremmo avere problemi in quanto il team composto da 2 persone che comunicano direttamente. Gli unici rischi che potremmo incontrare potrebbero essere nella fase di implementazione e di scrittura del codice.

- **PERSONALE**

Entrambi i membri del team saranno presenti e operativi sull'intero sviluppo del progetto rispettando le proprie mansioni e garantendo i propri obiettivi. Tutto il team è responsabile del progetto senza distinzioni.

- METODI E TECNICHE

Il controllo della versione sarà gestito attraverso GitHub. Tutta la documentazione riguardante le varie fasi del progetto verrà infatti aggiunta in una cartella apposita all' interno della repository del progetto.

- GARANZIA DI QUALITA'

Utilizzando gli attributi di qualità di McCall, saranno garantiti correttezza, affidabilità nel lungo periodo, efficienza, integrità massima in quanto eventuali interferenze potrebbero significare gravi perdite per il ristorante, usabilità efficace in quanto l'interfaccia è molto user-friendly.

- **PACCHETTI DI LAVORO**

Pianificazione, modellazione, implementazione classi, implementazione database, implementazione grafica.

- **RISORSE**

Computer personali dei membri del team, Android Studio (gratuito) per lo sviluppo del codice; aule università e proprie abitazioni per aree di lavoro.

- **BUDGET**

Il budget in questo progetto ha un ruolo influente, in quanto non necessita l'acquisto di hardware/software. L'app verrà installata su comuni dispositivi mobile Android. Per il nostro sviluppo e test utilizziamo virtualizzazioni di dispositivi Android direttamente sui nostri computer con anche qualche test su dispositivi esterni già in nostro possesso.

- **CAMBIAMENTI**

Dato l'utilizzo del modello Agile, i cambiamenti sono tenuti in debita considerazione. I cambiamenti durante lo sviluppo sono inevitabili. Eventuali idee e modifiche attuate/da attuare verranno elaborate e valutate da tutto il team, tenendo traccia dei cambiamenti avvenuti.

- **CONSEGNA**

La nostra applicazione verrà distribuita su Google Play Store e sarà a pagamento ad un prezzo di €... . Il costo dell'app garantisce il mantenimento e l'affidabilità nell'utilizzo. Per tanto l'app potrà essere scaricata da chiunque. Tuttavia, se l'app verrà utilizzata in ristoranti di grosse dimensioni (=gran numero di dispositivi utilizzati) si potranno effettuare accordi per la vendita del prodotto.
