

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO DE INFORMÁTICA

GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ANÁLISE E PROJETO DE SISTEMAS

NO.Q

Sistema de realização de pedidos em
restaurantes

Escopo do Projeto

Professor:

Augusto Sampaio

Equipe:

Augusto César Aragão de Bulhões

Danilo Lima Ribeiro

João Adherval Carvalho de Barros

Luiz Felipe Vêras Gonçalves

{acab2, dlr4, jacob, lfvg} @cin.ufpe.br

Recife, 4 de Setembro de 2018

MPManager	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 04/09/2018

Sumário

Introdução	3
Funcionalidades	3
Modelagem de Caso de Uso	4
Descrição dos Atores	5
Descrição de Casos de Uso	5
[UC 01] Cadastro de Restaurante	5
[UC 02] Cadastrar Prato	6
[UC 03] Listar Prato	7
[UC 04] Realizar Pagamento	7
[UC 05] Receber Notificação de Pedido Pronto	8

MPManager	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 04/09/2018

1. Introdução

O NO.Q é um sistema de realização de pedidos em restaurantes. O sistema tem como principal objetivo auxiliar o usuário à escolher pratos que possam ser preparados e entregues dado um limite de tempo imposto por ele. Os pratos serão cadastrados por um funcionário ou responsável pelo restaurante, e cada prato deve ter um tempo estimado de preparo. Com base no tempo de preparo informado pelo estabelecimento e o tempo limite imposto pelo usuário, o sistema irá mostrar somente os pratos que poderão ser entregues dentro do limite, e ordenado por algum critério estabelecido pelo usuário, como preço, tipo de comida, avaliações, distância (caso ele decida pegar no estabelecimento) ou tempo de entrega. Escolhido o prato, o usuário poderá efetuar o pedido, enviando uma notificação por e-mail e pela interface do sistema para o estabelecimento da realização do pedido. Quando o pedido estiver pronto, o cliente é notificado também por e-mail e pela interface do sistema.

1.1. Funcionalidades

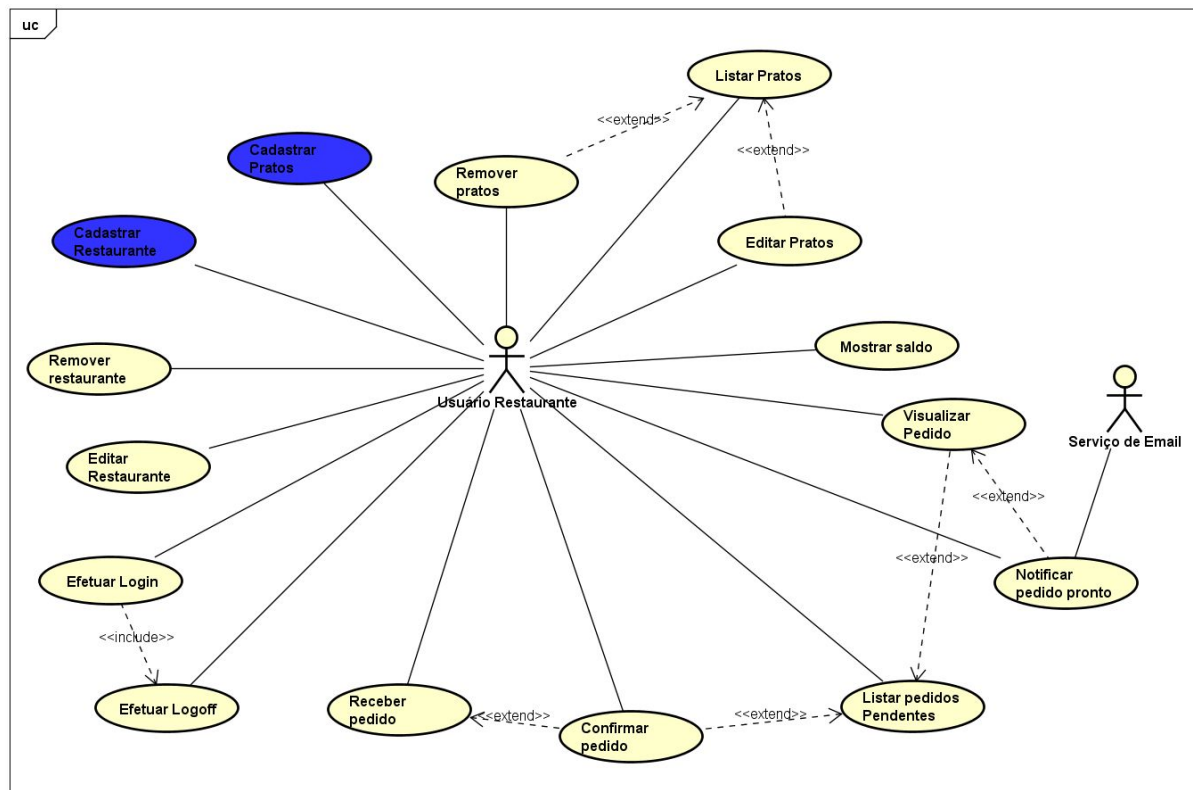
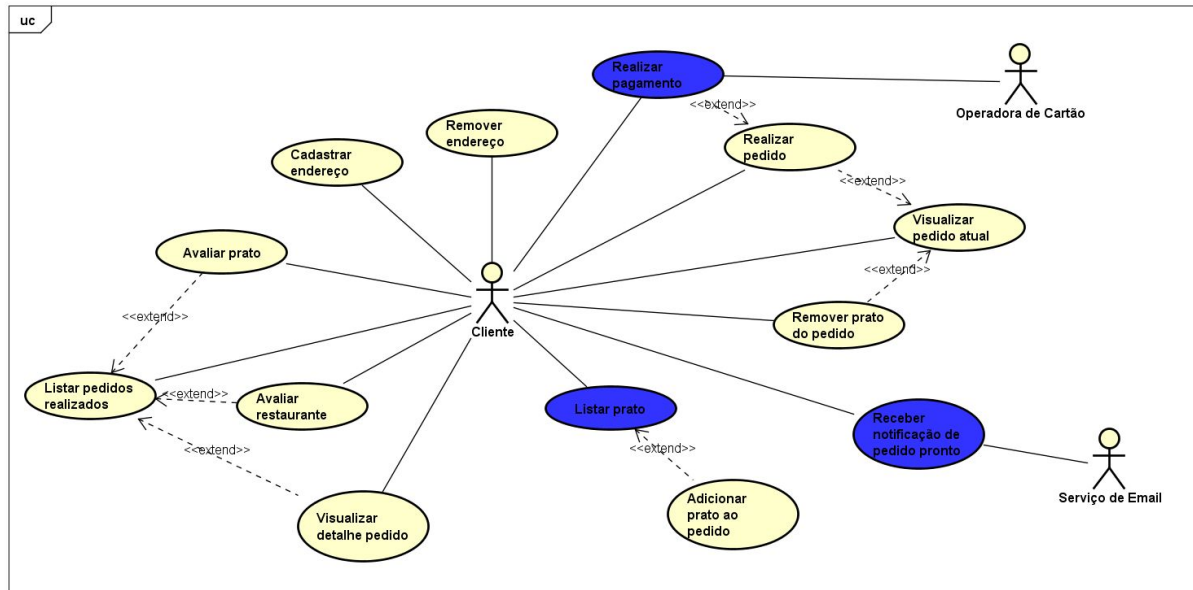
O NO.Q oferece as seguintes funcionalidades ao usuário:

- Login e logout do sistema;
- Cadastro, edição e remoção de pratos(restaurante);
- Cadastro, edição e remoção de contas de usuário cliente;
- Cadastro, edição e remoção de contas de usuário restaurante;
- Cadastro, edição e remoção de endereços de usuário cliente(usuário);
- Listagem de pratos com base em tempo de preparo(usuário);
- Listagem de pratos com base em tempo de preparo, e outros filtros(usuário);
- Listagem dos pedidos realizados(usuário);
- Listagem dos pedidos recebidos(restaurante);
- Listagem dos pedidos pendentes(restaurante);
- Visualização de saldo dos pedidos(restaurante);
- Realização do pagamento pelo sistema(usuário);
- Notificação de pedido pronto por e-mail(usuário);

MPManager	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 04/09/2018

2. Modelagem de Caso de Uso

Nesta seção, as funcionalidades do sistema são modeladas através de dois diagrama de caso de uso, onde cada requisito funcional é representado por um caso de uso.



MPManager	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 04/09/2018

Nós selecionamos cinco casos de uso, que estão destacados em azul, para esta parte do projeto.

2.1. Descrição dos Atores

O diagrama apresenta os seguintes atores associados aos casos de usos:

- **Cliente:** pessoa que utilizará do sistema para realizar pedidos aos restaurantes
- **Usuário Restaurante:** pessoa que utilizará o sistema com conta restaurante para administrar a parte relativa ao restaurante.
- **Operadora de Cartão:** ator responsável por lidar com a operação do cartão de crédito ao realizar o pedido.
- **Serviço de e-mail:** ator responsável por enviar as notificações de pedido realizado para o restaurante e pedido pronto ao cliente.

3. Descrição de Casos de Uso

Nesta seção, iremos detalhar os casos de uso escolhidos nesta proposta

3.1. [UC 01] Cadastro de Restaurante

Identificador:	[UC 01]
Descrição:	Este caso de uso é responsável por permitir que o usuário restaurante cadastre o seu restaurante em questão. Ele precisará informar um nome para o restaurante, dados como CNPJ, endereço, número para contato, e-mail para receber as notificações, e senha para acesso ao sistema.
Atores:	Usuário Restaurante
Prioridade:	Essencial
Pré-condição:	Nenhuma
Pós-condição:	O restaurante estar cadastrado no sistema, e o usuário restaurante poder fazer login no sistema, utilizando CNPJ e senha.
Fluxo de Eventos Principal	
1. O usuário abre o sistema 2. O usuário seleciona a opção de cadastrar restaurante 3. O usuário informa os dados necessários para cadastrar a atividade: <ul style="list-style-type: none"> ○ Nome 	

MPManager	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 04/09/2018

<ul style="list-style-type: none"> ○ CNPJ ○ E-mail ○ Endereço ○ Senha para login <ol style="list-style-type: none"> 4. Os dados são enviados ao banco de dados do sistema 5. O sistema confirma o cadastro do restaurante
Fluxo Secundário
<ol style="list-style-type: none"> 1. No passo 3, caso o usuário não informe algum dado, o sistema exibirá uma mensagem de dados requeridos. 2. No passo 3, caso o CNPJ não seja válido, o sistema exibirá uma mensagem informando que o CNPJ fornecido é inválido. 3. No passo 4, caso ocorra algum problema nos envios dos dados para o banco, o sistema exibirá uma mensagem de erro de envio.

3.2. [UC 02] Cadastrar Prato

Identificador:	[UC 02]
Descrição:	Esse caso de uso é responsável por permitir a criação de um prato no sistema, com descrição, tempo de preparo, possíveis adicionais, e tags para categorizar o prato
Atores:	Usuário Restaurante
Prioridade:	Essencial
Pré-condição:	O usuário restaurante ter feito o login
Pós-condição:	O prato foi cadastrado com sucesso
Fluxo de Eventos Principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário seleciona a opção de cadastrar prato; 2. O usuário informa os dados para o cadastro do prato; <ul style="list-style-type: none"> ○ Descrição ○ Nome ○ Tempo de preparo em minutos ○ Adicionais ○ Tags 3. O prato é enviado para o banco de dados do sistema 4. O sistema envia uma mensagem confirmando o cadastro do prato no sistema. 	

MPManager	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 04/09/2018

Fluxo Secundário
<ol style="list-style-type: none"> 1. No passo 2, caso algum dado exceto os adicionais falte, o sistema exibirá uma mensagem de dados requeridos . 2. No passo 3, caso ocorra algum problema nos envios dos dados para o banco, o sistema exibirá uma mensagem de erro de envio.

3.3. [UC 03] Listar Prato

Identificador:	[UC 03]
Descrição:	Esse caso de uso é responsável por permitir a listagem e visualização de todos os pratos disponíveis com base no tempo de preparo. Pode-se utilizar filtros com base nas tags registradas e no tempo de preparo que o cliente está disposto a aguardar. Posteriormente podendo adicionar esses pratos ao seu pedido. Essa operação é feita através da recuperação das informações dos registros efetuados pelo cliente restaurante.
Atores:	Usuário Cliente
Prioridade:	Essencial
Pré-condição:	O usuário cliente ter feito o login
Pós-condição:	A lista de pratos disponíveis serem exibidas de forma correta para o usuário cliente.
Fluxo de Eventos Principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário seleciona a opção listar prato do sistema; 2. O sistema recupera as informações dos pratos disponibilizados por todos os restaurantes registrados; 3. O sistema exibirá a lista em ordem de tempo de preparo. 	
Fluxo Secundário	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se algum erro de comunicação ocorrer no passo 2, o sistema irá exibir uma mensagem de erro de comunicação. 	

3.4. [UC 04] Realizar Pagamento

Identificador:	[UC 04]
Descrição:	Esse caso de uso é responsável por permitir o pagamento do pedido por parte do usuário cliente. Essa operação é feita através da recuperação

MPManager	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 04/09/2018

	das informações dos pedidos cadastrados no sistema que tenham aquele usuário cliente como responsável.
Atores:	Usuário Cliente e Operadora de Cartão
Prioridade:	Essencial
Pré-condição:	O usuário cliente ter feito o login e existir um pedido no sistema a qual o usuário seja o responsável
Pós-condição:	A confirmação e as informações do pagamento são exibidas de maneira correta para o usuário
Fluxo de Eventos Principal	
<ol style="list-style-type: none"> 1. O usuário seleciona a opção de realizar pagamento; 2. O sistema recupera as informações dos pedidos ainda não finalizados que tem o usuário como responsável; 3. O sistema exibe os pedidos para o usuário cliente; 4. O usuário cliente seleciona a opção confirmar pagamento; 5. O usuário cliente adiciona os dados do seu cartão e seleciona a opção enviar pedido; 6. O pedido de pagamento é enviado para a operadora de cartão; 7. O sistema aguarda a resposta da operadora de cartão; 8. O sistema exibe a resposta da operadora de cartão confirmando o pagamento com sucesso. 	
Fluxo Secundário	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se algum erro de comunicação ocorrer no passo 2, o sistema irá exibir uma mensagem de erro de comunicação. 2. No passo 3 se não tiverem pedidos para serem exibidos, o sistema irá exibir uma mensagem avisando ao usuário que não há pedidos existentes. 3. Se algum erro de comunicação ocorrer no passo 5, o sistema irá exibir uma mensagem de erro de comunicação. 4. No passo 8 se a operadora de cartão recusar o pedido de pagamento uma mensagem de pagamento não efetuado deve ser mostrada para o cliente indicando também para que o mesmo entre em contato com sua operadora. 	

3.5. [UC 05] Receber Notificação de Pedido Pronto

Identificador:	[UC 05]
Descrição:	Esse caso de uso é responsável por notificar o cliente usuário de que o pedido solicitado já está pronto para ser retirado.
Atores:	Usuário e Serviço de Email

MPManager	Versão: 1.0
Escopo do Projeto	Data da versão: 04/09/2018

Prioridade:	Essencial
Pré-condição:	Um pedido ter sido efetuado
Pós-condição:	O cliente usuário poder visualizar a notificação indicando que seu pedido está pronto.
Fluxo de Eventos Principal	
1. O serviço de email envia a notificação para o cliente usuário; 2. O cliente usuário recebe a notificação indicando que seu pedido está pronto.	
Fluxo Secundário	
Não existe.	