FoodFromGames  
“More wins more food”

### 

Uma imagem com chave

Descrição gerada automaticamente

Elaborado por:

Jaime Silva a2019134711;

Rodrigo Cardoso a2019131995;

Dércio Batista a2019120911.

Índice

[**Propósito do projeto** 2](#_Toc99444672)

[Objetivos do negócio 2](#_Toc99444673)

[**Descrição do Projeto** 3](#_Toc99444674)

[Especificação do programa 4](#_Toc99444675)

[Entregáveis 4](#_Toc99444676)

[Riscos 4](#_Toc99444677)

[Critérios de Conclusão 4](#_Toc99444678)

[Definir o Sucesso Do Projeto 5](#_Toc99444679)

[Suposições 5](#_Toc99444680)

[Restrições 5](#_Toc99444681)

[**Stakeholders** 5](#_Toc99444682)

[**Acompanhamento do projeto** 6](#_Toc99444683)

# **Propósito do projeto**

O projeto tem por objetivo conceber uma aplicação móvel (Android ou iOS) que é capaz de criar, visualizar e atualizar o menu de refeições como também proporcionar entretenimento através de diversos minijogos. A aplicação visa facilitar o procedimento de pedidos como também a preparação de refeições, de forma a reduzir o erro humano como também deixar a par todo o processo ao cliente. Através da aplicação, o cliente ganha tempo devido à eficácia do processo de pedidos e da preparação dos mesmos como também terá vantagens económicas a longo prazo.

Portanto, o nosso projeto se propõe à automatização da respetiva funcionalidade que é criar uma lista de pedidos a cada pedido, permitindo que seja feita de maneira rápida, intuitiva e eficaz. Consequentemente, isso gera aos nossos clientes a economia de tempo, redução de “mal-entendidos”, isto é, invés do empregado de mesa “decorar” o pedido do cliente, simplesmente, o cliente seleciona na aplicação o que pretende como refeição, interatividade entre clientes através dos minijogos, melhor planeamento e controlo, melhor acompanhamento do processo dos pedidos e do estado da preparação da refeição. Para além das vantagens mencionadas anteriormente, a aplicação promove a economia de papel, ajudando assim a preservar a natureza.

## Objetivos do negócio

* Criar um projeto inovador;
* Obter aproveitamento positivo na Unidade Curricular;
* Atrair um maior número de clientes;
* Melhorar clima entre clientes;
* Preservar a Natureza;
* Construir uma cultura de competitividade saudável;
* Maior rapidez no processo do pedido do cliente.

# **Descrição do Projeto**

O projeto tem por finalidade desenvolver uma solução que permita aos utilizadores o controlo e acompanhamento de pedidos de refeições como também introduzir o entretenimento entre clientes através de minijogos de um respetivo estabelecimento, de forma a promover a inovação, apoiar na evolução das tecnologias nesses mesmos estabelecimentos, preservar a natureza com a redução de papel e economizar tempo e esforço. Tudo isso será possível através da nossa aplicação, FoodFromGames.

FoodFromGames, será uma aplicação móvel, que será capaz de se conectar ao servidor do estabelecimento, como também à base de dados, previamente criada, de forma a armazenar todo o conteúdo necessário para o funcionamento correto da aplicação. A aplicação possuí as seguintes funcionalidades:

* Criar menus de refeição (definir preço, tempo de demora);
* Atualizar menus de refeição;
* Visualizar menus de refeição;
* Selecionar tipo de refeição;
* Inserir estado da refeição (Em preparação, Pronto, Entregue);
* Visualizar estado da refeição;
* Selecionar minijogo;
* Visualizar vencedor;
* Inserir classificação;
* Visualizar classificação.

Outro fator a considerar é que a aplicação será desenvolvida prevalecendo a simplicidade e interatividade, visto que o público-alvo são pessoas que não são necessariamente experientes em tecnologia, por exemplo, um cliente sênior. Alguns motivos para obter a aplicação: estabelecimentos que possivelmente tem um número aglomerado de clientes e que precisam de acelerar o processo de pedidos, pretendem atrair clientes devido à interatividade da aplicação ou pretendem preservar a natureza, diminuindo a utilização de papel.

A aplicação terá um custo, em termos de tempo, de 140h no período de 08/03/2022 a 13/06/2022.

## Especificação do programa

O software específico no projeto é uma aplicação com ambiente gráfico realizado através da Plataforma Xamarim com o uso da linguagem de programação C#. O software tem como público-alvo, funcionários de um estabelecimento como também os clientes do mesmo, descartando faixas etárias, pois a aplicação vai ser elaborada com o intuito de ser utilizada por qualquer pessoa, independentemente da sua faixa etária. O software apenas será instalado nos tablets com o Sistema Operativo (Android/iOS) que se encontram distribuídos pelas mesas de refeição como também para os tables dos funcionários (empregados de mesa, cozinheiros). O software permite a visualização do menu de refeições para os clientes, como também a sua seleção, após a seleção, os funcionários irão receber nos seus tablets o pedido do cliente. O cliente irá estar a par da preparação da sua refeição através do feedback que os funcionários irão dar através da funcionalidade “estado da refeição”, esta tem três fases: em preparação, pronto e entregue. O software também disponibilizará entretenimento através da funcionalidade “minijogos”, onde o estabelecimento irá definir um horário que permite aos seus clientes competirem entre mesas, onde o vencedor de cada mesa terá uma recompensa, seja uma promoção ou uma oferta.

## Entregáveis

* Realização de um manual de utilizador para facilitar o uso do serviço;
* Lançamento de uma nova campanha de marketing para promover o produto com anúncios em redes sociais;

## Riscos

* Escassez de tempo;
* Disponibilidade perpendicular entre os membros do grupo;
* Erros de programação na Plataforma Xamarim.

## Critérios de Conclusão

O projeto está dividido em 5 fases:

* Fase 1: Especificação do Projeto;
* Fase 2: Especificação dos Requisitos;
* Fase 3: Desenvolvimento e Implementação do Projeto;
* Fase 4: Validação do Projeto por Elementos de outros grupos;
* Fase 5: Apresentação e Defesas do Projeto.

O projeto estará concluído a partir da fase 4, pois a fase 5 é a apresentação do mesmo. Para cada fase, está definido a partição de tarefas entre os membros do grupo. Após a conclusão das tarefas de cada membro do grupo, irá ser realizada uma reunião para discutir e avaliar o desempenho de cada membro na realização das tarefas propostas, como também, se necessário, a correção das mesmas, só a partir dai é que se dá por concluída a fase. Em fases de desenvolvimento e implementação do projeto, será com o mesmo procedimento, mas com a inclusão de testes à aplicação, para verificar se está tudo operacional, se ocorrer anomalias, será necessário então, eliminá-las.

## Definir o Sucesso Do Projeto

* Alcançar os resultados previamente definidos;
* Garantir que a equipa está satisfeita com o projeto;
* Receber um feedback positivo dos clientes.

## Suposições

* Cumprir o prazo do projeto 08/03/2022 a 13/06/2022;
* Distribuição de atividades entre os membros do projeto;
* Concluir as tarefas no prazo estimulado;
* Constante comunicação entre os membros da equipa;
* Feedback constante do cliente, de forma a satisfazer as suas necessidades dentro do orçamento definido;
* Realizar as tarefas de uma forma sequencial e organizada.
* Realizar testes ou revisões para cada fase concluída, de forma a corrigir uma possível anomalia.

## Restrições

* Não atrasar a conclusão das tarefas;
* Evitar dependência de tarefas;
* A aplicação deve ser baseada em Android/iOS;
* Não adicionar novos membros ao projeto.

# **Stakeholders**

Como o projeto é parte de avaliação da Unidade Curricular “Projeto e Desenvolvimento Informático”, não há necessidade de patrocinadores, sendo um projeto sem fins lucrativos, tendo como grande objetivo a aprovação positiva no final da Unidade Curricular.

|  |  |
| --- | --- |
| Nome | Função no Projeto |
| Jaime Silva | Membro da Equipa |
| Rodrigo Cardoso | Membro da Equipa |
| Dércio Batista | Membro da Equipa |
| Paulo Soares | Analista de Projeto, Avaliador do Projeto |
| Colegas de curso, Estabelecimentos familiares | Clientes |

# **Acompanhamento do projeto**

O acompanhamento do projeto será realizado através de reuniões periódicas entre um membro da equipa e o cliente, inicialmente os clientes do produto serão os colegas de curso e os estabelecimentos familiares.

Nestas reuniões o cliente será atualizado e informado a respeito de um possível progresso do projeto, necessidades de novas funcionalidades ou dúvidas acerca de alguma funcionalidade, dúvidas essas, impossíveis de serem retiradas através do manual do utilizador.

A equipa irá comunicar com os clientes via e-mail ou redes sociais de forma a reportar todas as novidades, tarefas ou documentos a respeito do produto.