



FACULDADE DE  
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA  
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

**Interacção Pessoa-Máquina**

**2019/2020**

# OrderEat

---

Stage n: 1



**Realizado por:**

49838, João Vilar  
49839, Pedro Almeida  
50203, Pedro Agostinho  
50500, João Ramalho

**Lab class Nº P3**

**Professor:**

Teresa Romão

September 27, 2019

## Descrição do Problema

Na primeira vez que visitamos um qualquer restaurante, todos nós hesitamos no momento de efetuar o pedido:

- “Será que isto é 100% vegan?”
- “Este prato parece-me promissor, mas nunca experimentei ostras...”
- “O peixe é de hoje?”
- “Qual será o prato mais afamado do restaurante?”

Todas estas são questões pertinentes, que não são respondidas pelo menu e que muitas vezes não “ousamos” perguntar, porque os empregados não estão por perto, ou porque estão todos muito ocupados e nos apressam a efetuar o pedido, ou até mesmo porque aquele empregado nos lançou um olhar ameaçador à entrada...

A aplicação OrderEat, vem então fornecer ao cliente, da forma mais clara e transparente, todas as respostas às suas perguntas. Desde a informação dos ingredientes usados no prato, o tempo associado à sua confeção, avaliações realizadas por outros clientes ou pelo chef, etc. Vem até permitir àquele nosso amigo mais fit, ter acesso a toda a informação nutricional e calórica. Para além disto, com a aplicação OrderEat o cliente é capaz de efetuar o seu pedido digitalmente, apresentando todas as suas preferências, e até mesmo poder acompanhar o progresso de toda a sua confeção na cozinha, eliminando assim toda a ansiedade do lado do cliente e reduzindo o esforço dos empregados.

Sintetizando, a nossa aplicação visa:

- Do lado do cliente (utilizador):
  - Permitir o acesso mais informação associada ao menu e às possibilidades do restaurante;
  - Customizar de forma mais clara e explícita o seu pedido;
  - Acompanhar o progresso da confeção.
- Do lado do restaurante:
  - Reduzir o tempo de atendimento dos pedidos;
  - Reduzir o esforço dos empregados;
  - Garantir maior personalização dos pedidos, satisfazendo o cliente.

## Utilizadores Alvo

Todo o público capaz de utilizar um smartphone Android (apenas desenvolveremos a aplicação para Android) no qual se executará a aplicação.

## Objetivo do Projeto

O projeto tem como objetivo criar uma aplicação móvel, que seja utilizada por estabelecimentos na área da restauração e pelos seus clientes. O conjunto de interfaces a desenvolver estarão focadas na parte que considerámos mais interessante, a parte do cliente.

Através da aplicação, espera-se facilitar e melhorar todo o processo interativo entre o cliente e os empregados responsáveis por receberem o pedido, garantindo maior celeridade neste processo para ambas as partes, e fundamentalmente, um atendimento mais customizado que se traduzirá num cliente satisfeito.

De um ponto de vista mais técnico, a aplicação será móvel, já que atualmente existe um consumo enorme nesta área da informática por parte da população e será desenvolvida usando Android, sendo que a linguagem utilizada para a conceção de aplicações Android é o Java.

## Concorrência

Foi encontrada uma aplicação com o mesmo intuito, denominada 'Menu'. Esta aplicação apresenta alguns aspetos menos positivos em relação ao seu design:

1. O sistema de login/registo é confuso, sendo que não é inteiramente transparente de início que é necessário fazer login ou registo na aplicação. Para tal, apenas existe um ícone (de difícil visualização devido ao seu tamanho) que o permite realizar, ou no final do pedido.
2. Pouca personalização disponível nos pedidos, é apenas possível aumentar o número de pedidos de um certo menu, ou adicionar bebidas.
3. Não contém tarefas que permitam gerir os restaurantes visitados e/ou favoritos.
4. Pouca informação sobre os pratos dos menus, tanto nutricional, tanto a nível de ingredientes.
5. Devido à ausência de um menu, a única forma de navegação entre as várias páginas é retrocedendo ou clicando na próxima página, algo que se pode tornar frustrante para o utilizador quando, por exemplo, apenas se quer navegar para a página inicial, tendo de se realizar uma série de retrocessões para tal efeito.
6. Impossibilidade de avaliação dos vários pratos existentes.

Em relação aos aspetos mais positivos da aplicação, refere-se o aspeto limpo da interface, não contendo demasiada informação em cada momento, incluindo imagens informativas para cada menu. A funcionalidade de geo-localização é também um aspeto positivo, revelando-se bastante prática na procura de restaurantes.