

Interfaces Pessoa Máquina

2015/16

Manual de Utilizadores

BarISTa

Índice

1.Introdução.....	pág. 3
a. O que é o barISTa?.....	pág. 3
b. Como interagir com o barISTa?.....	pág. 3
2. Ecrã Inicial.....	pág. 3
a. Ecrã de bloqueio.....	pág. 3
b. Ecrã principal.....	pág. 4
3. Aplicação Bebida/Comida.....	pág. 4
a. Como pedir bebida/comida?.....	pág. 5
b. Como procurar produtos?.....	pág. 6
c. Como adicionar várias quantidades de um produto?.....	pág. 6
d. Como reduzir a quantidade ou remover produtos?.....	pág.7
4. Aplicação Música.....	pág. 7
a. Como reproduzir uma música/lista de reprodução?.....	pág. 8
b. Como criar um lista de reprodução?.....	pág. 9
c. Como editar uma lista de reprodução?.....	pág. 10
5.Aplicação Mensagens.....	pág. 11
a.Como enviar uma mensagem?.....	pág. 11
b.Como enviar uma imagem?.....	pág. 12
c. Como criar uma conversa?.....	pág. 12
6. Aplicação Emparelhar dispositivo.....	pág. 13
a. Como emparelhar um dispositivo?.....	pág. 13
b. Como ver notificações?.....	pág. 14
7. Aplicação Fotografia.....	pág. 14
8.Aplicação Televisão.....	pág. 15

1. Introdução

a. O que é o barISTa?

A mesa BarISTa é uma mesa interativa, sensível ao toque, destinada a bares e restaurantes, que para além de permitir efetuar e acompanhar o estado do seu pedido também oferece a capacidade controlar a música que é reproduzida na mesa, enviar e receber mensagens ou fotografias de e para outras mesas, receber notificações de dispositivos móveis e assistir a conteúdo televisivo.

Este produto foi desenvolvido pelo grupo 18A, no intuito da cadeira de Interfaces Pessoa Máquina, o barISTa foi desenhado com o propósito de atender e facilitar o serviço prestado aos utilizadores.

b. Como interagir com o barISTa?

O utilizador pode utilizar o ecrã tátil, sendo possível realizar um toque, fazer *scroll* e arrastar (*drag & drop*).

2. Ecrã inicial

a. Ecrã de bloqueio



Figura 1

Neste ecrã é possível consultar as horas, estado do tempo, temperatura exterior e localidade.

Para desbloquear basta um toque em qualquer ponto do ecrã.

b. Ecrã principal

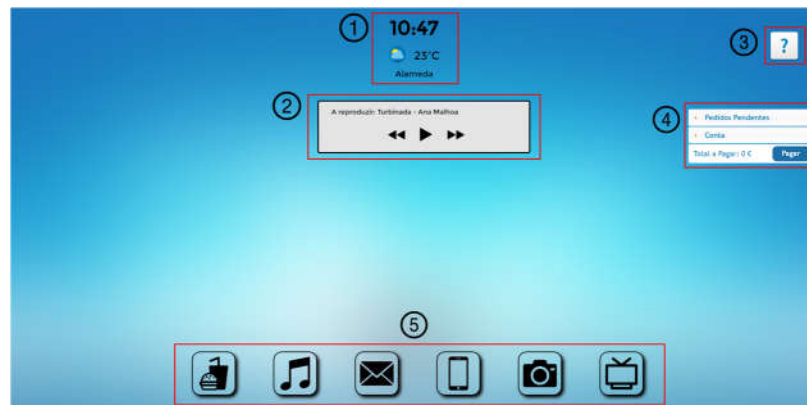


Figura 2

No ecrã ilustrado na figura 2, é possível ter acesso a 5 zonas diferentes, identificadas pelos números:

1. Contem a informação relativa à hora atual, estado do tempo, temperatura exterior e localidade;
2. Mini-reprodutor de música pertencente à aplicação música (pág), onde é possível saber qual a música a ser reproduzida, pausar/reproduzir e passar para a seguinte/anterior;
3. Botão onde é possível consultar a ajuda interativa, disponibilizando um guia para todas as aplicações;
4. Informação relativa à conta e aos pedidos pendentes (em curso), com a possibilidade de efetuar o pagamento;
5. Botões de seleção das aplicações, em que ao tocar num deles abre a aplicação correspondente ou no caso de já estar aberto, apenas minimiza.

3. Aplicação Bebida/Comida

Com esta aplicação é possível consultar a ementa, pedir bebida/comida. A ementa encontra-se agrupada em 4 categorias: sugestões, bebidas alcoólicas, bebidas não alcoólicas e comida. Também se encontra disponível uma barra de pesquisa.



Figura 3

Na janela ilustrada na figura 3, existem 6 zonas de interação, são elas:

1. Separadores da ementa, cada separador contém produtos relacionados entre si identificado pelo nome do separador;
2. Barra de pesquisa, destinada à procura de produtos específicos, ingredientes e preço;
3. Botão de saída, que fecha a aplicação por completo, descartando qualquer pedido não confirmado;
4. Botão de seleção de um produto e a sua breve descrição e preço;
5. Informação do produto adicionado ao pedido, tal como a quantidade, que pode ser diminuída, aumentada ou até remover o produto do pedido;
6. Caixa de confirmação, em que se pode confirmar ou limpar todos os produtos do pedido.

a. Como pedir Comida/Bebida?

Para fazer um pedido, basta tocar no produto pretendido, verificar-se-á que o produto foi adicionado ao pedido, de seguida tocar em confirmar para concluir.

Exemplo: Tendo como base a figura 3, tocar no produto na zona 4, verificar que foi adicionado na zona 5 e confirmar no botão confirmar que está verde, na zona 6.

b. Como procurar produtos?



Figura 4

Para pesquisar um produto é preciso de tocar no separador em que o seu produto se encontra e tocar na caixa de pesquisa e introduzir o nome, preço ou ingredientes que o compõe.

c. Como adicionar várias quantidades de um produto ao pedido?



Figura 5

Para adicionar vários produtos e várias quantidades, basta tocar no produto pretendido o número de vezes da quantidade desejada, ou em alternativa no botão de “mais” o número de vezes que desejar. De seguida se pretender basta tocar no confirmar para concluir o pedido.

Exemplo: Tendo como base a figura 5, tocar no produto na zona 1, tocar no botão “mais” da zona 2 até a quantidade desejada ser alcançada e confirmar no botão confirmar que está verde, na zona 3.

d. Como reduzir a quantidade ou remover produtos?



Figura 6

Para reduzir a quantidade de um produto que está no pedido basta tocar no botão “menos” até a quantidade desejada ser alcançada, se a quantidade for reduzida até zero, o produto é removido do pedido.

Para remover um produto do pedido, basta tocar no botão “lixo”, para remover todos os produtos, tocar no botão “Limpar”.

Exemplo: Tendo como base a figura 6, tocar no “menos” na zona 2, até à quantidade desejada ser alcançada ou apagar o produto tocando no “lixo”, que se encontra na zona 1 ou em “Limpar” que está a vermelho, que esta na zona 3.

4. Aplicação Música

Nesta aplicação é possível ouvir música à escolha e criar, editar, reproduzir e apagar listas de reprodução. Há dois separadores, em que um contem todas as musicas e outro todas as listas criadas até à data. Também se encontra disponível uma barra de pesquisa.




Figura 7

Na janela ilustrada na figura 7, existem 6 zonas de interação, são elas:

1. Separadores, em que o primeiro agrupa todas as músicas da aplicação, o segundo todas as listas de reprodução criadas e o terceiro ordena por artista, álbum, música e género (ordem alfabética) relativamente ao separador das músicas;
2. Barra de pesquisa, destinada à procura de musicas ou listas;
3. Botão de saída, que fecha a aplicação por completo, interrompendo a reprodução do leitor;
4. Musica e as suas informações, que pode ser reproduzida ao tocar no botão de reprodução, que esta no canto inferior direito ou então ser arrastada para a lista de reprodução que se encontra no lado direito da janela da aplicação;
5. Lista de reprodução a ser criada ou editada atualmente, contento as musicas já adicionadas, por cima o nome da lista e por baixo a caixa de confirmação da mesma.
6. Leitor de reprodução em que se pode consultar a musica atual a tocar, pausar, passar para a seguinte/anterior da mesma e aumentar e diminuir o volume da musica.

a. Como reproduzir uma musica/lista de reprodução?

Para reproduzir uma música basta tocar no botão:  que se encontra na zona 4, na figura 7.

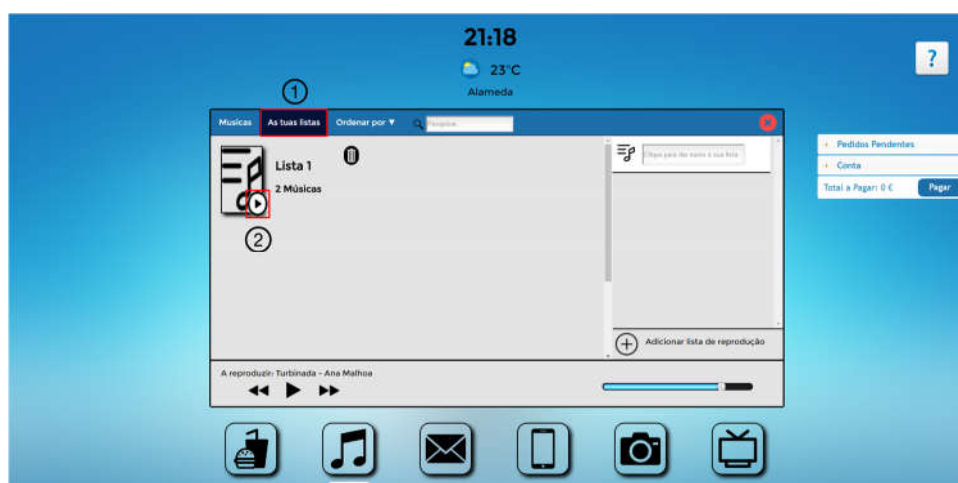


Figura 8

Para reproduzir uma lista de reprodução, é necessário tocar no separador “Listas” e de seguida no botão de reprodução da lista pretendida.

Exemplo: Referente à figura 8, tocar em “As tuas listas” que está na zona 1, de seguida tocar na zona 2, que irá reproduzir a lista “Lista 1”.

b. Como criar uma lista de reprodução?

Tocar em “Adicionar lista de reprodução”, zona 1, figura 9.

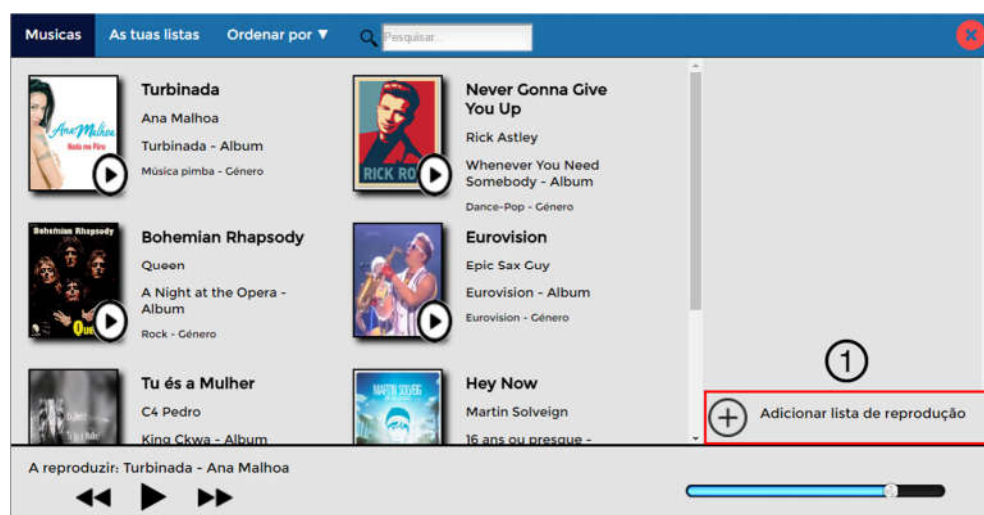


Figura 9

De seguida arrastar as músicas pretendidas para a zona de criação da lista, dar nome à mesma e tocar em guardar.

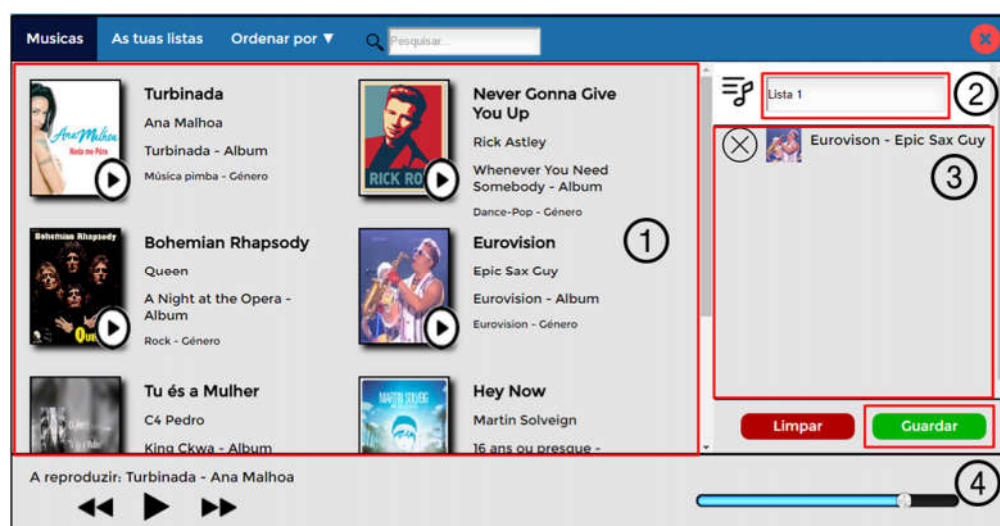


Figura 10

Exemplo: Tendo como base a figura 10, arrastar a música da zona 1 para a zona 3, tocar em “Toque para dar nome à sua lista” na zona 2, introduzir o nome “Lista 1” e por fim tocar em “guardar” que está a verde na zona 4.

c. Como editar uma lista de reprodução?

Tocar em “As tuas listas”, tocar na lista a editar ou, em alternativa, arrastar a lista para a zona de criação/edição de listas.

Para remover a lista de reprodução, basta tocar no “lixo” zona 3.

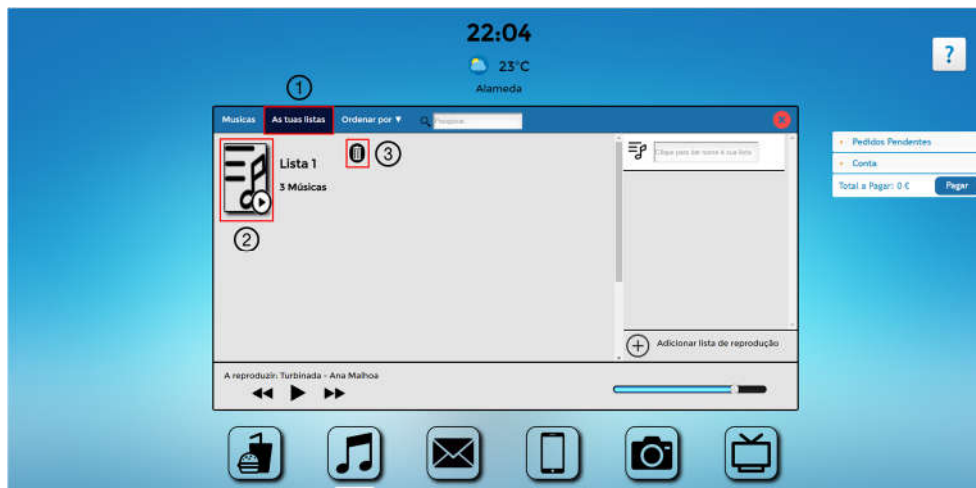


Figura 11

Arrastar as músicas que é pretendido adicionar à presente lista, também é possível alterar o nome da lista, no final guardar a lista editada em “Guardar” ou então descartar as alterações em “Cancelar”.



Figura 12

Exemplo: Tocar na “Lista 1” (figura 11, zona 2), de seguida, referente à figura 12, tocar em “Música”, zona 1, e arrastar uma nova música para a lista, zona 2, e remover outra música, tocando no “lixo”, na zona 4. No final mudar o nome da lista, zona 2 e finalmente guardar a lista editada tocando em “Guardar” na zona 5.

5. Aplicação Mensagens

Nesta aplicação é possível criar conversas com outras mesas, conversar com a mesa, e enviar fotos da sua galeria para as mesas com quem conversa. É disponível a informação de quantas conversas tem ativas e o tempo a que foram enviadas as mensagens. Também se encontra disponível uma barra de pesquisa das mesas



Figura 13

Na janela ilustrada na figura 13, existem 9 zonas de interação, são elas:

1. Botão de saída, que fecha a aplicação por completo, sem interromper qualquer conversa ativa ou mensagem enviada.
2. Barra de pesquisa, destinada à procura da mesa que quer conversar, das ativas.
3. Mensagem recebida na presente conversa.
4. Mensagem enviada na presente conversa.
5. Botão para criar uma conversa com outras mesas.
6. Conversas ativas, mostra qual mesa esta a conversar de momento (a cor de fundo distingue com uma cor mais escura que as restantes) e também disponibiliza todas as outras conversas com outras mesas e a ultima mensagem recebida/enviada.
7. Barra de entrada de texto onde se escreve a mensagem que deseja enviar.
8. Botão de enviar fotografias.
9. Botão onde envia a mensagem que escreveu na barra de texto.

a. Como enviar uma mensagem?

Para enviar uma mensagem, basta tocar na barra de texto, escrever a mensagem pretendida e clicar no botão para enviar a mensagem.

Exemplo: Tendo como base a figura 13, tocar na barra na zona 7, escrever a mensagem que deseja no teclado e tocar no botão da zona 9 para enviar a mensagem, e confirmar se a mensagem foi enviada na zona 4.

b. Como enviar uma imagem?

Para enviar uma imagem, basta tocar no botão para enviar imagens, aparecerá a aplicação das fotografias, como na figura 14.

É necessário capturar previamente as fotografias que se pretende enviar, está explicado na página 14.

Toca-se na imagem ou imagens que pretende enviar, e toca-se no botão “enviar”.

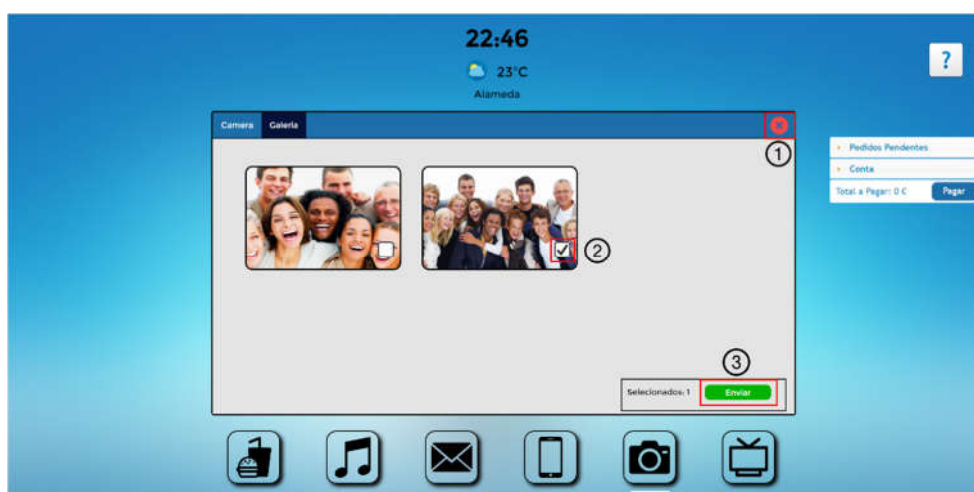


Figura 14

Exemplo: Tocar na fotografia (figura 13, zona 8), tendo como base a figura 14, tocar nas imagens para selecionar as que pretende enviar, zona 2, e de seguida tocar em “enviar”, zona 3, para enviar as imagens pretendidas.

c. Como criar uma conversa?

Para criar uma conversa, basta tocar no botão para adicionar conversas, figura 13, zona 5, onde aparecerá uma janela da planta do bar, como na figura 15 e seleciona-se a mesa na qual quer criar uma conversa.

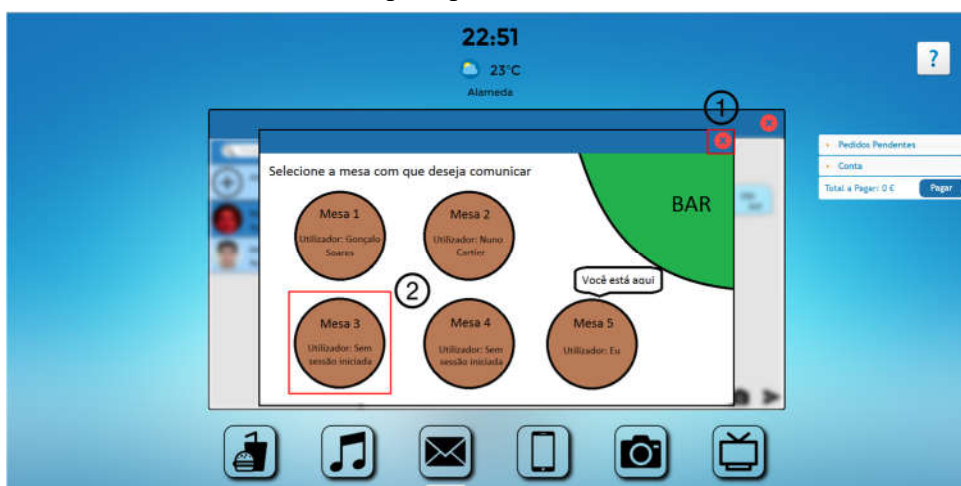


Figura 15

Exemplo: Tocar no botão na zona 5, da figura 13, aparecendo a janela da planta do bar, como na figura 15, tocar na mesa na zona 2 e verificar se a conversa foi criada, aparecendo uma nova conversa na zona 4, figura 13, novamente.

6. Aplicação Emparelhar Dispositivo

Nesta aplicação é possível emparelhar qualquer dispositivo eletrónico que se encontra consigo, sendo possível emparelhar mais que um ao mesmo tempo. Para além de emparelhar, também é possível receber notificações dos dispositivos emparelhados e responder caso seja uma mensagem recebida.



Figura 16

Na janela ilustrada na figura 16, existem 3 zonas de interação, são elas:

1. Informação relativa aos dispositivos possíveis para emparelhar, podendo selecionar qualquer um deles;
2. Informação relativa aos dispositivos já emparelhados, ficará vazio no caso de não ter nenhum emparelhado.
3. Caixa de confirmação, onde pode confirmar o dispositivo que deseja emparelhar, ou cancelar, não emparelhando nada e fechando a janela.

a. Como emparelhar um dispositivo?

Para emparelhar um dispositivo, basta tocar no dispositivo que deseja adicionar e tocar no botão “confirmar” para emparelhar com sucesso.

Exemplo: tendo como base a figura 16, tocar no dispositivo na zona 1, verificar que na zona 3 aparece a verde o botão “confirmar” e tocar na mesma. Verificar que o dispositivo foi emparelhado com sucesso na zona 2.

b. Como ver notificações?

Para ver a notificação recebida, basta tocar na janela da notificação, podendo ainda responder a mensagens tal como na aplicação das mensagens (página 12).

Na zona 2 observa-se de quem é a notificação, na zona 1, informa que é possível responder à mensagem e na zona 3 limpa todas as notificações.

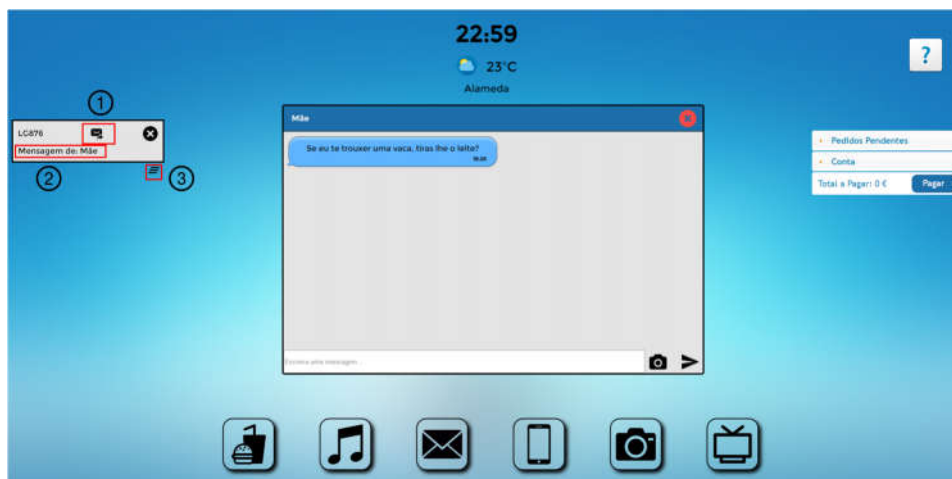


Figura 17

Exemplo: Tendo como base a figura 17, tocar na imagem de resposta na zona 1, para escrever o texto que pretende e envia-lo.

7. Aplicação Fotografia

Nesta aplicação é possível tirar uma fotografia na câmara implementada na mesa e ainda verificar as fotografias tiradas na galeria.



Figura 18

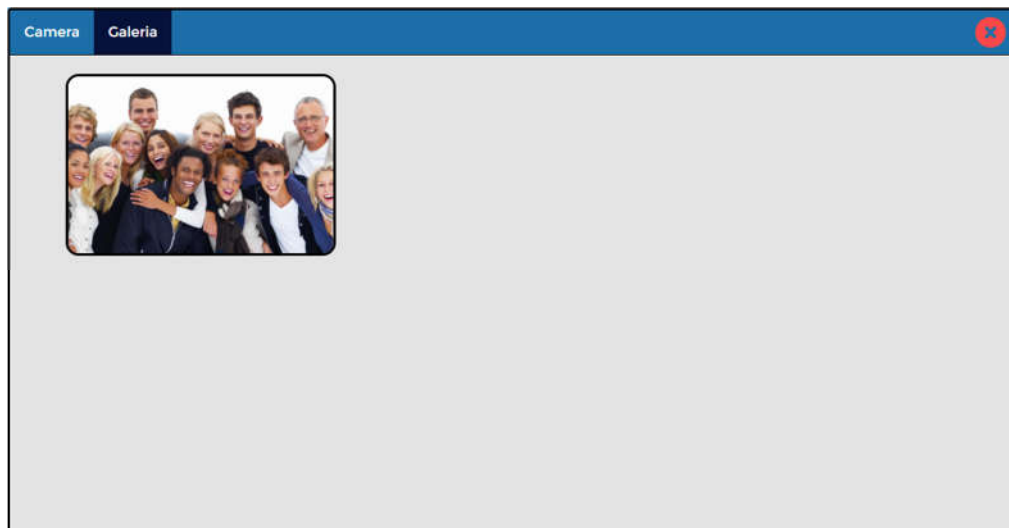


Figura 19

Na janela ilustrada na figura 18, existem 3 zonas de interação, são elas:

1. Separadores da máquina fotográfica, onde um separador é a camera e o outro a galeria onde se encontram as fotografias tiradas.
2. Botão de saída da aplicação, guardando qualquer foto que tenha sido capturada.
3. Botão para tirar a fotografia.

8. Aplicação Televisão

Nesta aplicação é possível ver televisão dos canais disponíveis na mesa, sabendo que ao mudar de canal interrompe a transmissão do canal anterior.

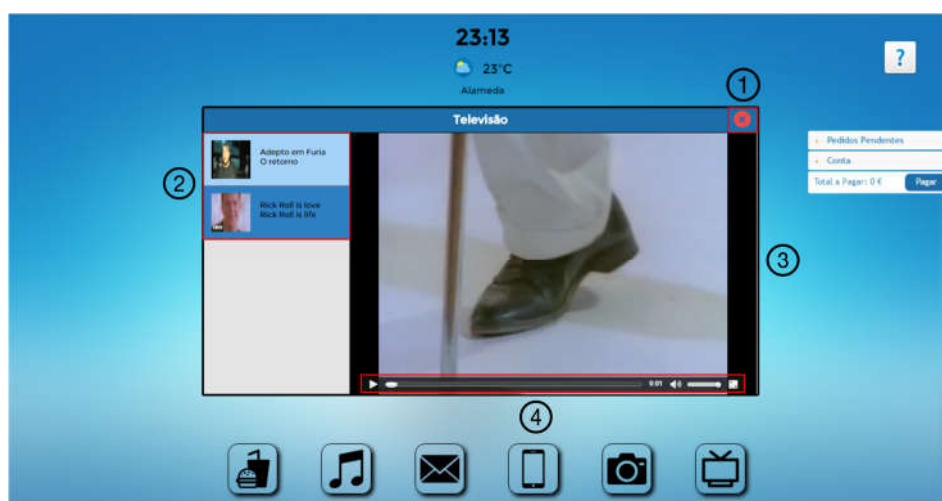


Figura 20

Na janela ilustrada na figura 20, existem 4 zonas de interação, são elas:

1. Botão de saída da aplicação, ao sair interrompe a transmissão do canal.
2. Canais disponíveis na mesa;
3. Televisor onde é transmitido o canal.
4. Barra de progresso do canal, onde é possível pausar o vídeo, expandir o televisor e movimentar-se no progresso do canal.