

Sumário

1. Descrição do Sistema.....	3
2. Sistema Atual.....	3
3. Glossário.....	4
4. Análise de Requisitos.....	4
5. Diagramas (UML).....	7

1. Descrição do Sistema:

O Objetivo principal do sistema é melhorar o atendimento e aumentar o faturamento do restaurante, pois os clientes poderão fazer pedidos com maior liberdade dentro do restaurante ou em casa através do aplicativo, sendo assim, muitos pedidos poderão ser feitos em paralelo sem a necessidade de muitos atendentes. Com esse sistema as mesas girarão mais rápido, o que garantirá um faturamento maior do restaurante.

2. Sistema Atual:

Fica localizado em um ponto da cidade que recebe um grande fluxo de pessoas todos os dias. Possui um espaço com capacidade para 80 lugares, distribuídos por dois pisos, o rés-do-chão e o mezanino, conta com um sistema tradicional de delivery e oferece uma variada seleção da Cozinha Tradicional Portuguesa e Internacional.

Frequentemente o restaurante recebe uma grande quantidade de clientes, gerando dificuldades no atendimento destes, como consequência os pedidos demoram mais do que o previsto para chegar até as mesas dos clientes, por fim, frequentemente ocorrem problemas com os pedidos, levando a insatisfação dos clientes com o atendimento do restaurante.

3. Glossário:

FeedBack : Feedback é uma palavra inglesa que significa realimentar ou dar resposta a uma determinado pedido ou acontecimento.

Drawer Navigator : Menu que abre na tela, onde permite navegação entre telas.

QR Code : Código QR é um código de barras bidimensional que pode ser facilmente escaneado usando a maioria dos telefones celulares equipados com câmera.

Header : Cabeçalho da tela.

4. Análise de Requisitos:

4.1 Requisitos Funcionais:

- Haverá uma tela inicial onde o cliente escolherá entre Logar, Cadastrar-se ou Ler QR Code.
- Ao escolher ler o QR Code, o sistema redirecionará o cliente a tela de leitura de QR Code, onde o usuário irá direcionar sua câmera traseira para o QR Code na mesa.
- Ao selecionar Logar, um formulário será apresentado solicitando os dados necessários do usuário para se autenticar no sistema.
- Ao selecionar Cadastrar-se, o usuário será redirecionado para a tela de cadastro do sistema, onde o cliente irá inserir alguns dados necessários para o cadastro dentro de um formulário, por fim clicará no botão cadastrar para registrar seus dados no sistema e posteriormente realizar o Login, ou ele poderá pressionar o botão Voltar para retornar a tela anterior.
- Após a autenticação no sistema, O sistema perguntará se o cliente está no restaurante, se o cliente pressionar sim, ele será redirecionado para tela de Leitura de QR Code, ao selecionar não ele será redirecionado para a tela do Cardápio.
- Após a leitura do QR Code o cliente será redirecionado para a tela do Cardápio, onde poderá selecionar uma seção/promoção que desejar.
- A tela do Cardápio listará as seções e promoções do cardápio e o usuário poderá escolher uma destas seções/promoções para ser redirecionado para a tela onde será apresentado os itens daquela seção/promoção no cardápio, onde o cliente poderá selecionar os itens do pedido. O Cliente também poderá chamar o garçom através desta tela pressionando o botão Chamar Garçom.
- Ao selecionar um item, o cliente será redirecionado para uma tela com informações detalhadas sobre o item escolhido e com opções para Customizar, Fazer Pedido ou voltar para a tela anterior.
- Ao selecionar Customizar, o cliente poderá escolher a quantidade de itens que deseja, selecionar adicionais ao prato ou poderá remover ingredientes que preferir, tendo a opção também de colocar observações sobre o pedido ou voltar para a tela anterior, por fim o cliente poderá realizar o pedido através desta tela pressionando o botão Fazer Pedido.
- Ao pressionar Fazer Pedido, O sistema perguntará ao cliente se ele não deseja adicionar mais algum item ao seu pedido, se ele selecionar sim, o pedido atual será

salvo localmente e o cliente será redirecionado para a tela do Cardápio e poderá adicionar novos itens ao pedido atual; se ele selecionar não, O sistema redirecionará o cliente para tela de Delivery (caso não tenha feito a leitura do QR Code) ou será redirecionado para a tela de Meus Pedidos e o Pedido é registrado no Banco de Dados.

- Na tela Meus Pedidos, o cliente poderá visualizar os pedidos e seus respectivos estados (conforme o diagrama de estados), caso o pedido ainda esteja em estado de verificação o cliente poderá cancelar o pedido e retornará a tela do Cardápio, caso não tenha nenhum pedido.
- Na tela Delivery, o cliente informará o endereço e método de pagamento, na escolha do endereço, poderá selecionar o endereço cadastrado no sistema, após confirmar o pedido será registrado no Banco de Dados e o cliente será redirecionado para a tela de Meus Pedidos. Caso o cliente queira, poderá voltar para tela anterior se ainda não tiver confirmado os dados.
- Quando o cliente chamar o garçom através do aplicativo, o usuário é redirecionado para a tela de Meus Pedidos e verá o chamado na tela, o Garçom poderá ver o chamado no pedido daquela respectiva mesa na tela de Pedidos e então realizará o processo de atendimento tradicional.
- Haverá um botão no header do aplicativo que ao ser pressionado acionará um Drawer Navigator, dentro desse Drawer Navigator, os usuários poderão navegar entre as telas do aplicativo de acordo com seus privilégios de usuário (Com exceção das telas de Login e Leitura de QR Code, que não poderão ser acessadas através desse menu). Dentro do Drawer Navigator o usuário também terá a opção de fazer Logout, assim ao pressionar o botão Logout, o usuário será redirecionado para a tela inicial do aplicativo e sua sessão será destruída.
- Haverá uma tela de Gerenciamento, onde os usuários com o privilégio de gerente/administrador poderão ver e acessar essa tela através do Drawer Navigator, Ao acessar essa tela o gerente/administrador poderá gerenciar todos os itens/promoções/seções do cardápio, podendo remover, criar, visualizar e editar itens/promoções/secões. Dentro da tela haverá a opção de voltar para a tela anterior.
- Ao selecionar remover um item/promoção/seção o sistema redirecionará o usuário para listar os itens/promoções/seções existentes e ao lado de cada um terá um botão **X**, onde o gerente/administrador ao pressionar será alertado sobre a remoção e perguntará se quer realmente realizar essa operação, se ele selecionará sim, o item/promoção/seção do lado do botão **X** será removido, se ele selecionar não, nada acontece e a caixa de alerta some. Caso queira poderá retornar para a tela anterior pressionando no botão de voltar.
- Ao selecionar Criar/Visualizar/Editar os Itens/Promoções/Seções o usuário será redirecionado para uma tela com um formulário solicitando os dados necessários para a respectiva função selecionada, após preencher o formulário, o usuário será alertado e será perguntado se ele deseja realmente efetuar a operação, caso escolha sim, a operação é realizada e caso escolha não a operação não é realizada e o alerta desaparece. Caso queira poderá retornar para a tela anterior pressionando no botão de voltar.
- Haverá uma tela que apenas poderá ser vista e acessada no Drawer Navigator através da conta com privilégios de Administrador, onde poderá realizar operações

de gerenciamento de usuários. Dentro da tela haverá a opção de voltar para a tela anterior.

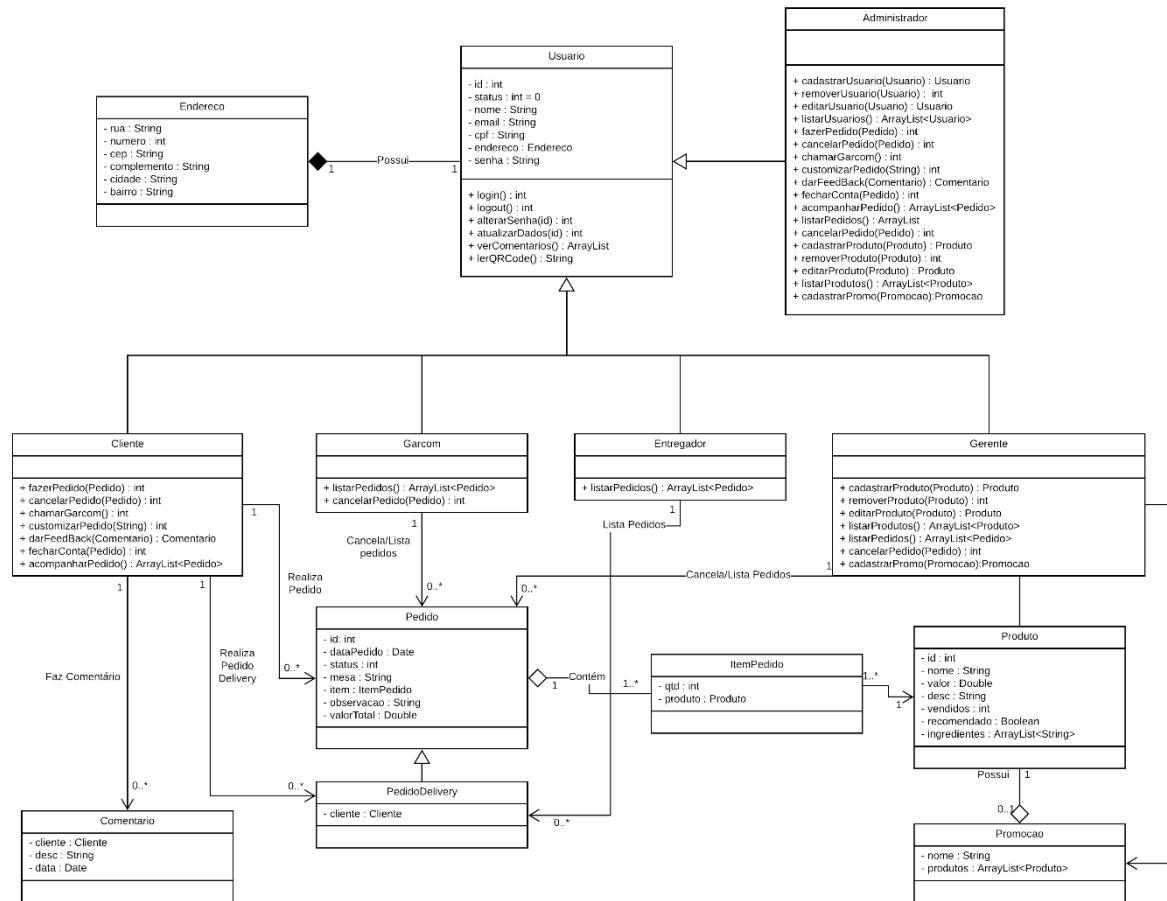
- Após a entrega do pedido o Cliente poderá acionar o botão Fechar a Conta na tela de Meus Pedidos, e então o garçom verá no pedido da respectiva mesa e realizará o processo de pagamento no estabelecimento.
- Haverá uma tela de pedidos para os garçons e entregadores no Drawer Navigator, estes poderão ver os pedidos dos Clientes, caso seja entregador só verá a lista de pedidos delivery que estão no estado pronto para entrega, já os garçons só poderão ver os pedidos que foram feitos dentro do restaurante, mas em qualquer estado, pois nesta tela, os garçons poderão cancelar o pedido, aceitar o pedido ou alterar o estado do pedido, apenas clicando nos seus respectivos botões. Dentro da tela haverá a opção de voltar para a tela anterior.
- Haverá também a tela de dados do usuário no Drawer Navigator onde o usuário poderá atualizar seus dados, basta alterar os dados no formulário e pressionar o botão atualizar ou cancelar (caso não deseje fazer alterações), ao pressionar atualizar os dados são atualizados; ao pressionar cancelar o usuário retornará a tela inicial.

4.2 Requisitos Não Funcionais:

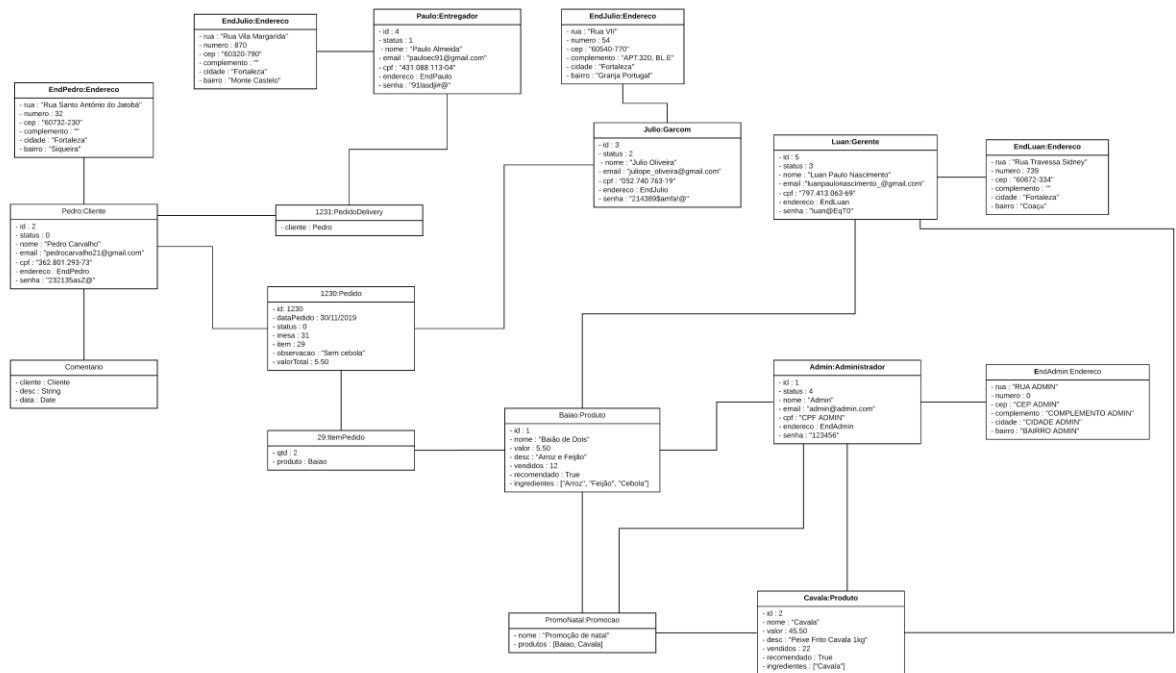
- O Sistema deve rodar em ambas plataformas Android e iOS.
- A interface do sistema deve ser intuitiva.
- Os dados pessoais dos usuários devem estar protegidos.
- O Sistema deve estar disponível durante os horários estabelecidos.
- Documentação deve ser atualizada sempre que necessário.
- Banco de dados Realtime para atualizar os dados no aplicativo em tempo real.
- O Tratamento de exceções deve ser feito.
- O Sistema deve informar os erros ao usuários.
- O Sistema deve informar possíveis soluções para os problemas que enfrentar.
- O Sistema deve funcionar perfeitamente em largura de banda igual ou superior a 300kbps.
- O Carregamento da aplicação deve ser inferior a 30 segundos.
- Os Clientes poderão dar o FeedBack do estabelecimento.
- O Sistema deve bloquear pedidos delivery durante os horários e dias estabelecidos.
- Identificar data/horário automaticamente para bloquear os pedidos durante a data/horários estabelecidos e para salvar dados que irão ser de grande relevância para o administrador.
- Os usuários não poderão alterar os dados de documentos pessoais como CPF.

5. Diagramas (UML)

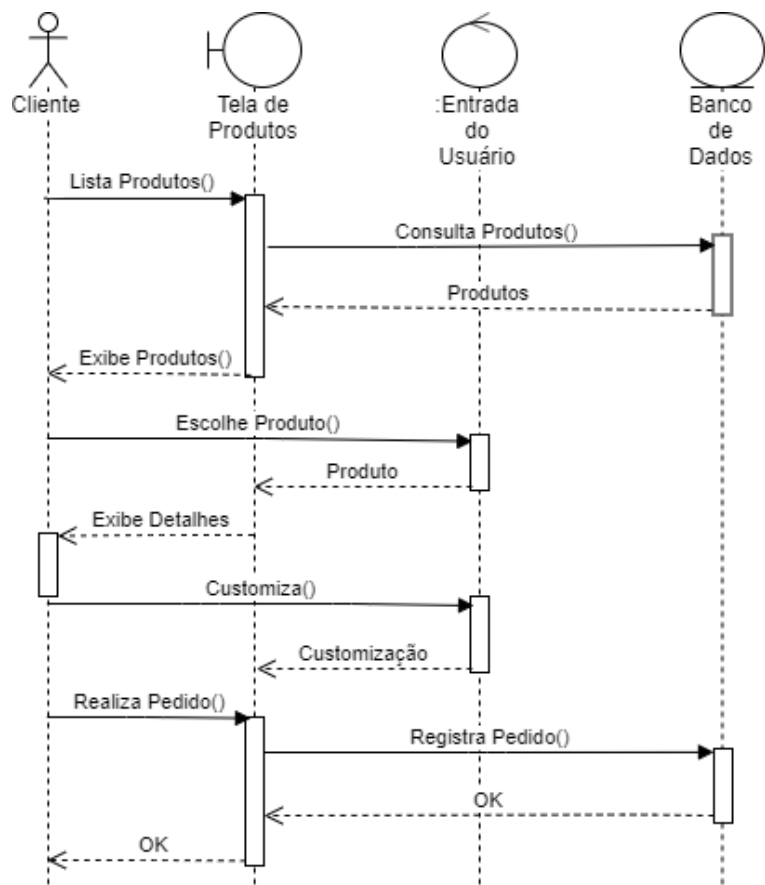
5.1 Diagrama de classes:



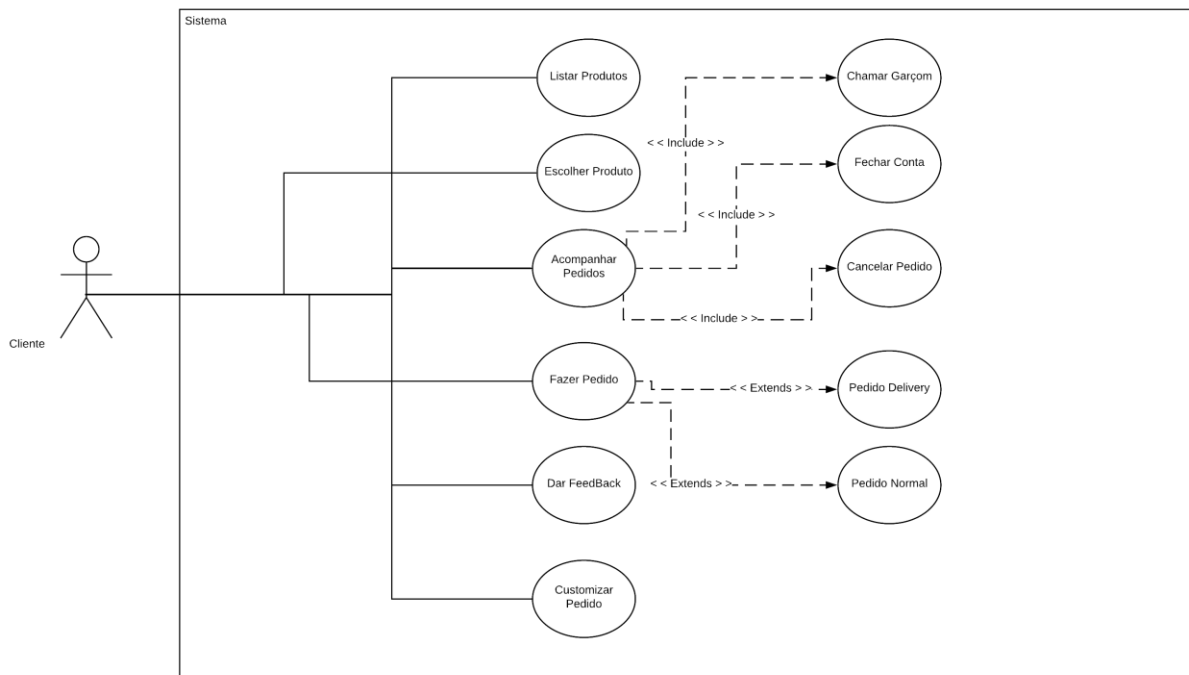
5.2 Diagrama de objetos:



5.3 Diagrama de Sequência:



5.4 Diagrama de Caso de Uso:



Caso de uso Controle de Vendas

Ator Principal Cliente

Resumo

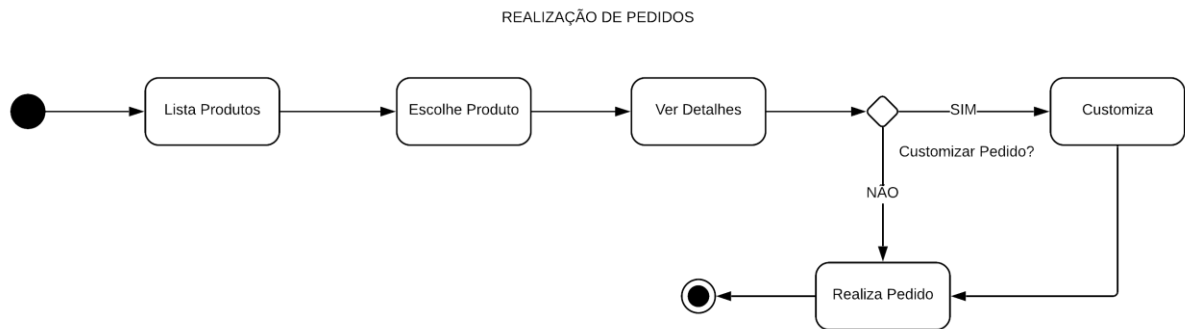
Esse caso de uso descreve as etapas percorridas por um cliente que deseja realiza um pedido.

Principal

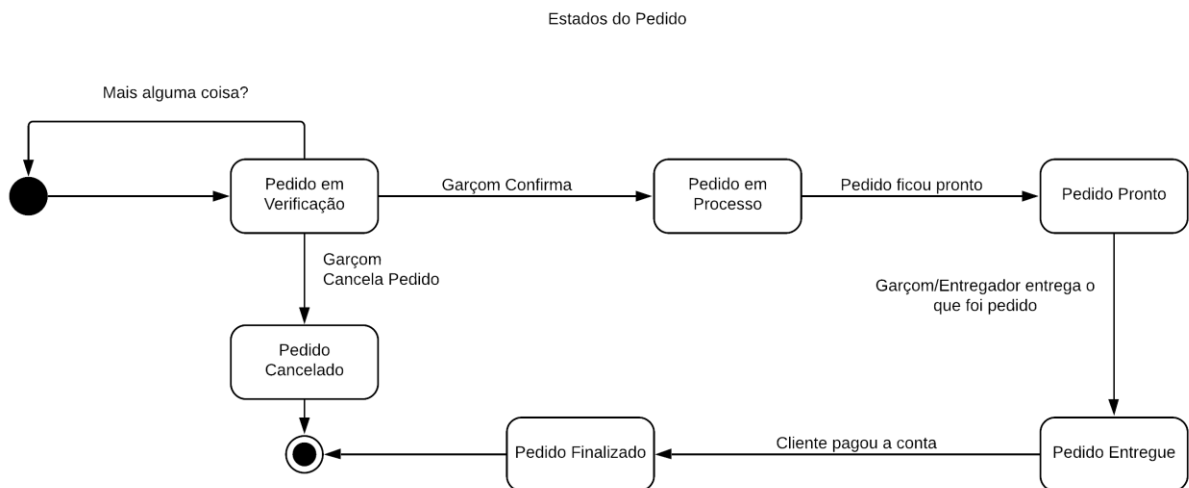
Ações do Ator Ações do Sistema

1. Listar Produtos.
2. Escolher Produto.
3. Customizar Pedido.
4. Fazer Pedido.
5. Acompanhar Pedido.
6. Dar FeedBack.

5.5 Diagrama de Atividades:



5.6 Diagrama de Estados:



5.7 Diagrama de Componentes:

