

Interface Pessoa Máquina - Grupo 18

Modelo Conceptual

Conceitos:

- **Metáfora: “Rei do bar”**

Com o **barISTA** o utilizador é como se estivesse **no seu trono**.

O utilizador é o “Rei” pois tem controlo total e facilidade de acesso a todas as funcionalidades disponibilizadas pelo bar e a mesa representa os seus servos leais. Tem assim o poder de personalizar a sua experiência e também à exclusividade nos seus serviços.

- **Objetos:**

- Bebida/comida (atributos: Nome, Informação Nutricional);
- Conjunto de bebidas/comida (atributos: Categoria);
- Utilizador (atributos: Nome, Email, Gostos, Informações de pagamentos);
- Música (atributos: Nome, género, letra, ano);
- Conjunto de Música (atributos: Nome, categoria);
- Mensagem (atributos: Remetente, destinatário, conteúdo);
- Reprodutor vídeo (atributos: Canal);
- Jogo (atributos: Nome, Utilizadores);
- Pagamento (atributos: Valor a pagar, Smartphone (informação de pagamento));
- Dispositivos (atributos: NFC, Bluetooth);
- Mesa (atributos: identificador).

- **Ações:**

- Pedir bebida/comida;
- Cancelar pedido;
- Alterar pedido;
- Personalizar pedido;
- Escolher musica;
- Fazer Karaoke;
- Tirar fotografia;
- Partilhar fotografias;
- Calcular a taxa de alcoolemia;
- Jogar;
- Escolher canais televisivos;
- Enviar mensagens;
- Ver notificações do Smartphone;

- Pagar;
- Chamar táxi;
- **Relação entre conceitos:**
 - Conjunto de musicas com categorias: pode escolher a musica que quer com base nas categorias da musica, por exemplo, o género da musica;
 - Pagamento com dispositivos: através do NFC e do Smartphone é possível fazer o pagamento;
 - Jogos com Utilizadores e Mesas: com a possibilidade de cada mesa ter um ou mais utilizadores, é possível jogar usando esse utilizador e por sua vez jogar com outras mesas;
 - Mensagens com Mesas e Utilizadores: com a possibilidade de cada mesa ter um ou mais utilizadores, é possível falar com outras pessoas noutras mesas através de mensagens escritas.
- **Mapeamento:**
 - Utilizador corresponde ao conjunto de informações de uma pessoa;
 - Mensagem corresponde a um texto enviado entre mesas ou utilizadores, como se fosse uma mensagem de telemóvel (SMS);
 - Pagamento corresponde a uma transação monetária, tal como na vida real;
 - Reprodutor de vídeo corresponde a uma televisão;
 - Jogo é idêntico a um jogo de tabuleiro ou um videojogo;
 - Mesa corresponde a uma mesa normal só que é interativa e já contem os serviços base do bar incluídos (Menu, pedir serviço, etc).

Cenários de Atividade:

- **Funcionalidade 1** – Escolher a musica que vai tocar:

Cenário: O “João” vai a um bar e não lhe está a apetecer ouvir a musica que está a tocar, ao sentar-se na mesa barISTa este escolhe uma música ao seu gosto da sua lista de reprodução. Nos instantes a seguir a “Maria”, amiga do “João”, chega à mesa e adora a musica que este escolheu e convida-o a cantar um Karaoke em conjunto. “João”, mesmo sendo envergonhado, junta-se a “Maria” sem qualquer problema, pois ninguém os ouve, graças ao sistema de isolamento de som que o barISTa dispõe.

- **Funcionalidade 2** – Entretenimento:

Cenário: O “Daniel” e a esposa gostam de frequentar bares, depois de fazer o seu pedido, decidiram jogar xadrez na mesa barISTa enquanto esperavam pelas suas vodkas com laranja. Quando chegaram as bebidas, os dois decidiram aumentar o nível de competitividade ao jogar um jogo de bebidas. Quando deram

por si, já eram nove da noite e a novela preferida da esposa já tinha começado, rapidamente ligaram a televisão do barISTa e assistiram sem qualquer distúrbio.

- **Funcionalidade 3** – Sistema inteligente de mensagens:

Cenário: “Gonçalo” e os amigos estavam sentados na mesa barISTa. Este por ser conhecido como o engatado do grupo, repara numa donzela sozinha no canto do bar. Tendo conhecimento do sistema de mensagens da mesa, “Gonçalo” decide ir ao “ataque”, enviando uma mensagem subtil e incentiva-a a começar uma conversa. No canto do bar, a “Cláudia”, que estava à espera das suas amigas demoradas, tinha o seu telemóvel conectado à mesa. Esta recebe a mensagem do “Gonçalo” e ao mesmo tempo recebe, uma notificação de mensagem de telemóvel, a dizer que as amigas estavam quase a chegar. Facilmente esta responde às amigas e mete conversa com o “Gonçalo”.