



FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

Interação Pessoa-Máquina

2016/2017

food.me

Stage nº6:
Evaluation
Results &
Presentation



Realizado por:

41674, António Ribeiro
41825, Vasco Coelho
41699, Inês Cruz

Lab class nº1

Professor:
Teresa Romão

07 de Dezembro de 2016

Página de IPM & URL do protótipo v2

Todas as fases do projeto da cadeira de IPM do nosso grupo, tal como pedido, estão disponíveis na página do grupo. É possível aceder à mesma a partir do link:

<https://antoniorib.github.io>

Nesta também é possível encontrar o link para download do protótipo executado após a avaliação, o ficheiro .apk (executável instalar a aplicação no tablet/smartphone Android) está também disponível em:

<https://antoniorib.github.io/app/foodmev2.apk>

O link para o clone do código-fonte é o seguinte:

<https://AntonioRib@bitbucket.org/AntonioRib/food.me.git>

É de notar que não é possível executar o projeto a partir do código-fonte sem as ferramentas necessárias: Ionic, Cordova, Gulp, Android SDK...

Problemas identificados pelos avaliadores

O nosso projeto, a aplicação para restaurantes *food.me* foi avaliado pelos alunos Eduardo Silva, nº 41798; Bruno Ferreira, nº 44763 e Malwina Talan nº 49687.

Foram identificados 9 problemas, 2 dos quais com gravidade catastrófica, 6 problemas de gravidade alta e 1 problema de gravidade baixa.

Em baixo é apresentada uma lista dos problemas identificados, com o número, título original (em inglês), e a nossa resolução, proposta de resolução ou justificação confirme o que foi implementado na segunda versão da aplicação *food.me*.

Por fim, na secção “Outros problemas encontrados” expomos outros problemas que foram encontrados por nós à medida que fomos experimentando a aplicação, também estas descrições possuem, número, título e nossa resolução ou proposta de resolução.

Resolução dos problemas

1. Paying for the food (stated in report) - Corrigido

Para evitar este erro decidimos optar por duas opções. Para onde o utilizador pode selecionar múltiplas opções (por exemplo para pagar múltiplas contas), decidimos que o utilizador só pode avançar se tiver selecionado pelo menos uma das opções. Nos casos onde o utilizador terá de escolher só uma opção decidimos escolher uma opção default, logo haverá sempre uma opção selecionada (e não pode ser desseleccionada, só poderá ser escolhida outra opção).

2. Paying for the food - Corrigido

Adicionámos tanto na sidebar onde mostra os pedidos como na altura de pagamento a lista do que o utilizador pediu bem como quanto custou. Deste modo, o utilizador terá sempre contexto sobre o estado da sua conta.

3. On small devices sliding left on after asking for food doesn't work – Não corrigido

Não conseguimos replicar o problema, suspeitamos que o problema se suceda devido à mesma razão apresentada no ponto 7 mais à frente neste relatório. Ainda assim, no serviço food.me teremos controlo sobre quais os dispositivos que estarão disponíveis para os utilizadores, logo nenhum deles será pequeno e não otimizado o suficiente para encontrar este problema.

4. Inconsistent fonts – Corrigido

Todas as Strings da aplicação foram alteradas de modo a terem a mesma consistência. Todas as frases agora aparecem com a primeira letra grande e tudo o resto em lower case.

5. Inconsistent language – Corrigido

A aplicação encontra-se agora totalmente em inglês e todos os problemas com caracteres estranhos foram resolvidos.

6. Number of users have no influence. (stated in report) – Não corrigido

Não foi implementado o sistema para receber múltiplos utilizadores, ainda. Grande parte da implementação do backend foi feita tendo isso em conta, no entanto existem partes em que isso não aconteceu. Uma solução para a introdução de mais utilizadores em próximas iterações, envolve a introdução de um ecrã depois do pedido onde se possa escolher qual o utilizador a que se deve alocar o pedido, evitando assim o uso de estados na aplicação (que seria outra maneira de implementar a solução a este problema). Devido ao curto período de tempo de desenvolvimento decidimos que seria preferível manter só um utilizador, e em próximas iterações seria possível fazê-lo. Com isto, removemos a opção de escolher mais que um utilizador visto que não era necessária.

7. Arrow to go back. (stated in report) – Não corrigido

Julgamos que este problema surge devido a um bug na nossa implementação, o qual ainda assim não conseguimos resolver. Isto deve-se ao uso de tabs e o contexto de cada uma delas que se perde quando se muda de tab. Provavelmente a solução seria a implementação de uma tab que iria unicamente servir para conter as setas e todas as opções intrínsecas a todas as tabs da implementação (uma espécie de

container). Depois dentro desta haveriam as tabs normais como as encontramos. Não conseguimos resolver o problema a tempo para estar presente nesta iteração.

8. Same symbols in tabs – Corrigido

Modificámos os símbolos de modo a que seja mais perceptível ao utilizador. Infelizmente a pack de símbolos encontrados não possuía uma boa descrição para as opções de “Meat” e “Fish”, portanto mantivemos o garfo. Ainda assim para as opções de “Recommended” e “Pizza” as opções são mais representativas.

9. Remove food – Não corrigido

Não implementámos esta opção e no backend não existe muito suporte para a mesma. Uma opção seria passar a utilizar uma base de dados ou estruturas de dados mais adequadas para os pedidos, de maneira a que a aplicação possa remover e adicionar pedidos com mais facilidade e até manter a consistência (no caso de utilizar base de dados). Esta opção poderia ser implementada na sidebar o utilizador clicaria no seu nome e iria para um ecrã onde podia ver os seus pedidos, e removê-los (antes de finalizar o pedido). Para colmatar este erro seguimos o sugerido e damos feedback ao utilizador de que não é possível remover nenhum produto do pedido e sugerimos chamar um empregado no ecrã de “Utilities”

Outros problemas encontrados

10. Confirmação de pedido e obrigatoriedade de pagamento

Quando o utilizador finaliza o pedido não tinha nenhum feedback sobre a sua obrigatoriedade de pagar o pedido a partir desse ponto. Desta maneira acrescentámos um aviso a explicar a situação e que será necessário a sua confirmação para avançar.