

Interface Pessoa Máquina - Grupo 18

Modelo Conceptual

Conceitos:

- **Metáfora: “Smart Tv”**

Com o **barISTa** o utilizador é como se estivesse a controlar uma televisão inteligente.

As smart tv's disponibilizam, não só informações acerca de conteúdos televisivos, mas como também o visionamento destes e a possibilidade ainda de jogar. Desta forma, a mesa barISTa inclui este tipo simplista de interface permitindo ao utilizador realizar estas tarefas e ainda outras tal como pedir bebidas/comida e enviar mensagens.

- **Objetos:**

- Pedido (atributos: Preço);
- Bebida/comida (atributos: Nome, Informação Nutricional);
- Categoria de bebidas/comida (atributos: Conjunto de bebidas);
- Utilizador (atributos: Nome, Email, Gostos, Informações de pagamentos);
- Música (atributos: Nome, género, letra, ano);
- Categoria 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);
- Táxi (atributos: Preço);
- Alcoolímetro (atributos: Sensor, valor);
- Reprodutor de Karaoke (atributos: Música);
- Câmara fotográfica.

- **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: agregado de musicas organizado por categorias;
- Pagamento com dispositivos: é possível fazer o pagamento através de dispositivos;
- Jogos e Mesas: as mesas têm jogos;
- Mensagens com Mesas: é possível enviar e receber mensagens entre mesas.
- Mesa e Táxi: a mesa permite chamar táxis;
- Música e Karaoke: o Karaoke reproduz a música;
- Mesa e notificações: a mesa recebe notificações de um dispositivo;

- **Mapeamento:**

- Utilizador corresponde à pessoa que controla a Smart Tv;
- Mensagem corresponde a um texto enviado a partir da televisão;
- Pagamento corresponde a uma transação monetária, tal como na vida real;
- Reprodutor de vídeo corresponde ao reprodutor de vídeo das televisões;
- Jogo é idêntico a um videojogo da televisão;
- Mesa corresponde a uma mesa normal com um sistema relacionado com as Smart Tv's;
- Reprodutor de música é um reprodutor de música existente nas televisões inteligentes.

Cenários de Atividade:

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

Cenário: O “João” vai a um bar e quer ouvir uma música à sua escolha, senta-se na mesa barISTA e escolhe-a da sua lista de reprodução. Nos instantes a seguir a “Maria”, amiga do “João”, chega à mesa e convida-o a cantar um Karaoke em conjunto, estes fazem uma lista de reprodução para cantar.

- **Funcionalidade 2 – Entretenimento:**

Cenário: O “Daniel” e a esposa depois de fazer o seu pedido, decidiram jogar xadrez na mesa barISTa enquanto esperavam pelas vodkas com laranja. Quando chegaram as bebidas, os dois decidiram jogar um jogo de bebidas. 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 repara numa donzela sozinha no canto do bar. Tendo conhecimento do sistema de mensagens da mesa, “Gonçalo” decide enviar 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”.