

Your Restaurant Manager

Sistema de Gestão de

Pedidos para Restaurantes

Caio Moreira Marques

Davi Telles Xavier

Marco Antonio Alves Moreira

Pedro César da Matta Silveira

Thiago Botelho Neves



Contexto

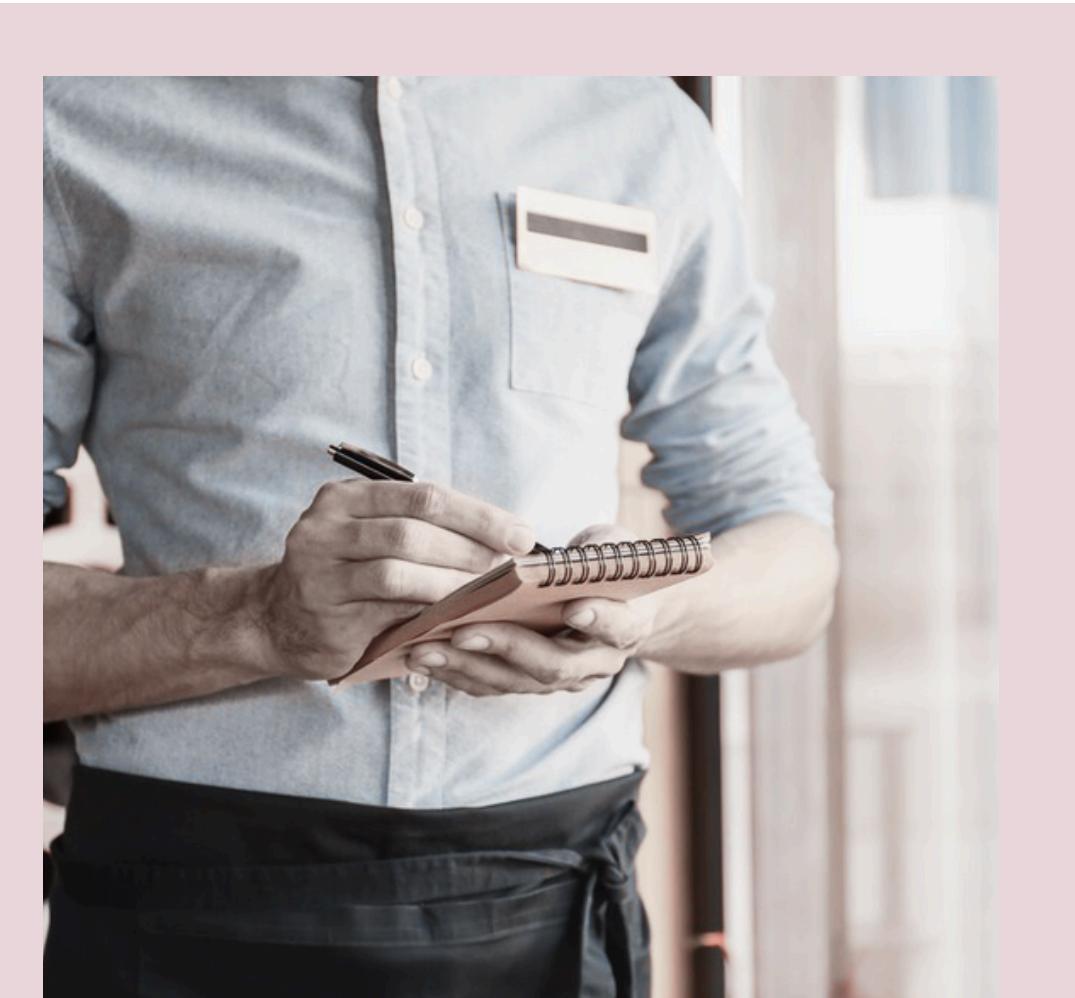
Introdução

Problema

- -Anotações manuais em restaurantes causam:
 - Erros de pedidos
 - Comunicação ineficiente com a cozinha
 - Dificuldade em horários de pico
 - Processamento lento de contas

Solução Proposta:

- Aplicação digital para:
 - Registrar pedidos com precisão
 - Integrar atendentes e cozinha em tempo real
 - Gerar relatórios automáticos



Objetivos

Objetivo Geral

- Substituir métodos analógicos por um sistema digital integrado

Objetivos Específicos

- Reduzir erros nos pedidos
- Agilizar comunicação com a cozinha
- Atualizar produtos em tempo real

Justificativa

Impactos positivos

- Melhora a experiência do cliente
- Aumenta eficiência operacional
- Alinhado ao **ODS 8** (Trabalho Decente e Crescimento Econômico)

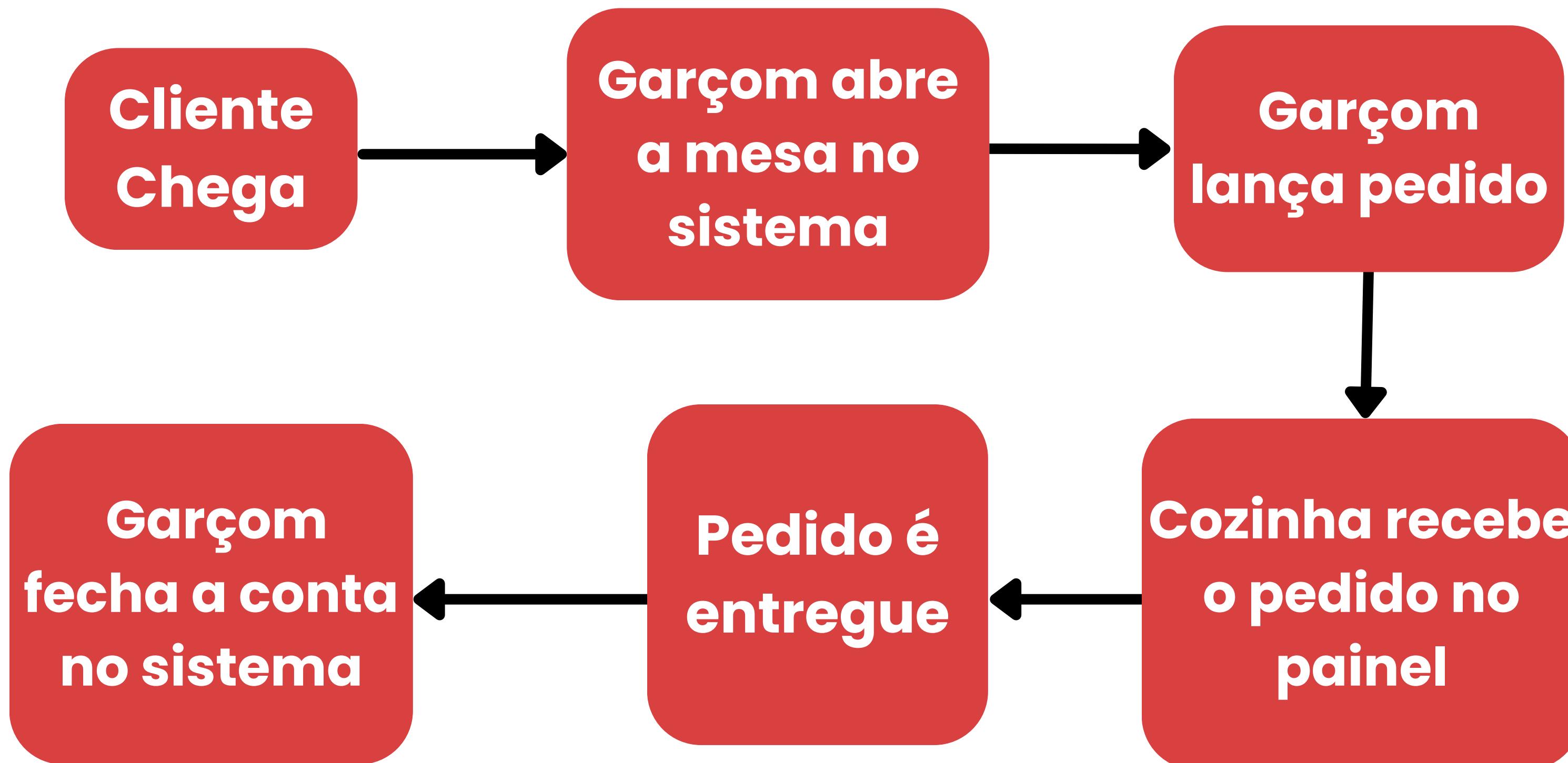
Público-Alvo

- Restaurantes de pequeno porte
- Garçons, cozinheiros e gerentes.

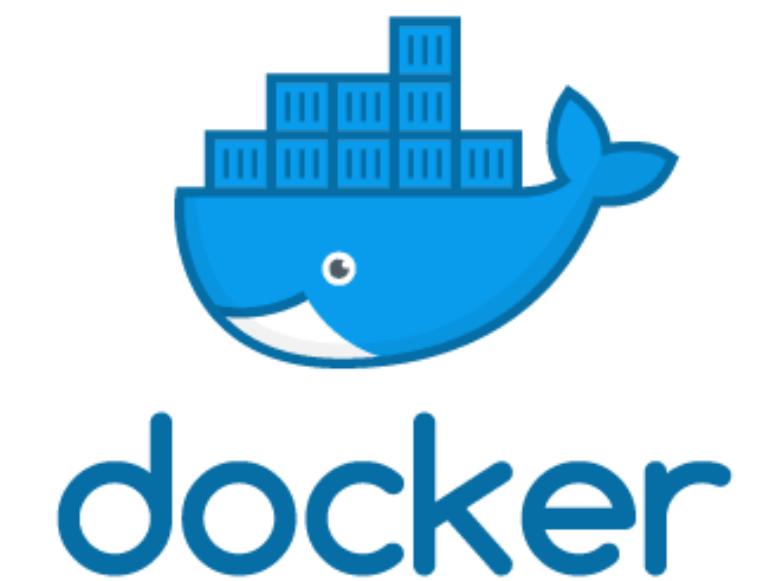
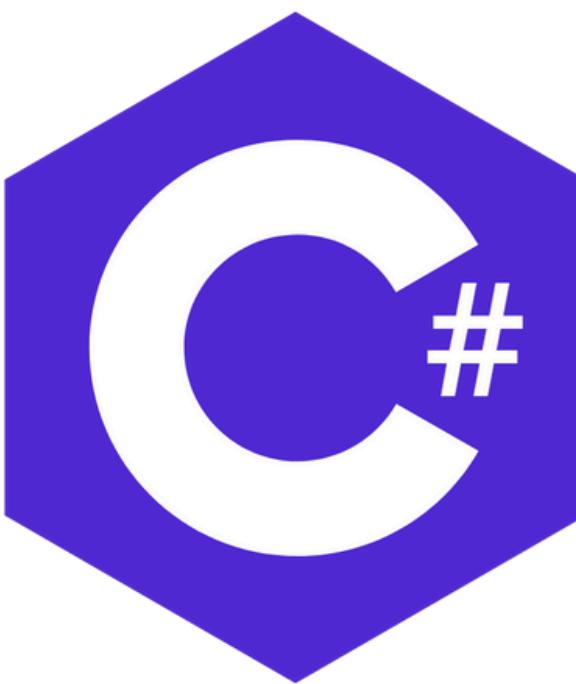


Visão Geral das Funcionalidades

Fluxograma



Tecnologias Utilizadas





Demonstração



Plano de testes de Software

Objetivo

- Garantir que nosso sistema funcione corretamente dentro do esperado, de forma estável e assegurando que todas as etapas antecessoras ao teste estão alinhadas com o produto até então.

Escopo de Teste

- Serão testadas as funcionalidades principais do sistema, considerando o fluxo esperado de uso pelos funcionários, garantindo assim a estabilidade, usabilidade e confiabilidade do sistema.



Registro de testes de software



Avaliação

- A execução dos testes demonstrou que o sistema está funcional e atende aos requisitos previamente estabelecidos no plano de testes.

Pontos de melhoria identificados

- Ordenação da lista de pedidos
- Bug no nome da mesa
- Ajuste na ordenação de pedidos
- Bug do nome

Pontos Fortes

- Estabilidade da aplicação
- Performance satisfatória
- Responsividade
- Funcionalidade de impressão
- Funcionalidade de impressão

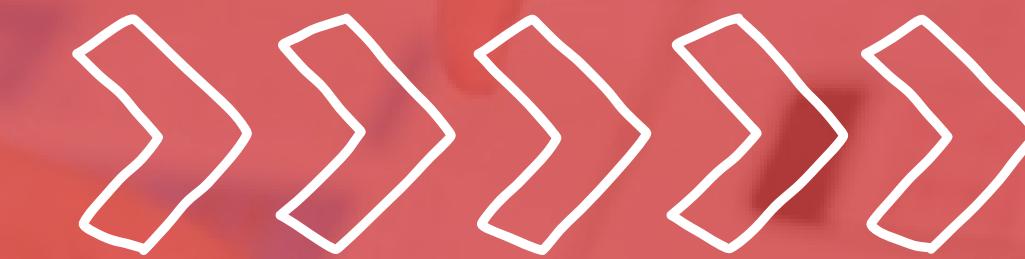


Plano de testes de Usabilidade

Objetivo

- Avaliar a usabilidade e eficiência da aplicação em cenários reais de uso, com foco nas principais funcionalidades voltadas aos diferentes perfis de usuários do sistema.
- Para tanto, foram elaborados cinco cenários, cada um baseado na definição apresentada sobre as histórias dos usuários, definido na etapa das especificações do projeto.





**Registro de
testes de
usabilidade**

Avaliação

- Tomando como base os resultados obtidos, foi possível verificar que a aplicação web apresenta um desempenho satisfatório quanto à taxa de sucesso na interação dos usuários, uma vez que os cenários propostos foram concluídos com êxito.
- Como os usuários estavam se familiarizando com o sistema, é esperado que levem mais tempo para concluir cada tarefa/cenário, o que justificaria uma pequena fase de treinamento antes de implantá-lo definitivamente

CONCLUSÃO

“Escreva programas que façam apenas uma coisa, mas que a façam bem feita.”

Doug McIlroy, criador do conceito de *pipes* do Unix

Dúvidas?

Referências Bibliográficas

- BENYON, David. **Interação humano-computador.** 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. E-book. ISBN 9788579361098.
- HIRA, Z. **Shell Scripting for Beginners – How to Write Bash Scripts in Linux.** Disponível em: <https://www.freecodecamp.org/news/shell-scripting-crash-course-how-to-write-bash-scripts-in-linux/>.
- MEHTA, T. **How To Build RESTful APIs With Asp.net Core 8.** Disponível em: <https://dev.to/wirefuture/how-to-build-restful-apis-with-aspnet-core-8-j5..>
- PAULO SILVEIRA, G. S. **.NET: persistindo dados com Entity Framework Core.** Disponível em: <https://cursos.alura.com.br/course/dot-net-persistindo-dados-entity-framework-core>.
- PAULO SILVEIRA, G. S. **Angular 19: estruture componentes com signals e controle de fluxo.** Disponível em: <https://cursos.alura.com.br/forum/courses-angular-19-estruture-componentes-signals-controle-fluxo/>.
- WONG, E. **Shneiderman's Eight Golden Rules Will Help You Design Better Interfaces.** Acesso em: abr. 2025.