

**Istruzioni**

Riportare qui sotto cognome, nome, matricola, e anno di progetto didattico di **tutti** i candidati che hanno collaborato alla risposta.

Cognome:	Nome:	Matricola:	Anno Progetto Didattico:
----------	-------	------------	--------------------------

**Domanda 1/2 (punti 6/30)**

La catena di *fast food* *Vegburger Queen* ha sviluppato un'applicazione *mobile* per facilitare le ordinazioni in negozio. L'applicazione consente all'utente di creare il proprio ordine. L'ordine è rappresentato da un oggetto complesso, composto da una lista di bibite, una lista di panini, una lista di contorni, e una lista di dolci. Ogni “ordine” deve contenere obbligatoriamente almeno un panino; tutto il resto è opzionale. Una volta inviato l'ordine al *server* centrale, quest'ultimo lo elabora usando un algoritmo di intelligenza artificiale, che genera le istruzioni dettagliate per il servizio dell'ordine, associando anche un numero all'ordinazione, che viene ritornato all'applicazione *mobile*. L'algoritmo di IA migliora di versione in versione, senza però cambiare la propria interfaccia. Quando l'ordine è pronto, l'applicazione *mobile* riceve una notifica dal *server*, che invita il/la cliente a ritirare quanto ordinato, alle casse. L'applicazione *mobile* e il *server* dialogano tra loro come se entrambi stessero eseguendo in locale.

Si modelli tale sistema mediante un diagramma delle classi, comprensivo dei *design pattern* a esso pertinenti.

**Risposta**

**Istruzioni**

Riportare qui sotto cognome, nome, matricola, e anno di progetto didattico di **tutti** i candidati che hanno collaborato alla risposta.

Cognome:	Nome:	Matricola:	Anno Progetto Didattico:
----------	-------	------------	--------------------------

**Domanda 2/2 (punti 4/30)**

L'applicazione *mobile* della catena *Vegburger Queen* permette all'utente di verificare la disponibilità di *coupon* da utilizzare per ottenere sconti sul prossimo acquisto. Per accedere all'applicazione, l'utente deve autenticarsi con proprio *username* e *password*. Una volta riconosciuto/a, può accedere all'area *coupon* che visualizza come lista tutti quelli attualmente posseduti. I *coupon* disponibili sono ben visibili; gli altri (quelli già consumati o quelli non ancora completamente conseguiti) appaiono sfuocati. Per ogni *coupon* disponibile vengono visualizzati nella lista il numero di punti corrispondenti, un'immagine di cosa sia possibile acquistare con essi, e il suo controvalore in Euro. Per usare un *coupon* l'utente deve selezionarlo: in quel modo, al prossimo acquisto valido, al prezzo da pagare verrà automaticamente applicato lo sconto corrispondente.

Modellare le esigenze sopra delineate utilizzando un diagramma dei casi d'uso. Non è richiesta descrizione testuale del diagramma.

**Risposta**