**Università di Salerno**

**Corso di Ingegneria del Software**

**ClickEat**

**Problem Statement**

**Versione 1.0**



Data

|  |  |
| --- | --- |
| Progetto: ClickEat | Versione: 1.0 |
| Documento: Problem Statement | Data: |

**Partecipanti:**

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Matricola |
| Cupito Andrea [CA] | 0512104538 |
| Amoriello Luca [AL] | 0512104658 |
| Pasquariello Giovanni [PG] | 0512105020 |
| Russo Vincenzo [RV] | 0512104130 |

|  |  |
| --- | --- |
| Scritto da: | Cupito Andrea |

**Revision History**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Data | Versione | Descrizione | Autore |
| 12/10/2018 | 1.0 | Descrizione del software da farsi, individuazione obiettivo finale, creazione logo. | [AC], [GP] |
|  |  |  |  |

Sommario

[Introduzione 4](#_Toc528661174)

[1.1 Scopo del sistema 4](#_Toc528661175)

[1.2 Ambito del sistema 4](#_Toc528661176)

[1.3 Obiettivi e criteri del successo del progetto 4](#_Toc528661177)

[1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni 5](#_Toc528661178)

[1.5 Referenze 5](#_Toc528661179)

[1.6 Overview 5](#_Toc528661180)

[2. Sistema Corrente 5](#_Toc528661181)

[3. Sistema Proposto 6](#_Toc528661182)

[3.1 Panoramica 6](#_Toc528661183)

[3.2 Requisiti Funzionali 7](#_Toc528661184)

[ADDETTO ALLA SALA: 7](#_Toc528661185)

[CASSIERE: 7](#_Toc528661186)

[CUCINA*:* 7](#_Toc528661187)

[AMMINISTRATORE: 7](#_Toc528661188)

[2.3 Requisiti non funzionali 8](#_Toc528661189)

[2.3.a Usabilità 8](#_Toc528661190)

[2.3.b Affidabilità 8](#_Toc528661191)

[2.3.c Performance 8](#_Toc528661192)

[2.3.d Manutenibilità 8](#_Toc528661193)

[2.3.e Implementazione 8](#_Toc528661194)

[2.3.f Sicurezza 9](#_Toc528661195)

[3. Modelli di sistema 9](#_Toc528661196)

[3.1 Scenari 9](#_Toc528661197)

[3.1.a Registrazione Ordinazione 9](#_Toc528661198)

[3.1.b Modifica Ordinazione 10](#_Toc528661199)

[3.1.c Stampa Conto 10](#_Toc528661200)

[3.1.d Aggiungi Prodotti 11](#_Toc528661201)

[3.1.e Rimuovi Prodotti 13](#_Toc528661202)

[3.1.f Resoconto Vendite 14](#_Toc528661203)

# Introduzione

La piattaforma ClickEat andrà a sostituire l’ormai obsoleto metodo di ordinazione cartaceo attualmente presente nei ristoranti. Il vecchio sistema prevedeva di dover trascrivere l’ordinazione su un blocco cartaceo. Tale sistema espone il personale del ristorante alla perdita della prenotazione siccome è facile che un foglio si perdi o venga buttato; inoltre, è difficile avere una visione completa della sala ad occhio nudo, si intende dire che riconoscere quale tavolo sia libero tra le centinaia di persone sedute, risulta essere complicato.

Inoltre, per ogni ordinazione sono previste diverse portate e queste potrebbero essere prodotte in luoghi differenti (ad esempio un primo piatto verrà preparato in cucina, mentre una pizza verrà preparata in pizzeria). Questo per dire che, per un tavolo, è necessario portare un foglio contente l’ordinazione ad ogni reparto per far sì che essi vengano svolti tutti. Quindi, da come si evince, il sistema discusso in precedenza richiede tempi abbastanza lunghi ed uno spreco di carta elevato. Inoltre, in ogni reparto, c’è un foglio per ogni ordinazione; ciò comporta spesso confusione, poiché per un movimento brusco i fogli potrebbero spargersi ovunque ed è difficile dopo ristabilire l’ordine con cui sono arrivati i biglietti.

Analizzando queste esigenze, quindi, si è deciso di studiare una soluzione per ottimizzare i tempi, gli sprechi e gli spazi: ClickEat.

Tale sistema permetterà ad un particolare utente (addetto alla sala) di registrare le ordinazioni di un tavolo; allo stesso tempo su un terminale, attraverso l’utilizzo di un’altra porzione del sistema, sarà possibile visualizzare lo stato di tutti i tavoli presenti in sala (occupato/libero) e la loro ordinazione nel caso siano occupati. Il sistema terrà conto di tutte le transazioni monetarie effettuate, garantendo la possibilità di visualizzare l’incasso giornaliero e quello storico facilitando la gestione economica del locale e la chiusura cassa.

## 1.1 Scopo del sistema

L’obiettivo del sistema è quello di informatizzare il sistema di ordinazione di un ristorante, sostituendo il metodo cartaceo, con un sistema in grado di aumentare l’efficienza in termini di tempo e di risorse di un’ordinazione prevedendo un tablet al post del classico blocco note e in ogni reparto (cassa compresa) un terminale in sostituzione al “mucchio di carta” per ogni ordinazione. Per efficienza si intende oltre a quella del sistema in sé, anche la riduzione del tempo di consegna della comanda in ogni reparto e la diminuzione del tempo di calcolo della somma del conto.

## 1.2 Ambito del sistema

L’utilizzo del sistema è rivolto a tutte le attività commerciali di ristoro, che effettuano un servizio di ordinazione. Astraendo il concetto di ordinazione, sarebbe possibile utilizzare la piattaforma anche per le ordinazioni in un bar che offre un servizio a tavolino, con le opportune configurazione ad-hoc.

## 1.3 Obiettivi e criteri del successo del progetto

Per considerare il progetto come utilizzabile dovrebbe rispettare tutte le richieste descritte finora ed eseguire le operazioni in tempi brevi. Un’ordinazione, la stampa di un conto, la modifica di un’ordinazione non deve richiedere più del tempo dovuto.

Ciò non deve escludere la possibilità di interlocuzione tra i vari addetti in un ristorante per la coordinazione di un’ordinazione. Ad esempio, in un caso reale, se un ordine richiede la preparazione di diverse pietanze da reparti diversi, ma che debbano uscire nello stesso momento, il cameriere può coordinare i reparti per far sì che ciò avvenga.

## 1.4 Definizioni, acronimi e abbreviazioni

|  |  |
| --- | --- |
| Termine | Significato |
| ClickEat | Nome del sito web e del sistema in sviluppo. |
| Amministratore | attore del sistema che si occupa della gestione dei responsabili e della manutenzione di ClickEat; |
| Addetto alla sala (Cameriere) | Attore che effettua le operazioni di inserimento ordinazione e modifica ordine. |
| Login | Attività di accesso alla piattaforma tramite le proprie credenziali. |
| Log out | Attività di uscita dell'account connesso. |
|  |  |

## 1.5 Referenze

• Bernd Bruegge & Allen H. Dutoit, Object-Oriented Software Engineering - Using UML, Patterns, and Java™, Third Edition, 2009

## 1.6 Overview

Not implemented yet

# 2. Sistema Corrente

Senza un sistema informatizzato per la gestione delle ordinazioni le operazioni che si compiono sono le seguenti:

* Dopo aver fatto accomodare i clienti e aver portato il menù si procede l’ordinazione su un blocco note a due o tre copie. Viene indicato il numero del tavolo e il numero di persone;
* Sempre sul blocco note vengono trascritti, divisi per categoria i prodotti richiesti dai clienti. (Vedere figura 1).
* Dopo aver trascritto tutto, le tre copie vengono ripartite nelle varie sezioni del ristorante:
  + 1 copia viene consegnata alla cucina per preparare antipasti, frittura, primi o secondi;
  + Un’altra copia viene consegnata alla cassa, per poter tenere traccia dell’ordine preso dai tavoli (per effettuare il conto);
  + Un’ulteriore copia, eventualmente, potrà essere consegnata alla pizzeria.

Qualsiasi modifica successiva dell’ordine verrà riportata sulla copia presente alla cassa e nella sezione relativa alla modifica. (Es. Margherita -> Capricciosa, verrà modificato alla cassa e al reparto pizzeria). Man mano che gli ordini verranno evasi nei vari reparti, la copia del tavolo verrà buttato.

N.B. Tra un pasto e l’altro il cameriere deve dare l’ok per far partire la preparazione del piatto onde evitare di portare due pietanze, che avrebbero dovuto mangiare in successione, nello stesso momento.

ESEMPIO: se viene ordinato un antipasto e un primo, il cameriere all’inizio darà l’ok solo per far preparare l’antipasto, per poi servirlo. Una volta che il cliente avrà finito, il cameriere darà l’ok per far preparare il primo.

Una volta terminato il pasto e i commensali vorranno andare via, dovranno pagare il conto. Dalla cassa verrà calcolato il conto (a mano) e trascritto su una ricevuta (fiscale o non ) per poi essere portata ai clienti. Una volta effettuato il pagamento, dalla cassa la copia del tavolo viene buttata e il tavolo liberato.

# 3. Sistema Proposto

## 3.1 Panoramica

Partiamo adesso ad analizzare la realtà di interesse per informatizzare il processo.

Innanzi tutto, possiamo stabilire che la struttura dovrà avere, per ogni “reparto produzione” (cucina, pizzeria) uno schermo per visualizzare gli ordini che arriveranno dalla sala, con la possibilità di interagire col sistema per un acknowledge quando il piatto verrà preparato (NON STO PARLANDO DI INTERFACCIA, STO SOLO ESPONENDO COME IL SISTEMA E L’UTENTE DOVRANNO INTERAGIRE).

Inoltre, ogni addetto alla sala dovrà avere un dispositivo per poter prendere le ordinazioni, al posto del blocco note.

Alla cassa sarà presente un terminale con cui si potrà interagire per gestire gli ordini e monitorare lo stato della sala, evitando tutte le copie cartacee delle comande presenti nel sistema cartaceo.

Per velocizzare la comunicazione col sistema da parte degli addetti alla sala, le operazioni che non riguardano il dialogo in real-time coi clienti (ordinazione) potranno essere svolte da un terminale presente in sala così da avere una visione maggiore (tra tablet e monitor) del sistema.

Passiamo ora alla traduzione dei processi dal sistema cartaceo al sistema informatizzato

I passi da effettuare saranno, in corrispondenza:

* Dopo aver fatto accomodare i clienti e aver portato il menù da un dispositivo portatile verrà visualizzata una schermata con tutti i tavoli presenti in sala; selezionato il tavolo apparirà una nuova schermata, contente tutti i prodotti del ristorante, divisi per categoria.
* Verranno selezionati con un click i prodotti scelti dal cliente, indicando la quantità e/o eventuali variazioni. (Vedere figura 2).
* Dopo aver terminato di selezionare i prodotti, verranno inviati i dati al sistema e, di conseguenza:
  + Sul monitor presente in cucina apparirà un nuovo ordinare da emettere;
  + Sul terminale alla cassa, il tavolo che ha effettuato l’ordinazione avrà il suo stato in occupato; (all’atto, non ci interessa qui vedere cosa ha ordinato).
  + Sul monitor della pizzeria, nel caso in cui non abbia ordinato nulla prima, verrà visualizzato l’elenco di pizze da emettere per il tavolo.

Qualsiasi modifica successiva dell’ordine verrà effettuata dal terminale presente in sala, oppure alla cassa. (Es. Margherita -> Capricciosa, verrà modificato alla cassa e al reparto pizzeria). Man mano che gli ordini verranno evasi, ogni reparto aggiornerà lo stato dell’ordine in evaso, e verrà rimosso dalla schermata.

N.B. Il cameriere, se dovrà far partire qualche altro ordine, andrà sul terminale cliccherà sul tavolo in questione e invierà la comanda al reparto del ristorante per produrre le prossime pietanze.

ESEMPIO: se viene ordinato un antipasto e un primo, il cameriere all’inizio darà l’ok solo per far preparare l’antipasto, per poi servirlo. Una volta che il cliente avrà finito, il cameriere darà l’ok per far preparare il primo.

Una volta terminato il pasto e i commensali vorranno andare via, dovranno pagare il conto. Verrà avvisato il cassiere di emettere il conto, così che lui dal terminale cliccherà sul tavolo e, visualizzato il riepilogo dell’ordine, cliccherà su stampa. Una volta effettuata la stampa, il tavolo dal sistema verrà liberato.

## 3.2 Requisiti Funzionali

Come descritto brevemente nell'Introduzione, le operazioni che un utente può eseguire dipendono dal suo ruolo nel sistema. Nel caso di più utenti con lo stesso ruolo, gli stessi, possono eseguire le medesime operazioni su tutti i dati presenti nello scope del ruolo.

Di seguito vengono descritte in modo semplice e chiaro, quali sono le principali funzioni dei tre differenti utenti disponibili, per la prima ed iniziale revisione del software.

### ADDETTO ALLA SALA

* Segnalare tavoli liberi/occupati;
* Annotare le ordinazioni per ogni tavolo;
* Inviare le ordinazioni;
* Eliminare gli ingredienti di ogni piatto;
* Richiedere il conto per ogni tavolo;
* Visualizzare gli ingredienti/allergeni di ogni piatto;
* Visionare le disponibilità dei piatti dell’intero menù.

### CASSIERE

* Visualizzare tavoli liberi/occupati;
* Visualizzare e modificare l’ordine di ogni tavolo;
* Stampare il conto per ogni tavolo;
* Aprire/chiudere la cassa.

### CUCINA

* Visualizzare tavoli occupati;
* Visualizzare l’ordinazione in dettaglio di ogni tavolo;
* Segnalare un piatto pronto (ed eliminarlo dalla lista dei piatti da preparare).

### AMMINISTRATORE

* Visualizzare lo storico degli ordini;
* Visualizzare lo storico delle transazioni monetarie;
* Visualizzare e stampare i documenti contabili;
* Visualizzare un resoconto sull’andamento del locale (giornaliero, settimanale, mensile o annuale).

## 2.3 Requisiti non funzionali

### 2.3.a Usabilità

Il sistema avrà due schermate principali: una per i terminali, e una per i dispositivi mobili per gli addetti alla sala.

L'interazione con l'utente non prevede esperienza pregressa: difatti l'utente, avrà a disposizione tutte le funzionalità in modo chiaro e leggibile.

La schermata del terminale, avrà uno schema dei tavoli in sala, colorati in base al loro stato (rosso-occupato, verde-libero) per cui riuscirà in modo chiaro a capire lo stato generale del ristorante.

Per quanto riguarda l'addetto alla sala, una volta selezionato il tavolo anch'esso dalla medesima schermata, avrà un elenco dei prodotti raggruppati, all'avvio, per categoria. In questo modo avrà a primo impatto tutte le sezioni del menù. L'elenco degli ordini selezionati sarà visibile o in basso alla pagina, oppure in un menù a comparsa sulla destra. Nel caso siano aperte tutte le categorie, sarà possibile chiuderle tutte con un bottone posizionato in alto a sinistra della pagina.

### 2.3.b Affidabilità

Più il software sarà corretto, più di conseguenza sarà affidabile.

Il sistema dovrebbe evitare la perdita dei dati in real-time dei tavoli, sia al momento dell'invio dell'ordinazione, sia, ad esempio, durante la stampa di un conto.

Il sistema dovrebbe evitare di incorrere ad errori quando si effettuino delle operazioni. Onde prevenire problemi hardware dei terminali, si è ideato di installare due terminali: uno alla cassa, uno nella zona di appoggio dei camerieri; in questo modo sarà possibile utilizzare i terminali da due postazioni, e nel caso di malfunzionamento di uno dei due terminali sarà possibile continuare ad usufruire dell'applicazione dal terminale ancora on-line. Essendo un'applicazione Client-Server si cercherà sempre di mantenere isolato il server dalle macchine utilizzate, per evitare danni accidentali. Il sistema prevede un sistema di autenticazione e di autorizzazione per ogni utente.

### 2.3.c Performance

Per garantire efficienza durante l'utilizzo dell'applicazione, essendo che tutta la comunicazione dei terminali e dei dispositivi avverrà tramite rete wireless, sarà divisa la banda di utilizzo: su una frequenza di 5GHz verranno fatti viaggiare solo dati per la comunicazione del sistema, mentre la frequenza di 2.4GHz della rete verrà lasciata alla clientela.

In questo modo i tempi di utilizzo per le operazioni dovrebbero essere molto rapidi poiché, nel caso peggiore, per un inserimento di un ordine non verranno inviati più di 2MB di dati.

Per il resto, non dovrebbero esserci tempi critici di risposta. In ogni evenienza, sarà accettato un ritardo di 10 secondi da parte del sistema per la ricezione dell'ordine.

### 2.3.d Manutenibilità

La manutenzione del sistema verrà affidata ad uno degli sviluppatori del progetto. Manutenzione inteso anche come estensione: si è pensato, infatti, che il software potrebbe espandersi includendo anche una porzione di software per la gestione del magazzino interno. In questo modo sarà anche possibile tenere traccia dei prodotti acquistati e venduti.

### 2.3.e Implementazione

L'applicazione verrà sviluppata utilizzando Java come linguaggio di programmazione per la logica di business, Tomcat in qualità di Web Server e MySQL, database relazionale, per la raccolta dati.

Verrà utilizzato il paradigma MVC per lo sviluppo dell'applicativo, in modo da separare i concetti della presentazione, dalla logica implementativa.

Il software prevede di supportare anche una grossa quantità di dati, si prevede quindi che non ci siano vincoli di utilizzo nella fase di analisi.

### 2.3.f Sicurezza

Il sistema sarà utilizzato solo da utenti opportunamente loggati. Sarà l'amministratore a registrare nuovi utenti nel sistema.

# 3. Modelli di sistema

## 3.1 Scenari

### 3.1.a Registrazione Ordinazione

Paolo all’inizio del turno si logga con il suo account di tipo cameriere e si apre la schermata per prendere le prenotazioni.

Paolo (cameriere) nota che il tavolo è stato occupato, si reca al tavolo, prende il tablet e inizia a registrare l’ordine per la prima volta.

Paolo visualizza una interfaccia grafica con dei quadratini, ciascun quadratino corrisponde ad un tavolo numerato all’ interno della sala. Il tavolo blu è quello correntemente selezionato per l’ordine attuale e clicca “Avanti”.

T1

T2

T3

Sala1

T4

T5

T6

Sala2

Avanti

Quando si effettua l'ordinazione, dalla schermata dei tavoli si passa ad una nuova schermata contenente il menu suddiviso per categorie.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Primi | Secondi | Contorni | Pizze | Bibite |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nome | Ingredienti | Prezzo | Quantità | Nota | Ordinato |
| Pizza Marinare | Pomodoro, Origano, Olio Evo | €5,00 | 5 |  | [x] |
| Pizza Margherita | Pomodoro, Fior di latte, Basilico | €7,00 | 0 | No mozzarella | [ ] |

Conferma

Modifica

Aggiorna

Paolo clicca sul quadratino corrispondente al tavolo che ha richiesto l’ordine; si apre un menù suddiviso per categorie: “primi, secondi, contorni, pizze, bibite”, successivamente seleziona, con un click, la categoria desiderata. A questo punto compare un menù contenente i prodotti appartenenti alla categoria selezionata.

Paolo, adesso, seleziona, mediante un click, i piatti richiesti dai clienti (specificando, nel caso, la quantità). Si può passare da una categoria all’altra senza perdere i prodotti già selezionati. Infine, invia l’ordine al terminale presente in cucina, ove sarà possibile visualizzarlo.

### 3.1.b Modifica Ordinazione

Il cliente (Luca) richiede al cameriere (Paolo) di modificare l’ordine.

Per ogni piatto ordinato paolo può decidere di aggiungere una nota (esempio senza mozzarella).

Una volta terminata la modifica essa viene applicata al sistema centrale ed il cuoco(Gianni) viene informato della modifica tramite il responsabile(Antonio).

Se il cuoco nota il cambiamento degli ingredienti durante la preparazione del piatto, il piatto viene scartato. Altrimenti continua il suo lavoro normalmente, nonostante nei piatti successivi avvengano modifiche.

Il cliente (Luca) si rende conto che alcuni degli invitati al tavolo non hanno ordinato da bere e chiede al cameriere (Paolo) di modificare l’ordine.

Cosi dal terminale o dal tablet Paolo può aggiungere il prodotto all’ordinazione che verrà aggiornata in tempo reale al sistema. (Vedere figura sopra)

### 3.1.c Stampa Conto

Il cameriere (Antonio) invia i dati con la prenotazione al sistema.

Il responsabile (Michele) vede i dati sulla schermata, controlla che i dati siano conformi a ciò che è stato ordinato. Eventualmente può modificarli. L’interfaccia è composta da righe con nome prodotto, prezzo unitario, quantità, prezzo totale. Viene fatta la somma dei prezzi (imponibile) a cui può essere applicato uno sconto in euro riempiendo l’apposita casella e premendo “Applica Sconto”. A ciò viene applicata l’iva del 22%. Il campo IVA può essere modificato per adattarsi ai nuovi regimi fiscali.

Quando si preme su “Stampa Scontrino” lo scontrino viene stampato ed è pronto per essere consegnato al cliente.

Controlla scontrino

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nome | Prezzo unitario | Quantità | Prezzo |
| Pizza Marinare | €5,00 | 2 | €10,00 |
| Acqua 1L | €2,00 | 2 | €4,00 |
| Coperto | €1,50 | 2 | €3,00 |

|  |  |
| --- | --- |
| Imponibile | €17,00(-2) |
| Iva | 22% |
| Totale | €18,3 |

2

Sconto imponibile (€):

Stampa Scontrino

Applica Sconto

### 3.1.d Aggiungi Prodotti

La clientela richiede un’offerta migliore e più variegata di prodotti. Il manager di conseguenza decide di aggiungere nuovi piatti al menù del ristorante e chiama Mario (amministratore).

Il manager stila una lista di piatti da aggiungere e la consegna a Mario.

Mario fa il login nel sistema, seleziona “Aggiungi piatti”.

Si apre un form in cui inserisce la categoria del piatto, gli ingredienti e il prezzo. Mario può aggiungere più di un ingrediente utilizzando il bottone “Aggiungi ingrediente”.

Welcome Admin – Aggiungi Piatti

Spaghetti con Vongole

Nome:

Ingrediente 1:

Spaghetti

Vongole

Aggiungi ingrediente

Ingrediente 2:

Prezzo (€):

15

Categoria:

Primi

Aggiungi Piatto

Quando Mario è sicuro preme un bottone per creare un nuovo il piatto. Le modifiche vengono applicate al sistema centrale premendo il bottone “Aggiungi Piatto”. Alla fine, se l’aggiunta è avvenuta con successo, il sistema mostra il numero del piatto.

Una volta aggiunto un piatto, viene creato un nuovo si viene rimandati alla pagina che visualizza tutti i prodotti.

### 3.1.e Rimuovi Prodotti

Il manager decide di rimuovere piatti al menù del ristorante perché non in linea coi gusti della clientela. Chiama Mario (amministratore). Il manager consegna a Mario i nomi dei piatti da eliminare.

Mario fa il login nel sistema, apre la modalità cancella piatti, seleziona la categoria, poi mette una spunta sui prodotti che intende cancellare e cliccherà sul bottone “elimina”.

Welcome Admin – Rimuovi Piatti

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Primi | Secondi | Contorni | Pizze | Bibite |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nome | Ingredienti | Prezzo | Cancella |
| Pizza Marinara | Pomodoro, Origano, Olio Evo | €5,00 | [x] |
| Pizza Margherita | Pomodoro, Fior di latte, Basilico  Sei sicuro di voler eliminare i piatti? | €7,00 | [ ] |

Conferma

Elimina

Annulla

Prima di salvare le modifiche viene mostrato un pop-up di conferma. Se si clicca “accetta” i piatti saranno eliminati dal sistema definitivamente.

### 3.1.f Resoconto Vendite

L’attività si appresta alla chiusura, il responsabile(Luigi) accede al sistema clicca un bottone che crea il resoconto delle vendite. Per ogni cassa viene calcolato il numero di scontrini giornalieri e l’importo totale.

Prevedendo apertura di nuovi negozi, Si potrà fare un resoconto totale che calcola gli importi e gli scontrini per ogni negozio. Luigi cliccando “Stampa” stampa il resoconto che viene mandato automaticamente ai titolari via posta elettronica. Luigi prende l’incasso è lo deposita in banca.

Resoconto Vendite

Negozio 1

Cassa 1

|  |  |
| --- | --- |
| Scontrini | 178 |
| Importo (€) | 1547 |

Cassa 2

|  |  |
| --- | --- |
| Scontrini | 95 |
| Importo (€) | 821 |

2368

Totale Generale (€):

Stampa