

# PROJETO CLYCK

## ÍNDICE

<u>APRESENTAÇÃO DO PROJETO</u> .....	1
Definição do aplicativo .....	1
Etapas do desenvolvimento por áreas de atuação .....	1
Arquitetura das informações .....	1
Cliente .....	1
Comerciante .....	1
Cadastro do atendente .....	2
Atendente .....	2
Meio de pagamento inicial .....	2
<u>Funcionalidades</u> .....	2
A conta .....	2
Mecanismo .....	2
Direcionamento do cliente .....	3
Falta de conectividade .....	3
Remuneração do sistema .....	4
<u>Especificações para hardware e software</u> .....	4
QR Code .....	4
NFC .....	4
Chave do atendente .....	4
Observações .....	5
<u>Tecnologia</u> .....	5
Segurança .....	5
Padrão de arquitetura .....	5
Tecnologia para APIs .....	5
Estimativas de custo e recursos .....	6
<b>INTERFACE CLIENTE</b> .....	7
<u>Cadastro</u> .....	7
Cliente .....	7
Dados do Cartão de Crédito .....	7
<u>Compra</u> .....	7
Cardápio .....	7
Apenas um evento ou comércio .....	7
<i>Apenas um cardápio</i>	
Mais um evento ou comércio .....	7
Pedido .....	8
Validação .....	8
Apresentação do pedido .....	8
A compra .....	8
<u>Menu Opções</u> .....	8
Procurar evento .....	8
Meus pedidos .....	8
Histórico de compras .....	8
Minha conta .....	9
Configurações .....	9
Ajuda .....	9
Termos de uso e privacidade .....	9
Contato .....	9
Fechar .....	9

Sair .....	9
<b>INTERFACE COMERCIANTE .....</b>	<b>10</b>
<u>Cadastro</u> .....	10
Cadastramento da conta .....	10
Responsável .....	10
Empresa .....	10
Dados bancários .....	10
Cadastro do comércio .....	10
Evento .....	10
Sector de alimentação e bebidas .....	10
<i>Cadastro do atendente</i> .....	11
<i>Cadastro do produto</i> .....	11
Cardápio.....	11
<u>Dashboard</u> .....	12
Por evento.....	12
EM TEMPO REAL	
Por setor.....	12
<i>Atendente</i> .....	12
<i>Produto</i> .....	12
<b>RELATÓRIO .....</b>	<b>12</b>
Geral.....	12
Por setor.....	12
<i>Atendente</i> .....	12
<i>Produto</i> .....	12
Por cardápio.....	13
Histórico.....	13
Mensal.....	13
Por evento.....	13
<u>Menu Opções</u> .....	13
Procurar evento.....	13
Meus pedidos.....	13
Histórico de compras.....	13
Minha conta.....	13
Configurações.....	14
Ajuda.....	14
Termos de uso e privacidade.....	14
Contato.....	14
Fechar.....	14
Sair.....	14
<b>INTERFACE ATENDENTE.....</b>	<b>15</b>
<u>Cadastro</u> .....	15
Cadastramento da conta.....	15
Atendente.....	15
Dados bancários .....	15
<u>Dashboard</u> .....	15
Por evento.....	15
EM TEMPO REAL.....	15
Por evento.....	15
RELATÓRIO.....	15
<u>Menu Opções</u> .....	15
Minha conta.....	15
Configurações.....	15
Ajuda.....	15
Termos de uso e privacidade.....	15
Contato.....	15
Fechar.....	15
Sair.....	15

# PROJETO CLYCK

## APRESENTAÇÃO DO PROJETO

### Definição do aplicativo

O aplicativo permite que um processo de compras aconteça utilizando-se apenas cliques do cliente em seu smartphone. O comerciante apenas verifica, na tela do smartphone do cliente ou em mensagem no seu próprio smartphone, a lista de produtos pedida e a confirmação do pagamento.

O comerciante tem, em tempo real, a relação das transações feitas e a situação do seu estoque.

### Etapas do desenvolvimento por áreas de atuação

O aplicativo será desenvolvido em 5 etapas, sendo que cada uma delas é a adaptação da plataforma inicial. Essas etapas não precisam ocorrer na ordem apresentada:

- 1) Venda de alimentos e bebidas em eventos (primeira etapa a ser desenvolvida);
- 2) Venda de alimentos e bebidas em bares, boates e casas de show;
- 3) Venda de ingressos para eventos;
- 4) Vendedores ambulantes;
- 5) Delivery.

As diferenças em cada uma dessas etapas se dará no lado do comerciante, sendo que o aplicativo do cliente é o mesmo para todas elas.

A ordem de desenvolvimento e implantação das etapas pode ser alterada conforme as necessidades ou oportunidades.

## Arquitetura das informações

### Cliente

O cliente utilizará apenas um aplicativo para fazer as compras e ter acesso aos seus dados e às informações das suas transações.

O aplicativo irá identificar o número do telefone e atribuir ele à conta Clyck do cliente.

A transação acontece com uma pré-captura do pagamento na wallet, e só é liberada depois de receber as informações do QR Code do atendente do evento.

### Comerciante

O comerciante terá um aplicativo e uma página de Internet para gerenciar as transações e para ter acesso às informações. Tanto o aplicativo para celular quanto as interfaces web possuem as mesmas informações.

O comerciante poderá determinar que no aplicativo e na web page de cada setor, só apareçam os dados de venda daquele setor naquele evento - *cada setor poderá ter um monitor onde aparecerão os pedidos e as vendas apenas daquele setor.*

A interface do comerciante deverá possibilitar, em tempo real, a visualização de pedidos pendente (para fiscalizar tentativa de fraude por parte dos clientes) e das vendas efetivadas contendo os produtos e a identificação do atendente (para fiscalizar se o produto que determinado atendente está entregando foi devidamente pago).

## **Cadastro do atendente**

O comerciante poderá:

1. Escolher um atendente de uma lista pré cadastrada e gerar uma chave e enviar-lhe por e-mail para que ele tenha acesso aplicativo ao Clyck Atendente.
2. Criar um novo atendente no sistema, cadastrá-lo e gerar uma chave e enviar-lhe por e-mail para que ele tenha acesso aplicativo ao Clyck Atendente.
3. Criar um novo atendente no sistema, gerar uma chave e enviar-lhe por e-mail para que ele tenha acesso aplicativo ao Clyck Atendente e se cadastre.

## **Atendente**

Cada atendente do setor poderá baixar o aplicativo Clyck Atendente e acessar os dados das suas vendas naquele evento ou comércio. Isso ocorre apenas durante o evento.

O atendente receberá uma chave (senha) gerada pelo comerciante, que lhe dará acesso ao aplicativo Clyck Atendente do evento.

Só se tem acesso a esse aplicativo com a chave. Ela é individual: uma chave por atendente, celular e por evento. Após o evento esse acesso cessa.

Toda venda feita pelo atendente irá gerar um alarme com o aviso da transação em tempo real.

O aplicativo do atendente deverá ter um leitor de QR Code para, no caso do cliente estar sem Internet no instante do pagamento, ler o QR Code gerado pelo cliente na hora do pedido. Ou ativar o NFC (se o smartphone do atendente tiver essa tecnologia) com o mesmo fim.

A transação acontece com uma pré-captura do pagamento na wallet do cliente, e só é liberada depois de receber as informações do QR Code do atendente do evento.

No dia seguinte o atendente recebe um relatório de suas vendas por e-mail.

## **Meio de pagamento inicial**

O aplicativo possui uma tecnologia de wallet por trás, que cuida da transação diretamente entre as contas em tempo real.

Futuramente poderão ser implementados outros meios de pagamento.

## **Funcionalidades**

### **A conta**

- O cliente, ao fazer o cadastro, terá uma conta na wallet criada nos bastidores que dará a ele a possibilidade de cadastrar cartões de crédito ou fazer depósitos na sua conta.
- A conta do comerciante possui a funcionalidade de transferência dos fundos para a conta bancária cadastrada.

### **Mecanismo**

O aplicativo reconhece o local em que o cliente se encontra através do GPS e, também, através da data. Nesse momento podem acontecer 2 eventos:

1. Abre direto o cardápio do evento ou estabelecimento em que ele se encontra;
2. Reconhece mais de um estabelecimento ou evento cadastrado naquele local e abre um menu de opções para a escolha do cliente;

Em qualquer dessas situações o cliente pode acessar um menu com a relação de todos os eventos e locais cadastrados no aplicativo.

Após o cardápio do evento o estabelecimento ter sido aberto, deve existir a possibilidade do cliente prosseguir a compra offline. A única informação que muda com requerimentos ao servidor é com questão de estoque, se o item está disponível ou não. Toda a funcionalidade do aplicativo pode funcionar offline, se a lista de eventos e itens forem feitos previamente.

O sistema deve monitorar o estoque e retirar do cardápio itens que estiverem esgotado.

O sistema deve retirar do cardápio bebidas alcoólicas do cardápio de menores de 18 anos.

O cliente escolhe a quantidade items, e faz o checkout. Ao fazer o checkout, o app envia um requerimento ao servidor pré-capturando o saldo da wallet. O processo termina e o pagamento é efetivado quando o cliente, com seu smartphone, escaneia o QR Code impresso em um crachá que está em posse do comerciante. O flash do smartphone do cliente pode ser acionado quando a luminosidade for baixa para ler o QR Code do comerciante.

O comerciante pode gerar vários QR Codes para um mesmo evento. Eles ficarão com cada um dos atendentes e efetivarão as vendas. O QR Code identificará a venda, o atendente, o ponto em que ela foi feita e o horário.

## Direcionamento do cliente

### 1. Para o caso de existirem pontos distintos de venda no mesmo local:

Quando essa opção for selecionada pelo comerciante na hora do cadastro do evento, o aplicativo apresentará opções de cardápios (acontece, principalmente, quando a venda de alimentos é feita em um balcão e de bebidas em outro) e direcionará o cliente ao ponto de vendas daquela opção.

Como há a possibilidade do cliente comprar de dois cardápios diferentes e, consequentemente, pegar o produto em dois locais diferentes dentro do mesmo evento, na leitura do QR Code do comerciante de um dos locais só será efetivado o pagamento dos produtos entregues naquele local, ficando pendente os produtos a serem retirados posteriormente em outro local.

### 2. Para o caso de existirem dois eventos (ou mais) simultâneos ou mais de um comércio na mesma região e serem detectados pelo GPS:

O aplicativo reconhecendo mais de dois eventos ou comércios na mesma região, ele deve abrir uma janela de opções para o cliente escolher de onde comprar.

## Falta de conectividade

Caso não tenha conectividade, o atendente com a versão 'vendedor' do aplicativo irá concluir a venda com um smartphone que estará em cada ponto para esse objetivo.

Caso o cliente não esteja com internet ou a conectividade estiver ruim, o aplicativo deve identificar isso, dar um aviso para ele e orientá-lo a fazer uma das duas opções:

1. Se o smartphone do cliente tiver a tecnologia NFC, pedir que aproxime-o do smartphonedo comerciante;
2. Caso contrário, o seu aplicativo gera um QR Code para ser lido pelo smartphone do comerciante<sup>1</sup>.

### **Remuneração do sistema**

Será cobrada uma taxa de conveniência (provavelmente 10%) co comerciante ou do cliente. Quem determinará de quem será cobrado é o comerciante.

Os custos dos meios de pagamento estão imbutidos nessa taxa.

## **Especificações para hardware e software**

### **QR Code**

O aplicativo do cliente inicialmente irá utilizar a leitura do QR Code impresso num crachá do atendente.

Esse QR Code contém um payload (não uma URL) em binário com um header versionado, que deverá ser assinado antes de enviar para o servidor. A assinatura pode ser um PIN de 4-6 dígitos como acontece no cartão de crédito. Esse payload, para ir para o servidor, precisa de 4 informações: ID do evento, ID do usuário logado, IDs dos itens comprados, ID do vendedor (este ultimo não importa quem “completou” o request da informação, o cliente lendo o QR Code ou o atendente lendo o QR Code do cliente). O envio precisa ser encriptado e assinado, seja usando uma chave publica que é gerada para cada usuário, como acontece no Whatsapp, seja utilizando o hash do PIN como salt. Este mesmo hash do salt deverá existir no servidor juntamente com a conta. Este payload precisa então ser descriptado no endpoint da API, independente de quem deu o “COMMIT” na compra, mas as assinaturas precisam ser validadas antes de tentar analisar o conteúdo.

### **NFC**

Caso o aplicativo detecte a presença de NFC, permitir utilizar NFC ao invés de QR Code, onde o usuário deverá chegar próximo do celular do atendente para completar a transação, a funcionalidade é a mesma do QR Code, os payloads são idênticos. A escolha das informações binárias no QR Code é para tornar possível a comunicação do NFC eficiente.

### **Chave do atendente**

Essa chave é uma senha automaticamente gerada quando um novo atendente é cadastrado para aquele evento. É com essa chave que o atendente irá acessar o aplicativo Clyck Atendente do evento. Ela, ao ser digitada no aplicativo, direciona os dados de abertura para o evento e o setor. O aplicativo não pode ser usado sem essa chave. A chave de um evento não serve para outro evento. Cada chave só é valida para um atendente em um celular.

---

<sup>1</sup> O atendente sempre tem internet fixa no evento

## Observações

Com relação à suporte de SO mobile, Android 4.4+ e iOS 9+, a linguagem utilizada para programação do app fica a critério da equipe.

O aplicativo precisa a todo momento monitorar a qualidade da rede, a fim de evitar problemas com envio de requerimentos e timeouts. Não utilizar uma UI e actions *otimistas*. Avisar claramente ao usuário que a rede está congestionada, e oferecer as alternativas descritas acima.

## Tecnologia

### Segurança

Qualquer par de chaves utilizada no sistema, precisa ser única e para um fim específico. Todos os pares precisam ser RSA com uma chave de pelo menos 2048 bits. Para hashes de passwords, utilizar argon2.

- Não utilizar cookies (nas interfaces web), query strings de sessions nem tokens em texto plano. Utilizar JWT RS256 para comunicação de APIs seguras ao invés de sessions.
- Não utilizar Ids gerados sequencialmente, sempre preferir métodos como UUID v4 ou um SHA3 de um outro hash.
- Não repassar dados de cartão para o aplicativo de celular em texto plano. Ou encriptar os dados antes de enviar (independentemente do endpoint ser HTTPS ou HTTP) ou utilizar-se da tokenização
- Error handling deve ser levado a sério. Nunca assumir que os dados de input estão completos e bem estruturados.

### Padrão de arquitetura

Pelo projeto se trata de transações diretamente nos fundos disponíveis através, inicialmente, da tecnologia de wallet, é imprescindível que tenhamos controle sobre todos os eventos que executam alguma modificação nos fundos e estoques. Para isso o padrão de arquitetura CQRS com Event Sourcing será utilizado, utilizando os serviços de fila e notificações da AWS, juntamente com a database NoSQL DynamoDB para o event sourcing.

### Tecnologia para APIs

A Amazon Web Services será o IaaS utilizado para a plataforma.

AWS Lambda<sup>2</sup> oferece uma oportunidade de redução de custos, além de proporcionar auto-scaling se necessário, e uma forma multi linguagem de microserviços, fornecendo a

---

<sup>2</sup> <https://aws.amazon.com/lambda/details/>

possibilidade de serem escritos em Node.js, Python, Java ou Scala, utilizando o framework Serverless<sup>3</sup>

Pareado com AWS API Gateway<sup>4</sup> temos os barebones da infraestrutura pronta para ser utilizada, sem a necessidade de pré-dimensionar instâncias EC2.

Todos os endpoints API deverão ser versionados com v{major}.{minor}, v1.0 designa a primeira versão, v1.1 designa backward compatibility com v1.0 e adiciona novas funcionalidades, v2.0 não é compatível com v1.1, e assim por diante. Patches feitos no código não precisam alterar a versão da API.

## Estimativas de custo e recursos

Utilizando-se da infraestrutura da AWS<sup>5</sup> utilizando como base um evento de 10.000 pessoas, e ao menos ~2 requerimentos por segundo.

<https://calculator.s3.amazonaws.com/index.html#r=GRU&key=calc-74E566A7-8E7F-4C97-B79F-D34EC5FE615C><sup>6</sup>

---

<sup>3</sup> <https://github.com/serverless/serverless>

<sup>4</sup> <https://aws.amazon.com/api-gateway/>

<sup>5</sup> O Free Tier inicialmente não será atingido para AWS Lambda nos primeiros 12 meses

<sup>6</sup> Os preços estão setados para a região de São Paulo, podendo ficar mais em conta para regiões US East, em contrapartida ter uma latência indo de ~30ms para em torno de ~120ms



# INTERFACE CLIENTE

Acesso somente por Aplicativo

## Cadastro

### Cliente

Login

Senha

Nome

Sobrenome

Data de nascimento

Telefone

### Dados do Cartão de Crédito

Parcelamento

Bandeira

Número

Data de expiração

Código de segurança

Nome

Data de nascimento

CPF

## Compra

### Cardápio

O cardápio deve ter, no cabeçalho, o nome do evento ou comércio. E, no seu corpo: nome do produto; marca; tipo e preço.

Sua apresentação irá acontecer em momentos distintos, conforme a quantidade de eventos ou comércios detectados e de cardápios cadastrados:

#### **Apenas um evento ou comércio**

##### ***Apenas um cardápio***

O aplicativo já abre na janela dos produtos do evento (cardápio)

##### ***Mais de um cardápio***

O aplicativo abre uma janela de opções de cardápios

#### **Mais um evento ou comércio**

##### ***Apenas um cardápio***

O aplicativo abre uma janela de opções de locais (eventos ou comércios)

O aplicativo já abre na janela dos produtos do evento (cardápio)

##### ***Mais de um cardápio***

O aplicativo abre uma janela de opções de locais (eventos ou comércios)

O aplicativo abre uma janela de opções de cardápios

## Pedido

O cliente escolhe os produtos e a quantidade de cada um. Visualiza o total e aprova o pedido. Ele deve ter a opção de cancelar ou alterar esse pedido a qualquer momento.

## Validação

Para validar o pedido o cliente deve inserir uma senha ou ter a sua impressão digital lida pelo smartphone.

O cliente deve ter condições de recuperar sua senha pelo e-mail. Mas, para sua segurança, a senha será enviada para seu e-mail 24 horas após esse pedido – *caso seu smartphone seja roubado durante o evento, não pode haver como quem estiver de posse do aparelho conseguir a sua senha.*

## Apresentação do pedido

A apresentação do pedido deve ter, no cabeçalho: nome do evento; data; local e setor. E, no seu corpo: nome do produto; marca; tipo; quantidade e preço de cada produto e identificação do pedido com valor total.

Os dados do produto devem vir em caracteres grandes, para facilitar a leitura do comerciante ou atendente.

O pedido pode ser cancelado ou alterado a qualquer momento.

## A compra

1. O cliente pede os produtos para o comerciante ou atendente;
2. O comerciante ou atendente traz os produtos até o cliente;
3. O cliente confere os produtos, aperta o botão “Leitor Óptico” e aponta a câmera do seu smartphone para o QR Code do comerciante ou atendente. A leitura é automática;
4. O smartphone executa o pagamento dos produtos e apresenta na tela o identificador do comerciante ou atendente e dessa sua venda, a relação de produtos entregues com o preço, o valor total e a identificação desse pedido.
5. O comerciante ou atendente verifica, na tela do smartphone do cliente, se o pagamento foi feito corretamente e entrega os produtos.

Esses dados devem vir em caracteres grandes, para facilitar a leitura do comerciante ou atendente.

Essa tela final (item 5) deve vir com a opção de uma nova compra ou de fechar o aplicativo

## Menu Opções

### Procurar evento

Abre um menu com lista de eventos e com opção de busca por nome ou data

### Meus pedidos

Pedidos pendentes

### Histórico de compras

Relação de compras do dia

Relação de compras em outros eventos

## **Minha conta**

Conta no Clyck

Cadastro de Cartão de Crédito

Conta bancária

## **Configurações**

## **Ajuda**

## **Termos de uso e privacidade**

## **Contato**

## **Fechar**

## **Sair**

# INTERFACE COMERCIANTE

Acesso por Aplicativo e por Web Page

## Cadastro

### Cadastramento da conta

#### Responsável

Login

Senha

Nome

Sobrenome

Data de nascimento

Telefone

CPF

Pessoa física ou pessoa jurídica?

#### Empresa

*Caso seja pessoa jurídica, cadastrar empresa.*

Razão Social

CNPJ

Endereço

*Obs: Se não houver cadastro de empresa, as transações acontecerão com os dados do responsável.*

#### Dados bancários

Banco

Agência

Conta

Tipo

Favorecido

CPF

### Cadastro do comércio

#### Evento

Nome

Local *(localizar no Google)*

Data

Horário

Realizador

#### Setor de alimentação e bebidas

Nome

Posicionamento no evento

Responsável

Cel do responsável (Whatsapp)

E-mail do responsável

*Dentro do setor cadastrar produtos e atendentes:*

### **Cadastro do atendente**

Identificador (gerado automaticamente pelo sistema): *nome do setor mais número sequencial.*

*Gera crachá do atendente com QR Code em destaque e o identificador (nome do setor e número do atendente).*

Chave (gerado automaticamente pelo sistema): *é com essa chave que o atendente irá acessar o aplicativo Clyck Atendente do evento. Ela, ao ser digitada no aplicativo, direciona os dados de abertura para o evento e o setor.*

*O comerciante pode passar a chave para que o atendente se cadastre ou cadastrá-lo, previamente, pela sua interface.*

Nome

Sobrenome

Data de nascimento

Cel do atendente (Whatsapp)

Convidar para o grupo de Whatsapp do setor? *Sim ou não*

E-mail do atendente: *um e-mail é enviado automaticamente para o atendente contendo:*

- *os seus dados;*
- *os dados do evento;*
- *onde irá atender;*
- *qual o seu coordenador;*
- *a chave de acesso ao aplicativo Clyck Atendente e*
- *um link para confirmação.*

**+ Cadastrar outro Atendente**

### **Cadastro do produto**

Marca

Produto

Tipo

Preço

Estoque inicial

**+ Cadastrar outro produto**

**+ Cadastrar outro setor**

### **Cardápio**

Nome do cardápio

Produtos *(lidos da lista de Produtos Cadastrados)*

Setor *(lido da lista de Setores)*

## Dashboard

### Por evento

#### EM TEMPO REAL

#### Por setor

1. Lista dos atendentes com seus contatos, sua identificação e sua chave de acesso ao aplicativo.
2. Relação de pedidos pendentes e baixa quando são pagos.
3. Alarme e confirmação de venda realizada.

#### *Atendente*

1. Alarme e confirmação de venda realizada.
2. Venda feita em tempo real *(para monitoramento em uma tela se o produto que o atendente está entregando foi devidamente pago)*.

#### *Produto*

1. Situação do estoque *(alarme quando o produto estiver a 20% de acabar)*.

## RELATÓRIO

### Geral

Pedidos feitos

Pedidos efetivados

Volume de vendas em unidades por produto

Volume de vendas em R\$ por produto

Volume de vendas em unidades - total

Volume de vendas em R\$ - total

### Por setor

Volume de vendas em unidades por produto

Volume de vendas em R\$ por produto

Volume de vendas em unidades - total

Volume de vendas em R\$ - total

#### *Atendente*

Venda feita em tempo real *(para monitoramento em uma tela se o produto que o atendente está entregando foi devidamente pago)*

Volume de vendas em unidades

Volume de vendas em R\$

Horário da primeira venda

Horário da última venda

#### *Produto*

Total de vendas em unidades

Total de vendas em R\$

Estoque inicial

Estoque final

### **Por cardápio**

Volume de vendas em unidades por produto

Volume de vendas em R\$ por produto

Volume de vendas em unidades - total

Volume de vendas em R\$ - total

### **Histórico**

#### **Mensal**

Pedidos feitos

Pedidos efetivados

Volume de vendas em unidades por produto

Volume de vendas em R\$ por produto

Volume de vendas em unidades geral

Volume de vendas em R\$ geral

#### **Por evento**

Pedidos feitos

Pedidos efetivados

Volume de vendas em unidades por produto

Volume de vendas em R\$ por produto

Volume de vendas em unidades geral

Volume de vendas em R\$ geral

### **Menu Opções**

#### **Procurar evento**

Abre um menu com lista de eventos e com opção de busca por nome ou data

#### **Meus pedidos**

Pedidos pendentes

#### **Histórico de compras**

Relação de compras do dia

Relação de compras em outros eventos

#### **Minha conta**

Conta no Clyck

Cadastro de Cartão de Crédito

Conta bancária

**Configurações**

**Ajuda**

**Termos de uso e privacidade**

**Contato**

**Fechar**

**Sair**



# INTERFACE ATENDENTE

Acesso apenas por Aplicativo

## Cadastro

### Cadastramento da conta

#### Atendente

Nome

Sobrenome

Data de nascimento

Celular (Whatsapp)

E-mail

#### Dados bancários

Banco

Agência

Conta

Tipo

Favorecido

CPF

*O atendente fará esse cadastro apenas uma vez no seu número de telefone.*

*Parte do cadastro já poderá ter sido feito previamente pelo comerciante.*

*Para ter acesso ao aplicativo e se cadastrar, o atendente tem de ter a chave (senha) de acesso ao evento. Essa chave é fornecida pelo comerciante e só serve para esse evento.*

*Ao digitar a chave, o atendente será direcionado automaticamente para o evento e setor que irá trabalhar.*

## Dashboard

### Por evento

#### EM TEMPO REAL

Alarme e confirmação de venda realizada.

Venda feita em tempo real *(para monitoramento em uma tela se o produto que o atendente está entregando foi devidamente pago).*

### Por evento

#### RELATÓRIO

O atendente recebe por e-mail, automaticamente, o relatório com suas vendas.

## **Menu Opções**

### **Minha conta**

Conta no Clyck

Conta bancária

### **Configurações**

### **Ajuda**

### **Termos de uso e privacidade**

### **Contato**

### **Fechar**

### **Sair**