



PELO FUTURO DO TRABALHO

Situação de Aprendizagem 2

Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial	Professor: Lorenzo Mendes
Curso: Técnico em Desenvolvimento de Sistemas	
Unidade Curricular: Lógica de Programação	

Sistemas Simples para Problemas Reais

1. Nome do grupo e integrantes

Grupo 2 - Davi A., Felipe G., Igor, Kaio, Maiara.

2. Nome do sistema/empresa fictícia

GestFood.

3. Título do problema

Necessidade de gerenciamento de vendas e estoque para foodtrucks.

4. Descrição do problema real

O Foodtruck do Sr. Elpidio Castro Alvez dos Santos Sobrinho é uma empresa autônoma localizada em Guaramirim - SC, que atualmente gerencia suas vendas manualmente. Com o aumento da demanda, surgiu a necessidade de uma melhor forma de gerir e controlar as vendas. As vendas do Foodtruck são registradas manualmente em papel por um único funcionário. Isso inclui anotar pedidos presenciais e recebidos via WhatsApp, detalhando itens, nomes dos clientes, valores e formas de pagamento (Pix, crédito, débito ou dinheiro físico). A cobrança é realizada no local para clientes presentes. No entanto, esse método manual levanta preocupações sobre precisão nas anotações, registro correto de valores e eficiência do atendimento, especialmente devido à necessidade de processar pagamentos imediatamente.

5. Como é tratado hoje

Atualmente, as vendas são registradas de forma manual (papel), onde um único indivíduo é responsável por receber os pedidos, tanto no local quanto via WhatsApp. Este processo envolve anotar detalhes como o pedido em si, o nome do cliente, o valor a ser cobrado, assim como se o pagamento foi realizado e qual método foi utilizado (pix, crédito, débito ou dinheiro). Logo, isso gera preocupações quanto à precisão na anotação dos pedidos, ao correto registro dos valores e meios de pagamento.

6. Solução proposta

Com o objetivo de solucionar o problema identificado, desenvolvemos um aplicativo que oferece ao cliente uma experiência completa e autônoma no processo de compra. A solução permite que o usuário crie uma conta personalizada, informando dados como senha e endereço.

Por meio do aplicativo, o cliente pode adicionar saldo à sua carteira digital integrada, utilizando métodos de pagamento como cartão de crédito ou Pix. Esse saldo pode ser utilizado para realizar pedidos de forma prática e segura.

Além disso, o app disponibiliza o menu de foodtrucks cadastrados, permitindo que o cliente visualize o cardápio de cada estabelecimento, com descrições e valores atualizados dos produtos oferecidos.

Essa abordagem visa proporcionar mais agilidade, conveniência e organização tanto para os clientes quanto para os proprietários dos foodtrucks.

7. Explicação do código/lógica usada

O código possui um menu principal com as funções: Conta, Fazer pedido e Sair. A opção de conta permite que o usuário visualize suas informações, que são coletadas logo após rodar o código, sendo essas informações: nome, CEP, senha e saldo. A opção de conta também conta com a carteira, onde o usuário pode depositar dinheiro e fazer pedidos com o mesmo. Já na parte de fazer pedido, são apresentadas 3 opções de Food truck, que mostram duas opções com seus respectivos valores cada, onde o usuário pode escolher uma e, se o saldo for suficiente, fazer o pedido. Foi criada uma classe para representar cliente e restaurante. Cada qual com seus métodos que auxiliam na manipulação e exibição dos atributos. Na classe Main, a entrada e saída de dados foi feita através de JOptionPane. Utilização de estruturas condicionais, como switch case e if else.

8. Melhorias futuras

O protótipo é um sistema simples que conta apenas com 3 opções de Food Truck e 2 opções cada, como futuras melhorias poderiam ser adicionadas funções para administradores de food truck, que poderiam registrar seus lanches e utilizar do sistema para receber pagamentos e pedidos. Além disso, o código apresenta algumas partes desnecessariamente extensas, que poderiam ser melhoradas.