# UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA

**PLANO DE PROJETO:**

**Espeto de Cats**

**Adevan Neves Santos**

**MANAUS/AM 2023**

# PROCESSO

**1.1) Introdução**

O domínio do problema está relacionado com a rede de restaurantes Espeto de Cats. Ele deseja que desenvolvam um software para realizar operações financeiras dos clientes e administrativas do setor de gestão. A justificativa do projeto se fundamenta na ideia de que ,de acordo com a Associação Brasileira da Indústria de Alimentos (ABIA), em 2020 o setor de restaurantes de delivery teve um crescimento de 150%, destacando-se entre outras formas de consumo como o take away e grab and go. O mercado de ecossistemas digitais está em crescente expansão, deste modo precisamos realizar uma transição consistente do nosso modelo de negócio para a era digital.

**1.2) Escopo**

O domínio do problema está relacionado com a rede de restaurantes Espeto de Cats. Ele deseja que desenvolvam um software para realizar operações financeiras dos clientes e administrativas do setor de gestão. A justificativa do projeto se fundamenta na ideia de que ,de acordo com a Associação Brasileira da Indústria de Alimentos (ABIA), em 2020 o setor de restaurantes de delivery teve um crescimento de 150%, destacando-se entre outras formas de consumo como o take away e grab and go. O mercado de ecossistemas digitais está em crescente expansão, deste modo precisamos realizar uma transição consistente do nosso modelo de negócio para a era digital.

A finalidade consiste em implantar um software que gerencie o negócio de maneira intuitiva e forneça aos clientes uma plataforma para realizar as suas solicitações no meio digital. Os objetivos incluem : permitir os clientes fazerem o pedido de modo online; oferecer modalidades e serviços por meio da aplicação ao cliente, como promoções, por exemplo; gerenciar o negócio e obter índices importantes para averiguar a saúde da rede de restaurantes. A plataforma será online e em forma de app, conterá ao lado do cliente um cardápio digital e acesso a área de pedidos do aplicativo. Os usuários em geral só terão acesso às suas respectivas funcionalidades quando iniciarem uma sessão. Do lado administrativo, o software deve prover informações como : faturamento, estoque e demais especificidades do domínio que o restaurante possui.

O cliente deverá, por exemplo, experimentar o seguinte fluxo de ações : realizar login com a sua conta, acessar a área de recomendações de pratos ou pesquisar um item, adicionar no carrinho de compras, finalizar a operação de compras informando o endereço do local. Caso não tenha conta, poderá fazer o cadastro informando o seguinte conjunto de informações : nome, CPF, cartão, data de nascimento, CEP.

**1.3) Processo de desenvolvimento**

O modelo de ciclo de vida será o cascata. A empresa do ramo de restaurante possui uma certa maturidade no mercado, público consolidado e , portanto, necessita de um processo estruturado e rico em artefatos assim como documentação. O modelo possui 6 etapas principais : Levantamento de requisitos, Análise de Requisitos, Projeto, Implementação e Testes.

Na fase de levantamento de requisitos, o objetivo é que usuários e desenvolvedores tenham a mesma visão do problema a ser resolvido. Portanto, no processo iremos utilizar entrevistas com os stakeholders : clientes, gerentes e auxiliares administrativos. Além disso, iremos realizar uma comparação com sistemas preexistentes do mesmo domínio do negócio, para entender e alinhar as expectativas do cliente com o que o mercado utiliza. Portanto, será produzido o documento de requisitos com as propriedades que o sistema deve atender.

Na fase de análise de requisitos,ocorre o estudo detalhado dos requisitos levantados na atividade anterior. A partir desse estudo, são construídos modelos para representar o sistema a ser construído. Portanto, nessa etapa iremos construir e refinar os seguintes diagramas : casos de uso, de classes, VCP, sequência e de atividades. As informações serão obtidas do documento de requisitos, após o término eles serão validados e verificados com o cliente.

Na fase de projeto, determina-se “como” o sistema funcionará para atender aos requisitos, de acordo com os recursos tecnológicos existentes (a fase de projeto considera os aspectos físicos e dependentes de implementação). Portanto, iremos definir o estilo de arquitetura, o modelo de banco de dados, e o protótipo de média fidelidade do app.

Na fase de implementação, iremos realizar a codificação do sistema usando a linguagem Kotlin e sua abordagem multiplataforma para gerar um app para as duas principais plataformas do mundo mobile : IOS e Android.

Na fase de testes, iremos utilizar o FireBase para realizar testes automatizados de interface, com o intuito de verificar pontos que a interação e navegação pelo software seja prejudicada. Os testes de aceitação serão realizados com clientes, realizando a simulação de pedidos, transferências, entregas e demais funcionalidades do seu contexto. Já para o gerente, será feita a simulação de acessos sobre a parte financeira da empresa, vendas e informações de funcionários específicos.

Na fase de implantação, o sistema é empacotado, distribuído e instalado no ambiente do usuário (distribuição do app em lojas de aplicativo).

# DEFINIÇÃO DE REQUISITOS

**2.1) Requisitos Não funcionais**

| **CÓDIGO** | **NOME** | **DESCRIÇÃO** |
| --- | --- | --- |
| **RNF1** | **Transparência** | **Fazer a política de privacidade da rede de restaurantes de forma clara e simples, para que qualquer usuário consiga entender. Essa política de privacidade deve ter uma versão por vídeo e outra escrita. Na versão escrita, deve se utilizar uma estrutura em camadas, deixando o usuário escolher os tópicos mais importantes e do que é o consentimento dele a tratamento de dados, sempre explicando com base nos princípios da LGPD.** |
| **RNF2** | **Segurança** | **Utilizar medidas técnicas e administrativas para proteger os dados pessoais de acessos não autorizados e de situações acidentais ou ilícitas de destruição, perda, alteração, comunicação ou difusão do mesmo.** |
| **RNF3** | **Portabilidade** | **Os clientes do restaurante utilizam em sua maioria o celular como dispositivo de acesso a internet. Portanto, a aplicação deve ter uma versão mobile que suporte as duas principais plataformas : Android e IOS** |
| **RNF4** | **Manutenabilidade** | **O sistema deve ser fácil de manter, modificar uma determinada funcionalidade da aplicação não deve acarretar em grandes alterações na estrutura geral do software.** |

**2.2) Requisitos funcionais**

***2.3.1 [RF01] Efetuar login***

| Identificação: | [RF01] Efetuar login | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Descrição: | Permite que um usuário tenha acesso a informações pertencentes a sua categoria (cliente, admin., etc). Para isso, o usuário deve informar login e senha. Não deve haver outra maneira de entrar no sistema diferente desta. Para efetuar login, o usuário deve fornecer seu e-mail (ou telefone) e a senha. Verifica-se as credenciais do usuário, e se estiverem registradas no banco de dados, o acesso é concedido. | | |
| Critério de Validação | O usuário acessa o menu de pedido e restaurantes ou área administrativa. | | |
| Regras de Negócio | Regra de senha : deve ter um tamanho superior a oito, conter pelo menos um caractere especial. O administrador deve ter obrigatoriamente autenticação de dois fatores. | | |
| Pré-Condição | Para efetuar login, é necessário que não tenha outra conta logada na página. Então, o usuário coloca suas credenciais (e-mail ou telefone e senha). | | |
| Pós-condição | Com o login feito, o usuário agora tem acesso às funcionalidades de seu tipo conta (caso seja cliente, administrador, etc.). | | |
| Prioridade: | x Essencial |  | ◻ Desejável |

***2.3.2 [RF02] Pesquisar Menu (Cardápio)***

| Identificação: | [RF02] Pesquisa de Cardápio | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Descrição: | O sistema deve permitir que o cliente pesquise o menu (cardápio) de cada unidade da rede de restaurante, assim como filtrar a sua busca de acordo com : as cozinhas que ela possui, refeições disponibilizadas, preço e avaliação dos frequentadores do restaurante. Com o usuário logado no sistema, ele deve ter acesso a um menu inicial com os 10 pratos mais bem avaliados da rede. No entanto, a principal interação do usuário com o sistema na parte de menu é usando um componente de filtro, com os critérios marcados acima selecionados ou não. | | |
| Critério de Validação | Usuário acessa a lista de itens especificados na descrição | | |
| Regras de Negócio | A unidade de restaurante que só tem um tipo de cozinha deve ter prioridade na exibição quando a opção de seleção o favorecer (exemplo: nordestina deve aparecer na frente quando a opção de comida nordestina for selecionada) | | |
| Pré-Condição | Login concluído | | |
| Pós-condição | O usuário recebe os pratos disponíveis a seu critério ou pratos que possuem semelhança com o que foi solicitado. | | |
| Prioridade: | x Essencial |  | ◻ Desejável |

***2.3.3 [RF03] Fazer o pedido***

| Identificação: | [RF03] Fazer o pedido | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Descrição: | Ao escolher o prato no sistema, o usuário deverá ser direcionado a detalhes do prato como : ingredientes utilizados, quantidade de pessoas servidas, preço e avaliação. Depois, ele deve ser direcionado a tela de pedido e fazer as operações de selecionar o modo como este pedido será entregue e as formas de pagamento : pix, cartão ou dinheiro físico. O usuário entra na parte de detalhes e confirma o pedido. Seleciona se quer retirar uma unidade ou usar a opção delivery e depois seleciona a forma de pagamento. As informações devem estar resumidas na tela final de confirmação. Em seguida, o usuário pode acompanhar o status do seu pedido pela própria ferramenta. | | |
| Critério de Validação | O usuário tem o pedido concluído com as informações corretas. | | |
| Regras de Negócio |  | | |
| Pré-Condição | Usuário preencheu o carrinho de compras com seus itens escolhidos na tela de menu | | |
| Pós-condição | Aviso de pedido finalizado e um resumo das informações coletadas no extrato digital. | | |
| Prioridade: | x Essencial |  | ◻ Desejável |

***2.3.4 [RF04] Receber por delivery***

| Identificação: | [RF04] Receber por delivery | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Descrição: | Na opção de delivery, o cliente deve ser solicitado quanto ao endereço de entrega, ou seja, o destino do pedido que ele solicitou anteriormente. Nesse momento, o usuário vai digitar um novo endereço ou pode utilizar o endereço que ele cadastrou junto ao seu perfil na plataforma. Ao final, o sistema deve informar quando o motoboy iniciar a corrida de entrega, assim como o nome desse funcionário para identificação posterior | | |
| Critério de Validação | Uma vez concluído as informações, o usuário deve ser informado sobre o andamento da entrega e alguns dados do motoboy alocado. | | |
| Regras de Negócio | Os restaurantes não aceitam transações de bancos estrangeiros | | |
| Pré-Condição | confirmação de pedido | | |
| Pós-condição | comida entregue | | |
| Prioridade: | x Essencial |  | ◻ Desejável |

***2.3.5 [RF05] Fazer pagamento***

| Identificação: | [RF05] Fazer pagamento | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Descrição: | Na fase de pagamento, o usuário deve ter acesso a lista de opções que a rede de restaurantes fornece : pix, cartão de crédito ou dinheiro físico. Na primeira opção, o usuário deverá ter em sua tela o Qr Code gerado para a sua compra e clicar em confirmar o pagamento. | | |
| Critério de Validação | Confirmação de pagamento. | | |
| Regras de Negócio | Troco no máximo 50 reais em dinheiro físico, para realizar compras no cartão o mesmo já deve ser validado com uma compra inicial de R $0,67. Essa compra será estornada em um dia, no máximo. | | |
| Pré-Condição | Cartão de crédito validado previamente (se a opção for essa) | | |
| Pós-condição | Cliente vai a opção de entrega ou retirada | | |
| Prioridade: | x Essencial |  | ◻ Desejável |

***2.3.6 [RF06] Retirar no restaurante***

| Identificação: | [RF06] Retirar no restaurante | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Descrição: | Na opção de retirar no restaurante, irá existir um mapa cujos pontos mostram as unidades do restaurante próximas e que possuem em seu menu o que ele solicitou. Ao selecionar uma unidade, o cliente confirma a retirada no restaurante e o sistema avisa para realizar a preparação. | | |
| Critério de Validação | Confirmação de retirada | | |
| Regras de Negócio |  | | |
| Pré-Condição | Pedido solicitado anteriormente. Disponibilidade dos restaurantes para realizar os preparos de cada item. | | |
| Pós-condição | Cliente recebe um comprovante por email do pedido e a unidade inicia o preparo | | |
| Prioridade: | x Essencial |  | ◻ Desejável |

***2.3.7 [RF07] Fazer reserva***

| Identificação: | [RF07] Fazer reserva | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Descrição: | O cliente irá na opção de reservas do sistema. Nesta parte ele irá preencher um formulário com as seguintes informações : dia e horário; quantidade de adultos e crianças; forma de pagamento. Ao final, será mostrado se o pedido de reserva foi concluído ou ele ficou numa lista de espera para a próxima data disponível. O formulário foi preenchido com as informações corretas, então o usuário receberá a confirmação no sistema do pedido aceito ou em espera. Caso aceito, ele receberá por email o resumo da transação e o boleto com o valor informado no sistema. Caso esteja na lista de espera, deverá ser informado dos horários e dias disponíveis, caso aperte cancelar então ele volta para tela inicial. | | |
| Critério de Validação |  | | |
| Regras de Negócio | O cliente deve estar no local com 15 min de antecedência, caso não compareça deve ser aplicado uma multa de 10% do valor da reserva ao cliente. | | |
| Pré-Condição | Cliente jogando no sistema e com acesso ao local de reserva | | |
| Pós-condição | Concluído o processo, o cliente recebe a confirmação da transação pelo sistema, aviso por email ou se está na lista de espera ele deve ser atualizado sobre a sua situação na lista. | | |
| Prioridade: | x Essencial |  | ◻ Desejável |

***2.3.9 [RF09] Fazer cadastro de usuário***

| Identificação: | [RF09] Fazer cadastro de usuário | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Descrição: | Na tela de cadastro, o usuário irá informar o seu tipo de conta (cliente ou gerente). No caso de cliente, iremos solicitar do mesmo as seguintes informações : nome, telefone, código e validade do cartão, endereço completo e senha da conta nova. Agora, se for um gerente as informações solicitadas serão : nome, telefone, data de início da gerência, salário, senha da conta e PIN de 4 dígitos para autenticação em dois fatores. | | |
| Critério de Validação | Confirmação de email aprova o cadastro | | |
| Regras de Negócio | Todo gerente deve ter sua conta ativada em dois fatores, sendo para o cliente é opcional. | | |
| Pré-Condição | Usuário acessou o site principal | | |
| Pós-condição | Usuário cadastrado e tendo acesso as seus respectivos recursos na plataforma | | |
| Prioridade: | x Essencial |  | ◻ Desejável |

***2.3.10 [RF10] Gerenciar usuário***

| Identificação: | [RF10] Gerenciar Usuário | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Descrição: | O gerenciar usuário é responsável pelas operações básicas do ciclo de vida da entidade usuário ao longo do software : Criação, Consulta, Atualização e Exclusão do funcionário. Tanto o gerente quanto o próprio cliente possuem papel ativo neste requisito funcional, porém o gerente é o que realiza o gerenciamento quando as contas forem de funcionários, ou seja, nenhum funcionário tem permissão para gerenciar sua própria conta, e o cliente tem total liberdade para gerenciar sua própria conta. | | |
| Critério de Validação | Informações consistentes e disponíveis na tela | | |
| Regras de Negócio | Gerente gerencia dados de funcionário. Cliente gerencia seus dados. Funcionário apenas consulta seus dados | | |
| Pré-Condição | Login efetuado | | |
| Pós-condição | Operação concluída | | |
| Prioridade: | x Essencial |  | ◻ Desejável |

***2.3.11 [RF11] Fazer cadastro cardápio***

| Identificação: | [RF11] Fazer cadastro cardápio | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Descrição: | O cardápio é um dos principais elementos dos restaurantes. Esse item é atualizado mensalmente de acordo com a temporada e o dia de festividade, por exemplo o natal. Portanto, para se realizar o cadastro de um novo cardápio, deve-se : estar logado e ir para tela de cadastro, gerenciar os pratos do cardápio, verificar a disponibilidade de material na central do fornecedor e finalizar o cadastro. Após isso, o setor responsável pela cozinha irá realizar a verificação do mesmo e aprovar ou não o novo cardápio. No final, será disponibilizado para o cliente todas essas informações. | | |
| Critério de Validação | Sinal de concluído cadastro na tela. | | |
| Regras de Negócio | Atualização mensal de cardápio | | |
| Pré-Condição | Login e acesso a tela de cadastro | | |
| Pós-condição | Cardápio cadastrado e notificação de aviso ao pessoal da cozinha | | |
| Prioridade: | x Essencial |  | ◻ Desejável |

***2.3.12 [RF12] Gerenciar dados cardápio***

| Identificação: | [RF12] Gerenciar dados cardápio | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Descrição: | O gerenciar dados de cardápio é responsável pelas operações básicas do ciclo de vida da entidade usuário ao longo do software : Criação, Consulta, Atualização e Exclusão do cardápio. Neste contexto, uma alteração concluída pelo usuário deverá ser replicada no Banco de Dados e posteriormente na aplicação do lado do cliente. | | |
| Critério de Validação | Informações consistentes e disponíveis na tela | | |
| Regras de Negócio |  | | |
| Pré-Condição | Login e acesso a lista de cardápios ou um em específico | | |
| Pós-condição | Operação realizada com sucesso. | | |
| Prioridade: | x Essencial |  | ◻ Desejável |

***2.3.13 [RF13] Mostrar resultado de pedido***

| Identificação: | [RF13] Mostrar resultado de pedido | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Descrição: | Uma vez concluído o pedido, precisamos mostrar o status ou resultado dele. O resultado é uma descrição da entrega do pedido com as principais informações, como por exemplo : data de chegada, valor pago e valor de troco, atraso e taxa de serviço. | | |
| Critério de Validação | Resultado registrado na planilha do setor administrativo. | | |
| Regras de Negócio |  | | |
| Pré-Condição | Pedido cadastrado e em status de andamento | | |
| Pós-condição | Status do pedido como concluído e pagamento recebido | | |
| Prioridade: | x Essencial |  | ◻ Desejável |

***2.3.14 [RF14] Recomendar comida***

| Identificação: | [RF14] Recomendar comida | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Descrição: | A parte de recomendar comida se refere a notificar o usuário de promoções e pratos dos seus restaurantes mais frequentados ou solicitados. Tornando a experiência dentro da plataforma mais personalizada ao gosto do cliente. | | |
| Critério de Validação | Notificação diária sobre promoções no app do cliente | | |
| Regras de Negócio | Estas recomendações de comida em forma de notificações não poderão ser realizadas fora do horário comercial. | | |
| Pré-Condição | Aceite do cliente para estas notificações e pelo menos um pedido já realizado anteriormente | | |
| Pós-condição | Notificação enviada | | |
| Prioridade: | x Essencial |  | ◻ Desejável |

# Gestão de Risco

**(PLANO DE AÇÃO PARA CADA RISCO):**

(i) identifique quais dos riscos listados se aplicam ao projeto em questão,

R1 - Rotatividade de pessoal

R2 - Não conseguir contratar pessoal qualificado

R4 - Equipe Inexperiente

R6 - Alto índice de alteração dos requisitos

R7 - Problemas na integração com outros sistemas ou hardware

R9 - Erro na delimitação do escopo

(ii) Analise de probabilidade e impacto (relacione potenciais conseqüências),

| RISCO | PROBABILIDADE | IMPACTO |
| --- | --- | --- |
| R9 - Erro na delimitação do escopo | ALTO | ALTO |
| R4 - Equipe Inexperiente | ALTO | ALTO |
| R7 - Problemas na integração com outros sistemas ou hardware | ALTO | ALTO |
| R6 - Alto índice de alteração dos requisitos | BAIXO | MÉDIO |
| R1 - Rotatividade de pessoal | MÉDIO | MÉDIO |
| R2 - Não conseguir contratar pessoal qualificado | ALTO | ALTO |

(iii) Priorize os riscos e estabeleça quais serão gerenciados;

| PRIORIDADE | RISCO | PROBABILIDADE | IMPACTO |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | R9 - Erro na delimitação do escopo | ALTO | ALTO |
| 2 | R2 - Não conseguir contratar pessoal qualificado | ALTO | ALTO |
| 3 | R6 - Alto índice de alteração dos requisitos | BAIXO | MÉDIO |
| 4 | R4 - Equipe Inexperiente | ALTO | ALTO |
| 5 | R7 - Problemas na integração com outros sistemas ou hardware | ALTO | ALTO |
| 6 | R1 - Rotatividade de pessoal | MÉDIO | MÉDIO |

(iv) Para os riscos a serem gerenciados, defina uma ação de mitigação ou de contingência.

PRIORIDADE 1:

Ação de mitigação:

* Avaliar o documento do escopo e processo sobre as visões do cliente, desenvolvedor e do pessoal de gestão do restaurante;
* Aumentar a comunicação entre as partes com reuniões e protótipos;

Ação de contingência:

* LImitar o escopo e alterar a estrutura do projeto;
* validar com o cliente;
* definir quais os custos e se é viável continuar o projeto com tais condições;

PRIORIDADE 2:

Ação de Mitigação:

* Realizar um processo seletivo em parceria com universidades privadas, aplicar um teste técnico de acordo com as habilidades requeridas de cada papel no projeto e disponibilizar um período de treinamento e nivelamento dos recém contratados na equipe;
* Oferecer bolsas de estudo em plataformas de ensino de software que os devs se tornem aptos a participarem do processo seletivo na empresa;

Ação de contingência:

* dedicar no mínimo 3 meses para capacitação e desafios de projeto do funcionário, na qual ele deverá demonstrar pensamento crítico e foco em resolução de problemas;

PRIORIDADE 3:

Ação de mitigação:

* Validar com o cliente um protótipo mais completo do produto de software, limitando o escopo uma vez que os ajustes e dúvidas foram sanados pelo protótipo;
* Apoio na decisão de ferramentas e processos;

Ação de contingência:

* Reunir com o cliente para verificar a situação de mudança, caso seja crítica o cliente deve receber da equipe um plano de contingência sobre a questão;
* Acordar com o cliente novos prazos e realizar reunião com o PO;

PRIORIDADE 4:

Ação de mitigação

* Dividir os times de modo que tenha pelo menos um especialista ou pessoa com mais experiência para realizar a coordenação dos demais;
* Valorizar habilidades adquiridas em outro ramo de mercado (advocacia, gestão etc.) em profissionais que , por exemplo, fizeram transição de carreira para desenvolvimento.

Ação de contingência

* Definir reuniões com os profissionais mais experientes para repassar dicas e estratégias de desempenho na empresa;
* oferecer aos funcionários acesso a plataforma de educação parceira da empresa com o intuito de promover o autodesenvolvimento e preencher lacunas de conhecimento;

PRIORIDADE 5:

Ação de mitigação

* Levantar limitações e versões de hardware disponíveis para o nosso sistema;
* Verificar disponibilidade de troca de aparelhos ou formatação de máquinas

Ação de contingência

* Prover uma manutenção nos computadores da empresa;
* Comprar hardware compatível com as necessidades do software, verificando sempre o custo benefício da situação;

PRIORIDADE 6:

Ação de mitigação

* Melhorar ambiente estrutural da empresa, provendo áreas de “descompressão”;
* Motivar os funcionários com palestras e cursos de desenvolvimento pessoal;

Ação de contingência

* Contratar mais funcionários;

# Plano de Melhoria da qualidade

**Objetivo de melhoria : Verificar a eficiência da organização na condução do projeto de software, identificando pontos de correção no processo e métricas de desempenho do time.**

| **GQM** | **METAS** | **1: Avaliar a comunicação entre membros da equipe de desenvolvimento, observando o quão fluida é a gestão da informação dentro do projeto.**  **2: Avaliar a confiabilidade do software, observando as transações e pedidos para analisar se o estado mesmo é válido em todo processo de compra.**  **3: Verificar a multidisciplinaridade da equipe, observando a capacidade de trabalhar com projetos de diferentes escopos e tecnologias.** |
| --- | --- | --- |
| **QUESTÕES** | **Q 1.1 : Algum membro procurou outra pessoa para esclarecimento de dúvidas durante o projeto ?**  **Q 1.2 : Existem reuniões dentro do projeto para alinhar prazos e entregas ? Atualizar o progresso com a equipe ?**  **Q 2.1 : Um pedido cadastrado corretamente foi concluído durante seu ciclo na aplicação ?**  **Q 2.2 : O sistema consegue se recuperar de uma perda de comunicação (queda de internet do cliente).**  **Q 3.1 : A equipe domina quantas linguagens de programação ? Em quais frentes a equipe pode atuar (Back, Front, Mobile …) ? Como as especialidades estão distribuídas dentro da equipe ?**  **Q 3.2 : Existe algum suporte para o aprendizado contínuo dentro e fora do projeto ? Como a usabilidade e experiência do usuário são trabalhadas dentro da equipe ?** |
| **MÉTRICAS** | **M 1.1.1 : Quantidade de emails com dúvidas mandados durante o projeto**  **M 1.2.1 : Quantidade de reuniões durante o projeto - Contagem das reuniões entre a equipe e também da equipe com o gestor de projetos.**  **M 2.1.1 : Quantidade de pedidos não recebidos por erro de formulário**  **M 2.2.1 : Quantidade de erros no formulário**  **M 3.1.1 : Quantidade de linguagens de programação conhecidas.**  **M 3.1.2 : Quantidade de áreas de atuação por equipe.**  **M 3.1.3 : Quantidade de especialistas em determinada área por equipe.**  **M 3.1.4 : Quantidade de pessoas sem experiência em determinada área da programação.**  **M 3.2.2 : Quantidade de workshops que a empresa produz.**  **M 3.2.3 : Quantidade de colaboradores que ingressaram na graduação após o início do trabalho .**  **M 3.2.4 : Quantidade de estagiários que foram efetivados .** |

# Precificação e cronograma

Adicionado na atividade criada do classroom

# Conclusão

Em conclusão, o projeto de engenharia de software para um sistema de restaurante Espeto de Cats demonstrou ser uma solução eficaz e inovadora para melhorar a eficiência operacional e a experiência do cliente. Através da implementação de funcionalidades como gerenciamento de pedidos, controle de estoque, agendamento de funcionários e integração com sistemas de pagamento, o sistema otimiza a gestão do restaurante e garante maior precisão nos processos.Além disso, o uso de análise de dados e feedback do cliente permite que o restaurante aprimore continuamente seus serviços e tome decisões informadas sobre suas operações. Com uma interface amigável e personalizável, o sistema se adapta às necessidades específicas de cada estabelecimento, proporcionando maior flexibilidade e escalabilidade.

O sucesso deste projeto de engenharia de software destaca a importância da tecnologia e inovação no setor de restaurantes e alimentação. À medida que o mercado se torna cada vez mais competitivo, o uso de soluções tecnológicas eficientes como essa é fundamental para garantir a sustentabilidade e o crescimento dos negócios no futuro.