

SLASH

Contexto do Projeto

Introdução

A frequência a botecos e bares é uma parte integrante da cultura social em muitas comunidades. No entanto, a divisão de contas entre os clientes muitas vezes se revela uma tarefa complexa e desafiadora. Este projeto visa resolver esse problema com o desenvolvimento de um software dedicado à divisão de contas em estabelecimentos do tipo, promovendo uma experiência mais tranquila e satisfatória para os clientes.

Problema

Dividir a conta em bares e restaurantes frequentemente se torna um desafio devido à diversidade de itens consumidos por diferentes pessoas, além das variações nos hábitos de consumo e nos valores individuais. A falta de uma ferramenta eficiente para facilitar essa divisão contribui para frustrações e possíveis conflitos entre os clientes, afetando negativamente sua experiência no estabelecimento.

Objetivo do Projeto

Desenvolver um software que simplifique e agilize o processo de divisão de contas em botecos e bares, calculando automaticamente a divisão equitativa das despesas com base nos itens consumidos por cada pessoa. Isso elimina a necessidade de cálculos manuais e negociações entre os participantes, proporcionando uma solução conveniente para um problema comum.

Justificativa

A criação deste software visa melhorar a experiência dos clientes em botecos e bares, tornando a divisão de contas simples e livre de estresse. Ao oferecer uma solução eficiente para este problema, espera-se não apenas aumentar a satisfação e a fidelidade dos

clientes, mas também melhorar a reputação e o desempenho dos estabelecimentos participantes.

Público-Alvo

Jovens adultos entre 18 e 30 anos que frequentam regularmente botecos e bares em grupos são o público principal deste software. Este grupo é mais propenso a enfrentar desafios na divisão de contas devido à sua frequência de socialização e ao uso comum de tecnologia, tornando o software uma solução intuitiva e acessível para suas necessidades específicas.

Especificações do Projeto

Histórias de usuários:

“Como Ana, uma estudante universitária com um orçamento limitado, eu quero dividir a conta de forma justa com meus amigos no restaurante, para que todos possamos pagar apenas pelo que consumimos e ninguém se sinta sobrecarregado financeiramente.”

“Como Carlos, um profissional ocupado que frequentemente organiza almoços de negócios, eu quero poder dividir a conta de forma eficiente entre os membros da minha equipe, para que possamos nos concentrar nas discussões importantes e evitar desperdiçar tempo fazendo cálculos manualmente.”

“Como João, um cliente habitual de bares, eu quero poder dividir a conta com meus amigos de maneira rápida e fácil, para que possamos continuar aproveitando o momento sem interrupções e sem atrasos na hora de pagar.”

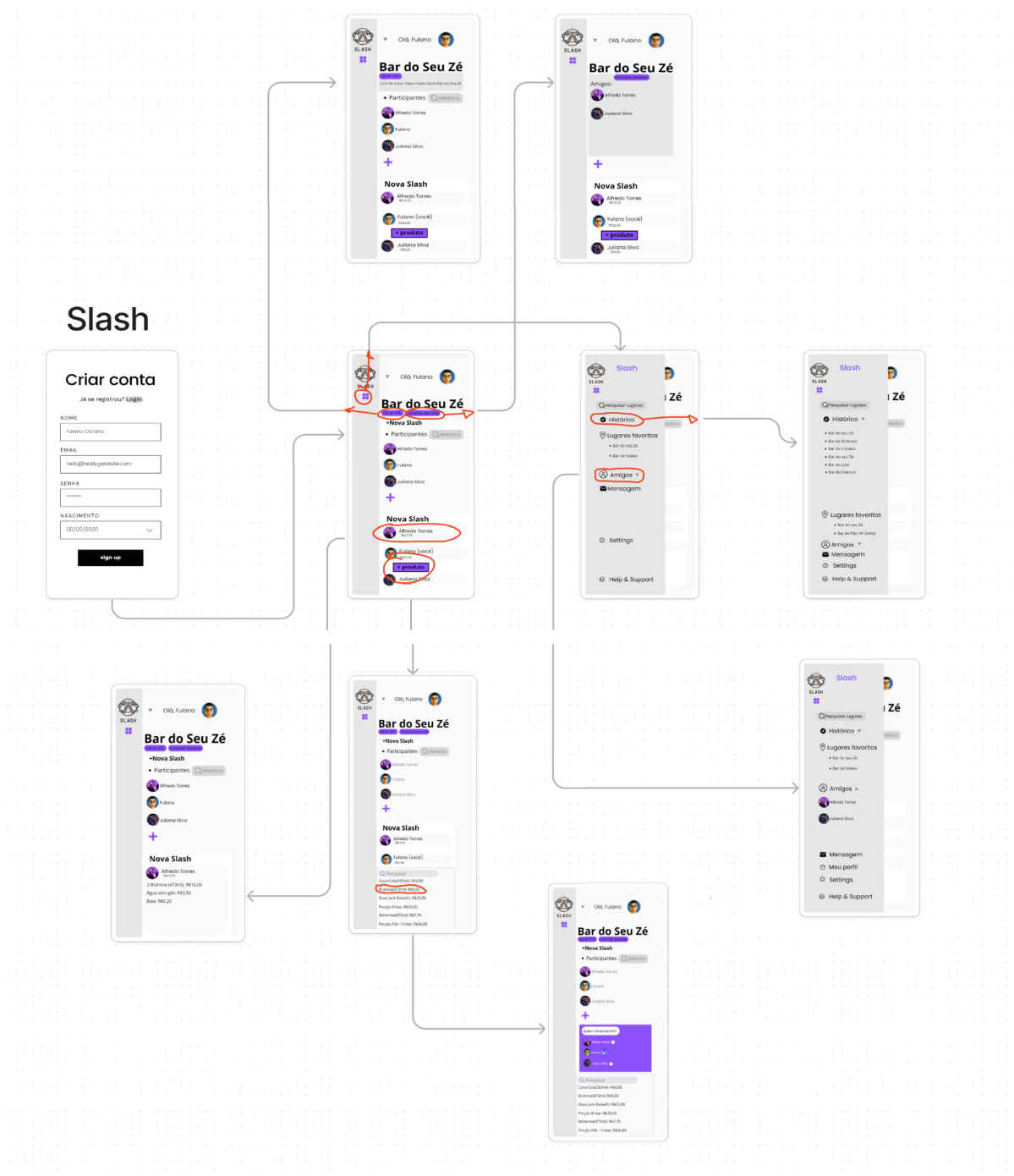
“Como Sofia, uma mãe ocupada que sai para jantar com sua família, eu quero dividir a conta do restaurante de forma personalizada, com várias formas de pagamento, para que possamos dividir os custos de acordo com as preferências alimentares de cada membro da família e evitar desperdícios de comida.”

“Como Pedro, um jovem profissional que gosta de sair para jantar com seus amigos nos finais de semana, eu quero poder dividir a conta do restaurante de forma transparente e equitativa, para que todos nós possamos contribuir de acordo com o que consumimos e evitar mal-entendidos sobre quem deve o quê.”

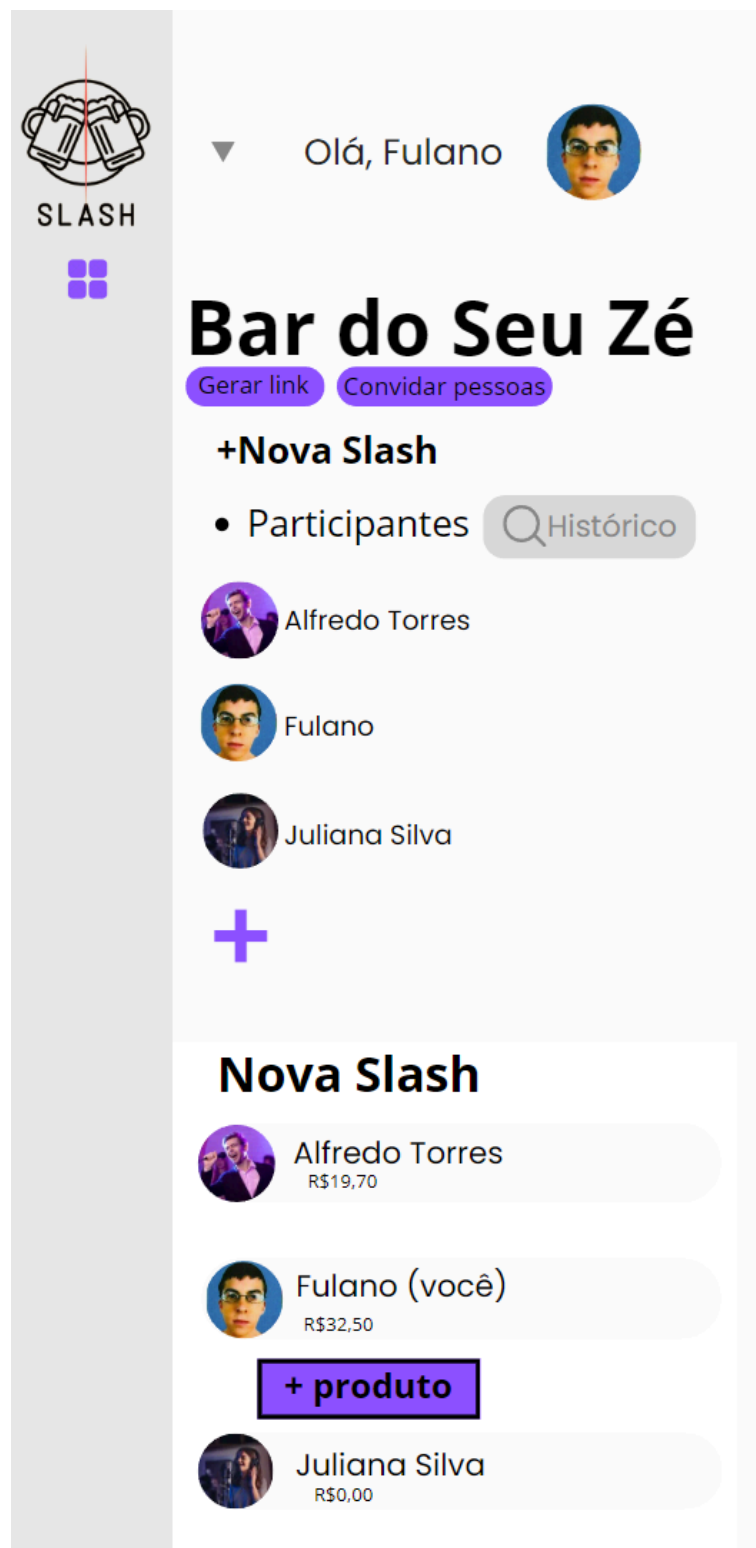
Requisitos do Projeto

Requisitos Funcionais	Requisitos não funcionais
Registro dos pedidos, havendo abas para cada usuário, mostrando a quantia total a ser paga pela pessoa, além de todos os produtos pedidos	Interface intuitiva.
Dividir o preço de certos produtos, assim, quando for pedida uma porção, por exemplo, haverá a opção de escolher quais pessoas vão pagar por ela.	Compatibilidade com diferentes dispositivos.
Porcentagem da conta a ser paga ser destinada ao aplicativo, como uma taxa pela utilização do mesmo	Rápido e responsivo.
Carteira do aplicativo, com saldo e opções de depósito(fim demonstrativo).	Foco em aparelhos móveis
Incorporar taxas de serviço, assim podendo informar uma quantia e destiná-la ao estabelecimento.	Manutenções facilitadas e frequentes.
Feedback de usuários, informando aspectos positivos e negativos do software, possibilitando futuras atualizações com mudanças e novas funcionalidades.	Suscetível a muitos usuários.

Projeto de Interface



Wireframe



Protótipo interativo (Figma):

<https://www.figma.com/file/QPwES89EuXgt4jv4x7AlQp/Slash?type=whiteboard&node-id=0%3A1&t=umBr8z58yFXP01VI-1>

Metodologia

Scrum Master: Gabriel Bicalho

Product Owner: Kim Pinheiro

Equipe de desenvolvimento: Kim Pinheiro, João Marcos, Gabriel Bicalho, Rafael Rehfeld

Desenvolvimento

No decorrer das sprints (4 partes do trabalho), cada um ficou designado por desenvolver uma parcela do site, a fim de segmentar o trabalho e torná-lo mais dinâmico. Ao final de cada Sprint, os arquivos que cada um produziu eram salvos no Github do projeto, assim salvando todo o processo na medida que alterações fossem feitas. O software usado pelo grupo para a confecção das aplicações foi o VS code. Cada um aplicou seus conhecimentos para desenvolver tanto as estruturas dos sites, quanto a parte visual e interativa, usando as linguagens de programação necessárias.

Software

Nosso software, no seu objetivo principal, tem como foco facilitar a divisão de contas em bares e restaurantes, por meio de uma interface simples e direta, assim, após efetuar o login ou registrar-se, o usuário é convidado a inserir o cep do bar que se encontra, a fim de registrar o local visitado em um banco de dados. Após isso, a mesa é criada com o próprio usuário, mas podendo ser adicionadas novas pessoas e seus respectivos nomes, nessa região também se encontra o campo para adicionar novos produtos, sendo digitado nome, preço e quantas pessoas irão consumi-lo, após isso, o preço do produto digitado será automaticamente distribuído para todos aqueles selecionados anteriormente. Abaixo, haverá a opção de fechar a conta, onde será exibido o preço total dos produtos, assim como uma taxa de serviço (10%) e taxa de uso do aplicativo (1%, decidido em consenso pelo grupo). Também será possível registrar um feedback com avaliação de 1 a 6 estrelas e um comentário, ambas sendo guardadas em um banco de dados. A aplicação também conta com uma aba lateral com algumas funcionalidades que serão aperfeiçoadas futuramente, como aba de lugares visitados, produtos pedidos, amigos, e perfil, além de requisitos já funcionais como a aba de configurações, possuindo opção de modo escuro, termos do aplicativo, configurações da conta (será implementado em outro momento).

Host do Site: slashiywy.netlify.app

Referências Bibliográficas

- Canva https://www.canva.com/pt_br/help/about-canva-docs/
- Trello <https://support.atlassian.com/trello/docs/trello-api-documentation/>
- Github <https://docs.github.com/pt>
- Figma <https://help.figma.com/hc/en-us>
- Miro <https://help.miro.com/hc/pt-br>
- VS code <https://code.visualstudio.com/docs>