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.

1. 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.

1. 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.

1. Protótipos (Como?)

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

Uma imagem contendo Gráfico de barras

Descrição gerada automaticamente

Página inicial, aparecerá quando o usuário abrir o aplicativo.

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente com confiança média

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

Aplicativo

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

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

Tabela

Descrição gerada automaticamente

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

Tabela

Descrição gerada automaticamente

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.

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente com confiança baixa

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

Tabela

Descrição gerada automaticamente

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

Tabela

Descrição gerada automaticamente

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 altera a quantidade do item. O valor é (Preço/Um \* Qtd).

Tabela

Descrição gerada automaticamente

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.

Código QR

Descrição gerada automaticamente

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.

Tabela

Descrição gerada automaticamente

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

Tabela

Descrição gerada automaticamente

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

Uma imagem contendo Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente

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.

1. 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.