



UNIVERSIDADE SALVADOR

Eduardo Batista Araujo - 1272327420  
Gabriel Santana de Assunção – 12723211354  
João Anísio Guimarães Nilo Dantas - 12723213518  
Marcelo Silva do Carmo Filho - 1272323017  
Tiago Silva Coelho Maciel - 1272326567

## **A3 – MVP DELIVERY FOOD**

SALVADOR  
2025

Eduardo Batista Araujo - 1272327420  
Gabriel Santana de Assunção – 12723211354  
João Anísio Guimarães Nilo Dantas - 12723213518  
Marcelo Silva do Carmo Filho - 1272323017  
Tiago Silva Coelho Maciel - 1272326567

## **A3 – MVP DELIVERY FOOD**

**Relatório final da primeira parte, apresentado a Universidade Salvador, como parte das exigências para a obtenção de nota da A3.**

**Orientador(a): Prof. Lucas Silva dos Santos e Prof. Thiago Dotto Fiuza Neves**

## Sumário

Informações Gerais do Projeto .....	4
Nome do projeto:.....	4
Tecnologias utilizadas: .....	4
Objetivo:.....	4
Descrição do Projeto.....	4
Princípios de Usabilidade Aplicados .....	5
✓ Visibilidade do status do sistema.....	5
✓ Correspondência entre o sistema e o mundo real .....	5
✓ Controle e liberdade do usuário .....	5
✓ Consistência e padrões .....	5
✓ Prevenção de erros.....	5
✓ Reconhecimento em vez de memorização .....	5
✓ Flexibilidade e eficiência .....	6
✓ Estética e design minimalista .....	6
✓ Ajudar os usuários a reconhecerem, diagnosticar e recuperar erros .....	6
✓ Ajuda e documentação.....	6
Responsividade .....	6
Wireframe .....	6
Protótipos de alta fidelidade em Figma .....	6
Protótipo em HTML, CSS e Javascript.....	6
Considerações Finais .....	7

## **Informações Gerais do Projeto**

### **Nome do projeto:**

MVP DELIVERY FOOD

### **Tecnologias utilizadas:**

- HTML5
- CSS3
- JavaScript

### **Objetivo:**

Desenvolver um protótipo funcional de um sistema de delivery de comida que simule a experiência do usuário final (cliente) e do restaurante (empresa parceira), utilizando os princípios de usabilidade e design centrado no usuário.

## **Descrição do Projeto**

Este projeto visa demonstrar, de forma visual e interativa, como funcionaria um sistema de delivery online. Foram construídas telas que simulam:

- Página inicial com restaurantes em destaque
- Tela de login e cadastro com alternância por abas
- Tela de restaurante com produtos dinâmicos
- Carrinho funcional com:
  - Adição e remoção de itens
  - Botão flutuante
  - Drawer lateral responsivo
- Tela de finalização do pedido com:
  - Resumo dos itens
  - Total calculado automaticamente
  - Escolha da forma de pagamento
  - Avaliação do restaurante
- Página 404 personalizada
- Responsividade refinada para dispositivos móveis
- Menu lateral de perfil do usuário
- Painel exclusivo para restaurantes, com gerenciamento de pedidos e cardápio

## Princípios de Usabilidade Aplicados

A seguir estão os principais princípios de usabilidade de Nielsen aplicados durante a construção do protótipo:

### ✓ **Visibilidade do status do sistema**

- O carrinho mostra itens adicionados em tempo real.
- O menu de perfil indica visualmente quando está aberto.
- Ao finalizar o pedido, o usuário recebe confirmação visual.

### ✓ **Correspondência entre o sistema e o mundo real**

- Linguagem simples.
- Formulários com campos rotulados de forma clara (e.g., “Número do cartão”, “Nome do titular”).

### ✓ **Controle e liberdade do usuário**

- Botão de “Voltar ao Menu” na finalização.
- Possibilidade de remover itens do carrinho.
- Alternância entre abas (login/cadastro, pedidos/cardápio) com efeito visual e sem perda de dados.

### ✓ **Consistência e padrões**

- Uso de uma **paleta de cores** consistente em todo o sistema (vermelho, azul, verde, creme).
- Botões, títulos e blocos seguem a mesma estrutura visual.

### ✓ **Prevenção de erros**

- Campos obrigatórios nos formulários têm required.
- Validação visual nas formas de pagamento, como o botão de “Copiar chave Pix” com confirmação visual.

### ✓ **Reconhecimento em vez de memorização**

- Itens como “Pagamentos”, “Endereços” e “Favoritos” estão agrupados.
- O menu lateral está sempre acessível pelo botão “Perfil”.

✓ **Flexibilidade e eficiência**

- Carrinho pode ser acessado por botão flutuante.
- Sistema se adapta a telas menores com layout responsivo.

✓ **Estética e design minimalista**

- O design foi mantido limpo e intuitivo, com foco em funcionalidades essenciais.
- Blocos bem delimitados, sem sobrecarga visual.

✓ **Ajudar os usuários a reconhecerem, diagnosticar e recuperar erros**

- Simulação de confirmação ao copiar chave Pix.
- Possibilidade de cancelar ou modificar etapas antes da finalização do pedido.

✓ **Ajuda e documentação**

- Todas as ações têm feedback direto.
- As opções do menu estão claramente identificadas.

## **Responsividade**

A interface foi construída com foco em dispositivos móveis, garantindo:

- Layout adaptável com grid e flexbox,
- Carrinho se transforma em painel lateral no mobile;
- Botões otimizados para toque.

## **Wireframe**

- Wireframes

## **Protótipos de alta fidelidade em Figma**

- Protótipos de alta fidelidade em Figma

## **Protótipo em HTML, CSS e Javascript**

- Delivery Food Prototipo

## **Considerações Finais**

O protótipo foi desenvolvido com o objetivo de demonstrar uma experiência de usuário fluida, agradável e acessível, respeitando boas práticas de usabilidade e design responsivo. Ele serve como base sólida para evoluções futuras como:

- Integração com backend (Node.js + Express + MySQL)
- Autenticação de usuários e restaurantes
- Painel de administração
- Salvar dados reais em banco de dados