

FastCode

Eduardo Hort Dale Vedove

1- Imersão (Quem?)

Realizar compras em lojas físicas pode ser uma experiência frustrante, tanto para o cliente como para o vendedor. Ao pagar pelo seu pedido, o cliente normalmente não consegue ver de uma maneira ampla todos os itens que comprou, e a necessidade de ficar carregando dinheiro ou cartões dificulta a vida. Para o vendedor, a necessidade de possuir troco para dinheiro e uma maquininha para os cartões complicam um processo que poderia ser mais simples. Esse software almeja fornecer uma solução para ambos clientes e vendedores.

2- Definição (O que?)

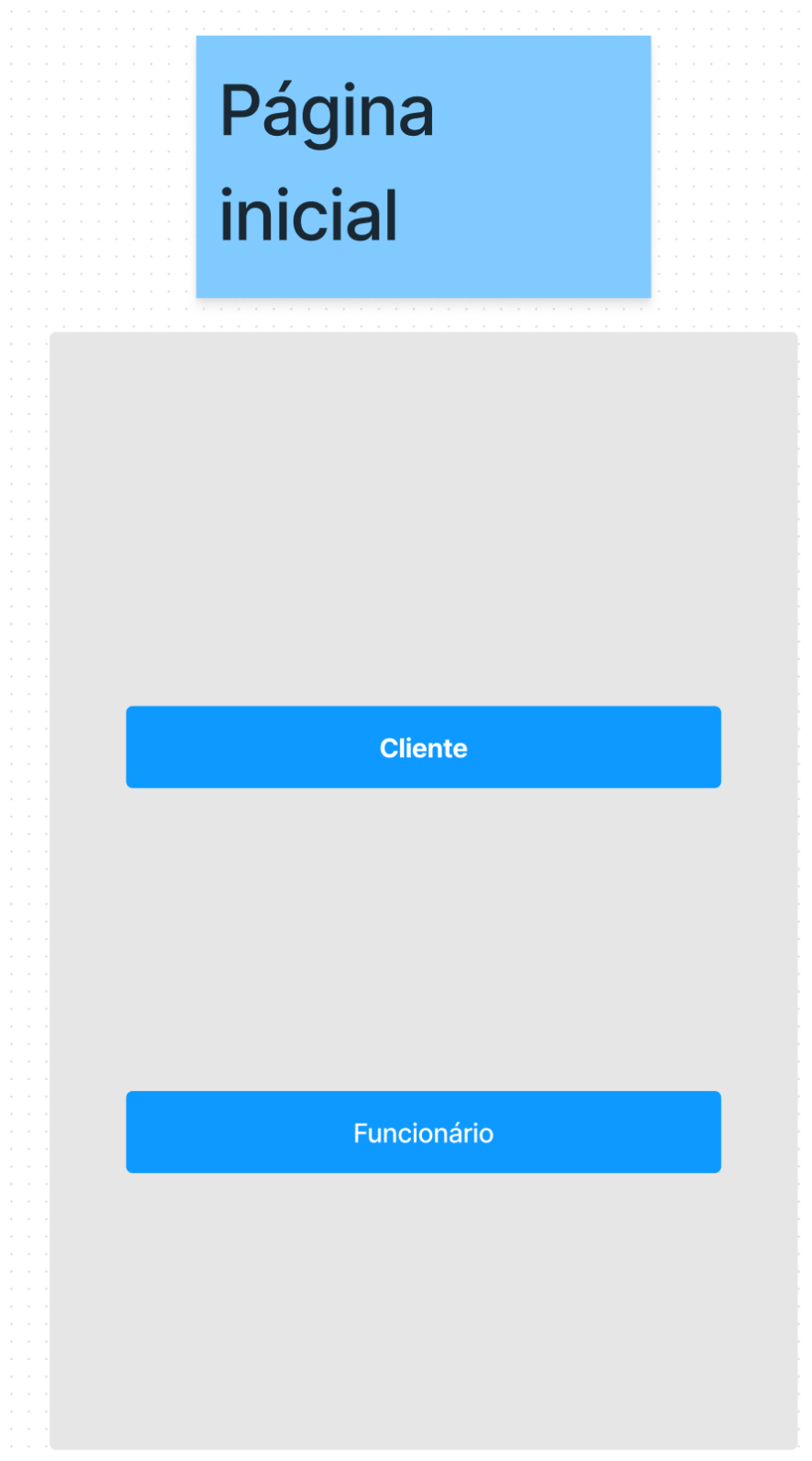
Será desenvolvido um aplicativo Android, usando o Android Studio e a linguagem de programação Java. Para o cliente, o aplicativo deverá conter uma função para ler um QR-code, que mostrará o pedido, e um histórico de pedidos. Para o vendedor, o aplicativo deverá ter uma função para inserir os itens vendidos pela loja em um catálogo, criar um pedido com esses itens, e gerar um QR-code, que será lido pelo cliente. Também deverá ter um histórico das vendas fechadas.

3- Idealizar (Como?)

A ideia é criar um aplicativo que ajuda na hora do pagamento em lojas físicas. O vendedor poderá adicionar os itens que são vendidos na loja em que trabalha em um catálogo no aplicativo, podendo criar um pedido com esses itens, e criar um QR-code baseado nesse pedido. O cliente poderá ler esse QR-code, vendo com clareza todos os itens que comprou, seus preços e quantidade. Também haverá um histórico de pedidos para ambos clientes e vendedores.

4- Protótipos (Como?)

Segue alguns protótipos de como o aplicativo deve parecer quando estiver pronto.



Página inicial, aparecerá quando o usuário abrir o aplicativo.

Página Cliente

[Voltar](#)

Ler QR-code

Histórico

Quando o usuário clicar em “Cliente”, será levado para essa tela.

Ler QR-code

[Voltar](#)

Câmera

Tela para ler o QR-code. A câmera aparecerá no quadrado branco.

Tela para conferir pedido

[Voltar](#)

Produto	Qtde/Peso	Valor
Suco de laranja	2	10,00
Pizza 4 queijos	1	24,90
Pizza de calabresa	1	23,90

Total: 58,80

Pagar

Após ler o QR-code, o usuário poderá verificar o pedido. Depois, poderá clicar em “Pagar”, abrindo o aplicativo do banco para o pagamento.

Histórico

[Voltar](#)

Produto	Data	Valor
Pizzaria	23/07/2023	125,33
Loja de construção	25/03/2023	538,98
Padaria	03/04/2023	43,90

Histórico de pedidos. Ao clicar em um pedido, uma página será aberta com os produtos comprados. A página é idêntica à de conferir o pedido, mas sem a opção de pagar.

Página Funcionário

[Voltar](#)

Pedidos

Menu

Histórico

Quando o usuário clicar em “Funcionário” na página inicial, será levado para essa tela.

Página Pedidos

[Voltar](#)

Criar Pedido

Pedido	Hora	Valor
1	09:45	5,00
6	12:32	24,90
25	13:02	23,90

Quando o usuário clicar em “Pedidos”, será levado para essa tela.

Página de um pedido

[Voltar](#)[Cancelar Pedido](#)[Adicionar Item](#)

Item	Qtd	Preço/Un	Valor
Água	1	4,00	4,00
Salgado	3	5,00	15,00
Bolo	2,5	20,00	50,00

Total: 69,00

Gerar QR-code

Ao clicar em um pedido já criado ou ao “Criar Pedido”, a tela do pedido aparecerá. A tela estará vazia no caso de “Criar Pedido”. É possível clicar em “Qtd” para alterar a quantidade do item. O valor é (Preço/Um * Qtd).

Página para adicionar item no pedido

[Voltar](#)

[Procurar Item](#)

Item	Valor
Água	4,00
Salgado	5,00
Bolo	20,00
Suco	6,50
Torta	31,50
Sorvete	10,00

Ao clicar em “Adicionar Item”, o usuário será levado para essa tela. Todas as opções previamente adicionadas no menu estarão disponíveis aqui, e o usuário pode usar a função “Procurar item” para achar um item específico. É só clicar em um item para adicioná-lo ao pedido.

Tela do QR-code



Finalizar pedido

Ao clicar em “Gerar QR-code” dentro de um pedido, o programa gerará o QR-code para o cliente pagar. Após o pagamento, o funcionário pode clicar em “Finalizar pedido”, salvando o pedido no histórico.

Página Histórico Funcionário

[Voltar](#)

Pedido	Data	Hora	Valor
1	12/02/2023	09:45	5,00
6	19/05/2023	12:32	24,90
25	03/06/2023	13:02	23,90

Página do histórico do funcionário. Assim como o cliente, poderá clicar em um pedido para ver o conteúdo (tela igual ao do cliente).

Página do Menu

[Voltar](#)

[Procurar Item](#)

Item	Valor
Água	4,00
Salgado	5,00
Bolo	20,00
Suco	6,50
Torta	31,50
Sorvete	10,00

[Adicionar Item](#)

Tela do menu. O usuário pode clicar em um dos itens para alterá-lo.

Tela para adicionar/ alterar/excluir um item

[Voltar](#)

[Excluir Item](#)

Nome do item

Preço

[Adicionar/Alterar](#)

Ao clicar em “Adicionar Item”, essa tela aparecerá. O usuário poderá adicionar um item no menu. Caso um item já existente seja clicado, essa mesma tela aparecerá, contendo as informações antigas do item, que poderá ser alterado.

5- Testar (Por que?)

O teste será realizado usando uma empresa fictícia, baseada em um restaurante. Deverá ser realizado por no mínimo duas pessoas, uma se passando pelo cliente e outra pelo vendedor, ambas com o aplicativo instalado em seus celulares. O objetivo será testar todas as funcionalidades do aplicativo, e também comparar a experiência do aplicativo com a de pagar o pedido usando cartão/dinheiro, mostrando a melhora na rapidez e na segurança de usar o aplicativo.

O aplicativo não está desenvolvido o suficiente, portanto o teste será realizado posteriormente, marcado para a disciplina de Extensão 5 no segundo bimestre de 2024.