

Serviços Nacional de Aprendizagem Comercial

Curso de Desenvolvimento de Sistema

BOTTLE TECH L.T.D.A

Programa de Chat Bot

29 de Janeiro de 2024, Fortaleza – Ce.

INTRODUÇÃO

Introdução ao Sistema de Vendas de Garrafas.

Bem-vindo ao Sistema de Vendas de Garrafas, uma plataforma desenvolvida na linguagem de programação em Java's para simplificar e aprimorar sua experiência ao adquirir produtos da BottleTech. Este sistema foi projetado para oferecer uma navegação intuitiva, garantindo facilidade na escolha de produtos, realização de pagamentos e fornecimento de avaliações sobre os serviços.

REQUERIMENTO DO CLIENTE

1. SETOR DE PRODUTOS

Manual do Cliente - BottleTech App

Passo 1: Iniciando o Programa

Abra o programa e você verá o nome "BottleTech" e a mensagem "Better Than Others".

Passo 2: Escolhendo Opções

Um menu será exibido com opções numeradas.

Digite o número da ação desejada e pressione Enter.

Passo 3: Explorando Produtos

Se escolher a opção 1, você verá uma tabela de modelos e tamanhos de garrafas disponíveis.

Insira o número do modelo, o tamanho, a quantidade e sua região.

Passo 4: Cálculo do Valor Final

O programa calculará automaticamente o valor total, incluindo a taxa de entrega para sua região.

Observação Importante:

Certifique-se de inserir números válidos para evitar problemas.

Passo 5: Visualizando o Valor Final

O valor total da compra será exibido.

Observações Importantes:

Em caso de dúvidas ou problemas, entre em contato com o suporte técnico.

2. SETOR DE PAGAMENTOS.

Após ter realizado o pedido, o cliente será encaminhado para o menu inicial para que possa dar o prosseguimento ao pagamento das compras efetuadas, dessa forma.

Passo 1: Escolhendo Opções

Ao iniciar o programa, você verá um menu com opções numeradas.

Digite o número correspondente à sua escolha e pressione Enter.

Passo 2: Explorando Produtos

Se escolher a opção 1, será apresentada uma tabela com modelos e tamanhos de garrafas.

Insira o número do modelo desejado, tamanho, quantidade e sua região.

Passo 3: Cálculo do Valor

O sistema calculará automaticamente o valor total, incluindo a taxa da sua região.

Passo 4: Pagamento

Se escolher a opção 2, selecione o método de pagamento desejado: Débito, Crédito, Pix, ou Dinheiro.

Se optar por dinheiro, insira o valor e receba informações sobre o troco.

Para outros métodos, será gerado um link para realizar o pagamento online.

Passo 5: Sugestões e Reclamações

Caso opte pela opção 3, escolha entre fazer uma sugestão (opção 1) ou uma reclamação (opção 2).

Siga as instruções para inserir sua sugestão ou reclamação.

Passo 6: Encerrando o Programa

Se desejar encerrar o programa, escolha a opção 5.

Um agradecimento será exibido, e o programa será encerrado.

Observações Importantes:

3. SETOR DE SUGESTÃO E RECLAMAÇÕES

Esse setor é voltado para o desenvolvimento da instituição, setor no qual o CNPJ estará diretamente ligado ao cliente.

Manual do Cliente - BottleTech Sugestões e Avaliações

Passo 1: Iniciando o Programa

Abra o programa e você verá o título "SUGESTÕES E AVALIAÇÕES".

Passo 2: Escolhendo Opções

Um menu será exibido com opções numeradas.

Digite o número da ação desejada e pressione Enter.

Passo 3: Enviando uma Sugestão

Se escolher a opção 1, insira sua sugestão quando solicitado.

Sua sugestão será enviada à equipe.

Passo 4: Registrando uma Reclamação

Se escolher a opção 2, insira sua reclamação quando solicitado.

Sua reclamação será encaminhada à central de atendimento.

Passo 5: Avaliando o Atendimento

Se escolher a opção 3, avalie o atendimento de 1 a 5 estrelas conforme indicado.

Receberá uma mensagem correspondente à sua avaliação.

Observações Importantes:

Caso queira sair, escolha a opção 4.

4. SUPORTE TÉCNICO.

Manual do Usuário - Suporte Técnico da BottleTech

Este manual foi elaborado para orientá-lo sobre como utilizar nossos serviços de cadastro e login.

Siga o passo a passo abaixo para obter assistência técnica.

1. Tela Inicial

Ao iniciar o programa, você será recebido pela tela principal do Suporte Técnico. Nela, você encontrará as seguintes opções:

- 1 - Cadastro: Para criar uma conta e permitir que nossa equipe entre em contato com você.
- 2 - Login: Se você já possui uma conta, utilize esta opção para acessar e enviar suas dúvidas.
- 3 - Voltar: Encerra o programa.

2. Cadastro

2.1. Escolha a opção "1 - Cadastro"

Você será direcionado para a seção de cadastro, onde será solicitado a inserir suas informações.

2.2. Preencha seus Dados

Insira seu nome completo, e-mail e número de telefone.

Certifique-se de que o número de telefone possui exatamente 11 dígitos.

2.3. Crie sua Senha

Siga as instruções para criar uma senha segura.

2.4. Conclusão

Se todas as informações estiverem corretas, sua conta será criada.

3. Login

3.1. Escolha a opção "2 - Login"

Insira seu e-mail e senha para acessar sua conta.

3.2. Boas-Vindas

Se as credenciais estiverem corretas, você receberá uma mensagem de boas-vindas.

3.3. Envie sua Dúvida

Insira sua dúvida quando solicitado. Ela será encaminhada para nossa equipe.

3.4. Conclusão

Agradecemos pela notificação. Um assistente entrará em contato em até 3 dias úteis.

4. Encerramento

Para encerrar o programa, escolha a opção "3 - Voltar".

Dicas Importantes

Caso tenha dificuldades ou receba mensagens de erro, utilize a opção "Insira uma opção válida" para retornar à tela principal.

Esse manual reforçar a importância do cliente no sucesso do sistema.:

E por isso que toda a Equipe Bottle Tech fornece o auxílio necessário para o cliente no nosso sistema de vendas de produtos. Este manual foi cuidadosamente elaborado para orientá-lo em cada etapa, proporcionando uma experiência tranquila e eficiente.

Ao seguir este guia, você agora possui o conhecimento necessário para utilizar plenamente todas as funcionalidades do nosso sistema. Lembre-se de que estamos comprometidos em oferecer suporte contínuo para garantir o seu sucesso.

A eficácia deste sistema não se limita apenas a transações comerciais; é sobre construir uma parceria duradoura. Queremos ouvir seus feedbacks, sugestões e necessidades em evolução, para que possamos continuar aprimorando nossos serviços e adaptando-nos às suas expectativas

REQUERIMENTO ESPECÍFICO.

Esse Requerimento tem como intuito esclarecer toda a lógica por trás de cada função e estrutura estabelecida no sistema Bottle Tech.

1. SETOR DE PRODUTOS

Esse código Java implementa um programa simples de gerenciamento de produtos para a empresa "BottleTech". Vamos passar por ele passo a passo:

- Imports de Bibliotecas Usada:

Usa **java.util.Scanner** para obter entrada do usuário. A principal utilizada durante o código piloto.

- Classe Principal (Produtos):

Método **Main** inicia a execução do programa.

Lê uma mensagem da entrada do usuário.

Verificação de Mensagem:

Verifica se a mensagem não está vazia e, se não estiver, exibe uma saudação e um menu com opções.

- Variáveis principais e formuladas

O Uso do **Int Op** declara a variável "op" acompanhada Por Int que armazenará valores inteiro, tais destinados a escolhas das opções do Menu Inicial

Uso **Double Tamanho** para declarar a variável chamada "Tamanho" acompanhada do tipo Double para armazenamento de valores decimais com mais precisão. Essa variável armazenará os valores referente aos tamanhos dos produtos disponíveis.

- Opções do Menu:

Se a opção digitada for 1, exibe uma tabela de produtos e preços, incluindo modelos e tamanhos. Formada.

Exibe uma tabela de fretes por região.

Solicita ao usuário o modelo, tamanho, quantidade e região desejados.

- Cálculos de Preço:

Calcula o valor do frete com base na região.

Calcula o valor final do pedido com base no modelo, tamanho e quantidade escolhidos.

Exceções:

Utiliza tratamentos de erros **try-catch** para lidar com possíveis exceções ao ler valores da entrada do usuário (por exemplo, se não forem fornecidos números).

Saída:

Exibe o valor final do pedido.

2. SETOR DE PAGAMENTO

Esse código Java implementa um sistema de pedidos e pagamentos para a empresa "BottleTech". Vamos analisar passo a passo:

- Import Bibliotecas usadas:

Usa **java.util.Scanner** para obter entrada do usuário.

Uso **java.time.LocalDate** para obter informações de datas.

Uso **java.time.LocalTime** para obter informações referente o horário de maneira precisa.

- Variáveis e Objetos:

Declaração de variáveis como **ValorFinal** acompanhada de Double que armazenará valores de números decimais, trazendo mais precisão para o troco.

Estrutura de Repetição:

Um loop **while(true)** mantém o programa em execução indefinidamente até que seja explicitamente encerrado.

- Menu Principal:

Apresenta um menu com opções para Produtos, Pagamento, Sugestões/Reclamações, Suporte Técnico, e Encerrar Programa.

Solicita a opção do usuário.

Opção 1 - Produtos:

Exibe tabelas de modelos, preços e taxas de frete.

Solicita informações sobre o produto desejado (modelo, tamanho, quantidade e região).

Calcula o valor total considerando o modelo, tamanho, quantidade e taxa de frete.

Exibe o valor final e a data/hora da compra.

Opção 2 - Pagamento:

Apresenta um submenu para escolher entre débito, crédito, PIX, dinheiro ou voltar ao menu.

Cada método de pagamento gera um link fictício e exibe uma mensagem correspondente.

Link Aleatório: Será impresso com um link pré selecionado com acréscimo na variável **ValorFinal**

Para pagamento em dinheiro, solicita o valor recebido, calcula o troco e envia um comprovante por e-mail.

E em case de pagamento via pix será exibido um QR Code.

Gerador utilizado uma cadeia de caracteres contendo sequencias de escape “\r” e “\n” para estruturação do Qr Code.

- <http://asciiqr.com/index.php?i=&t=aaa>

- <http://asciiqr.com/index.php?i-&t=aaa>

3. SETOR DE SUGESTÃO E RECLAMAÇÃO

Este código é um programa que permite aos usuários enviar sugestões, reclamações ou avaliações. Aqui está uma explicação passo a passo:

- Estrutura Geral:

O programa é iniciado com a **classe SugestaoReclamacao** e seu método **Main**.

Utiliza um **loop while (true)** para manter o programa em execução até que a opção "Voltar" seja escolhida.

- Entrada do Usuário:

Usa a **classe Scanner** para obter entrada do usuário.

Exibe um menu com opções (1 - Sugestão, 2 - Reclamação, 3 - Avaliação, 4 - Voltar) e solicita ao usuário que insira sua escolha.

- Tratamento da Escolha do Usuário:

Se o usuário escolhe 1, solicita uma sugestão e imprime uma mensagem de agradecimento.

Se escolhe 2, solicita uma reclamação e imprime uma mensagem informando que a reclamação será encaminhada para a central de atendimento ao cliente.

Se escolhe 3, apresenta uma matriz de avaliação de estrelas, pede uma avaliação e fornece uma mensagem com base na avaliação.

- Avaliação do Atendimento:

Apresenta uma matriz visual de estrelas para avaliação.

O usuário insere uma avaliação de 1 a 5 estrelas.

Com base na avaliação, exibe uma mensagem correspondente:

Se a avaliação for menor que 3, expressa desculpas e promete melhorias.

Se a avaliação for de 3 a 4, agradece pela classificação.

Se a avaliação for 5, solicita uma opção válida, indicando um possível erro.

- Finalização do Programa:

Se o usuário escolhe 4, o loop é interrompido, e o programa encerra.

-Validação da Entrada do Usuário:

Caso o usuário insira uma opção inválida, exibe uma mensagem solicitando uma opção válida.

Encerramento do Scanner:

Observações:

Utiliza **sc.nextLine()** para consumir a quebra de linha após a entrada numérica, evitando problemas de leitura subsequente.

Este programa serve como um sistema simples de feedback, permitindo que os usuários forneçam sugestões, reclamações ou avaliações em um formato interativo.

4. SETOR DE SUPORTE TÉCNICO

Este código implementa um programa simples de suporte técnico com funcionalidades de cadastro e login. Aqui está uma explicação passo a passo:

- Variáveis de Armazenamento:

nomeCompleto, email, telefone, e senha são inicializadas como **null** para armazenar informações do usuário.

Estrutura de repetição:

Utiliza um loop `while(true)` para manter o programa em execução até que a opção "Voltar" seja escolhida.

- Menu de Opções:

Exibe um menu com opções (1 - Cadastro, 2 - Login, 3 - Voltar) e solicita ao usuário que insira sua escolha.

- Tratamento da Escolha do Usuário:

Se o usuário escolhe 1, fornece informações sobre o motivo do cadastro e solicita o nome completo, e-mail, telefone e senha.

Se escolhe 2, solicita e verifica o e-mail e a senha inseridos pelo usuário, exibindo informações do usuário se as credenciais estiverem corretas.

Se escolhe 3, o loop é interrompido, e o programa encerra.

- Tratamento de Exceções:

Utiliza um tratamento de erro `try-catch` para capturar exceções e exibir uma mensagem de "Insira uma opção válida" se ocorrer algum erro durante a entrada do usuário.

- Mensagens ao Usuário:

Exibe mensagens informativas sobre o motivo do cadastro e uma mensagem de boas-vindas com informações do usuário no login bem-sucedido.

Observações:

O código trata a entrada do usuário com `Scanner` e utiliza métodos como `nextInt()` e `nextLine()` para obter diferentes tipos de entrada.

A senha é capturada como uma sequência de caracteres e é comparada para verificar a autenticação no login.

A utilização de um tratamento de erro `try-catch` ajuda a evitar falhas inesperadas no programa.

CONCLUSÃO

Esperamos que este Sistema de Vendas de Garrafas torne sua experiência de compra mais conveniente e agradável. A BottleTech está comprometida em proporcionar qualidade e inovação, e este sistema reflete nosso empenho em atender às suas necessidades. Aproveite a jornada de compras e não hesite em entrar em contato caso precise de suporte.