



ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA

Carlos Henrique Souza da Silva

RA: 3850852701

Aplicativo de Cardápio Online

Bananeiras / PB
2024

Carlos Henrique Souza da Silva

RA: 3850852701

Aplicativo de Cardápio Online

Trabalho textual apresentado como requisito parcial para a obtenção de média semestral.

Orientador: Pof. Mariana Barcellos Pinheiro

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO..... 3

2 DESENVOLVIMENTO..... 4

 2.1 Primeira Etapa: Cliente..... 4

 2.2 Segunda Etapa: Product Owner..... 5

3 CONCLUSÃO..... 7

REFERÊNCIAS..... 8

1 INTRODUÇÃO

O objetivo do projeto é desenvolver um aplicativo com a utilização da metodologia ágil Scrum. Na primeira etapa do projeto, desempenhei o papel de cliente, representando o proprietário de um restaurante, interessado em substituir o cardápio físico por um digital. O intuito é modernizar o estabelecimento e inovar no método de atendimento. Com o aplicativo, os clientes poderão ter acesso a um cardápio digital mais completo, podendo fazer o pedido diretamente pela plataforma, o que agiliza o processo de atendimento. Além disso, diversas outras funcionalidades interessantes serão oferecidas aos clientes. Na segunda etapa, atuei como o Product Owner, responsável por desenvolver o Product Backlog de acordo com as necessidades do cliente. Priorizei as funcionalidades conforme o valor do negócio e montei um quadro Scrum, dividindo-o em Sprint Backlog, Em Andamento, Fase de Teste e Concluído, utilizando a ferramenta Trello.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 PRIMEIRA ETAPA: CLIENTE

Como proprietário de um restaurante, desejo desenvolver um aplicativo de cardápio online. Minha ideia é que meus clientes possam baixá-lo e, ao chegarem no meu restaurante, possam abri-lo e acessar o cardápio. O aplicativo terá várias informações, como as opções de alimento, fotos dos pratos, ingredientes, tempo de preparo, preços, entre outros. Os clientes terão a opção de montar seu prato, com os alimentos desejados, de forma semelhante a um carrinho de compra, e poderão fazer o pedido diretamente pelo aplicativo. Antes de fazer o pedido, será necessário informar sua mesa, para que, posteriormente, o garçom saiba onde entregar o pedido. Logo após, o pedido chegaria na cozinha, onde ele seria preparado e quando finalizado o garçom levaria-o para a mesa informada. Gostaria que os clientes pudessem acompanhar o estado do seu pedido pelo próprio aplicativo (se está em espera, em preparação ou finalizado). Além disso, gostaria que o aplicativo fornecesse os dados dos pedidos do cliente e, se ele desejasse, poderia pagar a conta diretamente na plataforma.

Resumidamente, as principais funcionalidades que desejo para esse aplicativo são:

- Visualização do cardápio pelo aplicativo;
- Montagem do prato;
- Pedido pelo aplicativo;
- Pagamento online, pelo aplicativo;
- Acompanhamento do estado do preparo do pedido;
- Possibilidade de deixar comentários e feedback.

Meu objetivo com esse aplicativo é inovar a forma de atendimento ao cliente, fornecendo um serviço rápido e de qualidade, agilizando processos, conseguindo a satisfação do público e, conseqüentemente, aumentar o alcance e relevância dos meus serviços.

2.2 SEGUNDA ETAPA: PRODUCT OWNER

Como o Product Owner, utilizei para esse projeto a metodologia ágil Scrum, framework eficaz para gerenciamento e gestão de projetos de software, e para esse projeto, utilizei a ferramenta Trello para a elaboração Product Backlog e o quadro Scrum.

De acordo com as funcionalidades desejadas pelo cliente, levando em consideração a geração de valor para seu estabelecimento e para seus clientes, foram desenvolvidas as seguintes **funcionalidades**:

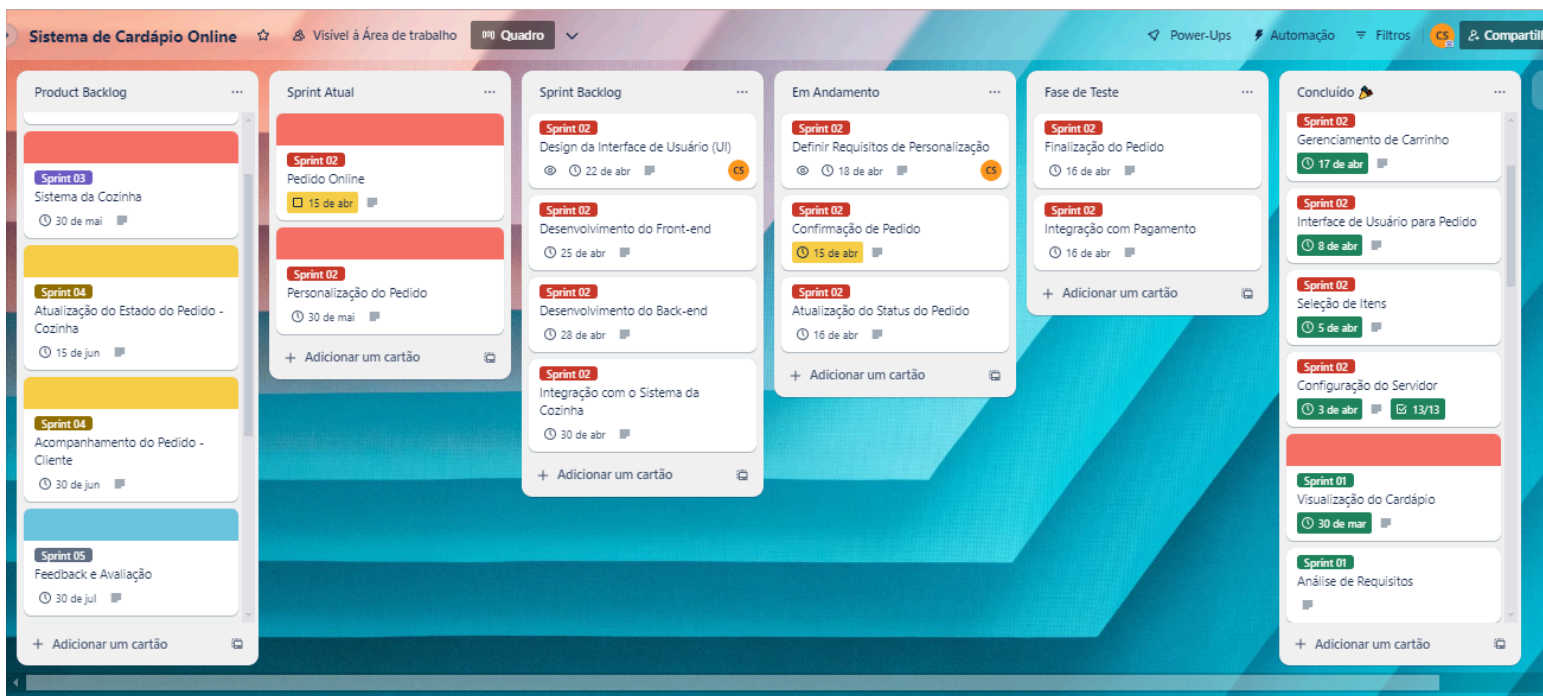
- **Cadastro do usuário:** Para os clientes poderem acessar todas as funcionalidades, deverão primeiro fazer o cadastro e login no aplicativo.
- **Visualização do Cardápio:** Pelo aplicativo, é possível visualizar todas as opções de alimentos disponibilizados pelo restaurante, fornecendo informações como : nome do prato, descrição, preço, foto, informações nutricionais, disponibilidade, tempo de preparo, entre outros.
- **Funcionalidade para Montar o Pedido:** Nessa funcionalidade, os clientes podem navegar pelo cardápio e adicionar os itens desejados, inclusive, sendo possível editar algumas informações do prato.
- **Confirmar Pedido:** Após terminar de montar seu pedido, ele pode confirmar o envio, preencher a identificação da sua mesa, e o pedido será enviado diretamente para a cozinha do restaurante, onde será preparado e posteriormente entregue na sua mesa.
- **Sistema da Cozinha:** Na cozinha, foi desenvolvido um sistema responsável por receber os pedidos e notificar os responsáveis pelo preparo, nele é especificado o estado do preparo, que é retornado para o aplicativo.
- **Monitoramento do Status do Pedido:** O cliente poderá acompanhar o estado de preparo do seu pedido através do aplicativo.
- **Pagamento pelo Aplicativo:** O aplicativo salva os dados dos pedidos e quando for do desejo do cliente, ele pode gerar a conta e pagar pelo próprio aplicativo.
- **Histórico de Pedidos:** Se for do desejo do cliente, o aplicativo pode monitorar seus pedidos e propiciar um atendimento e recomendações mais personalizados.

- **Ofertas e Promoções:** Notificar o cliente de ofertas e promoções do restaurante.
- **Suporte ao Cliente:** Canal de atendimento para o cliente entrar em contato com o suporte do restaurante em casos de dúvidas ou problemas.

O planejamento estabeleceu que cada sprint abrangerá duas funcionalidade para ser desenvolvida com período de 4 semanas. A estrutura do projeto foi organizada da seguinte forma:

- **Product Backlog** - Aqui foi organizado e ordenado todas as funcionalidades desejadas. Foram marcadas seguindo sua prioridade: Vermelho = Alta; Laranja = Média; Azul = Baixa.
- **Sprint Atual** - Funcionalidades do sistema em desenvolvimento.
- **Sprint Backlog** - Decomposição das funcionalidades em tarefas mais simples e tangíveis.
- **Em Andamento** - Tarefas que estão sendo desenvolvidas.
- **Fase de Teste** - Teste de funcionalidade.
- **Concluído** - Tarefas concluídas.

Para as etapas de Product Backlog e Sprint Atual foram adicionadas as funcionalidades do sistema, nas etapas seguintes as funcionalidades foram simplificadas em tarefas mais simples para facilitar o desenvolvimento e medir o progresso de forma mais tangível.



3 CONCLUSÃO

Ao final do projeto foi desenvolvido um aplicativo de cardápio online, utilizando a metodologia ágil Scrum. Com ele, os clientes terão acesso aos produtos oferecidos pelo restaurante de forma rápida, fácil e intuitiva, evitando procedimentos demorados. Eles poderão escolher e fazer o pedido dos pratos que preferirem, sem se esforçar, e por fim, poderá pedir a conta com apenas um clique. Do outro lado, o restaurante se beneficiará com o aumento da velocidade de atendimento e, conseqüentemente, aumento das vendas, além da coleta de dados valiosos que o aplicativo fornecerá.

Em conclusão, o uso de metodologias ágeis é fundamental para o desenvolvimento de software, pois permite organizar as atividades de uma forma eficaz e inteligente. Funcionalidades como o quadro Kanban permitem um acompanhamento claro e eficiente do progresso do projeto, contribuindo para o sucesso do projeto.

REFERÊNCIAS

UEBELE, Daniela Teresa Rossignoli; MORAIS, Izabelly Soares de. **Projeto de Software**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A, 2021

SCHWABER, Ken; SUTHERLAND, Jeff. **O guia do Scrum**: O guia definitivo para o Scrum: As regras do jogo. [PDF]. Disponível em: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-Portuguese-European.pdf> . Acesso em: 14 de abril de 2024.

Scrum - exemplo prático

<https://youtu.be/vpKlvPGaRel?si=X50rDineCyG4wl50>

Scrum no Trello

<https://youtu.be/oh3PGXUiMFs?si=fHejmfgnQGmyfk0t>