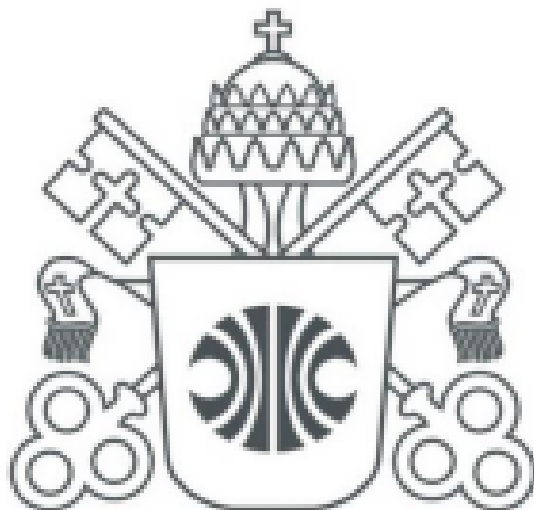


Mata-fome Universitário



PUC Minas

Sumário

1- Contexto do Projeto.....	Pág 3
2- Especificação do projeto.....	Pág 4
3- Projeto de Interface.....	Pág 6
4- Metodologia.....	Pág 8
5- Mapa conceitual.....	Pág 9

1- Contexto do Projeto

1.1 Aplicação do projeto

1.1.1 Introdução

Quem já teve a oportunidade de fazer uma refeição na lanchonete que fica nas dependências da PUC Barreiro pôde observar um alto contingente de pessoas na fila para comprarem seus lanches, o intervalo entre às duas aulas que os alunos possuem no dia é de apenas dez minutos, tempo que não é suficiente nem para fazer o pedido, enquanto se aguarda na fila, gerando assim atrasos para a segunda aula e consequentemente deficiências na pontualidade e em absorver o conteúdo passado.

1.1.2 Problema

Como já citado na introdução, o maior problema identificado é o tempo gasto na fila da lanchonete para conseguir fazer uma refeição, entre o período do intervalo, o que acaba prejudicando o aluno e o atrasando para o próximo horário, podendo haver uma apresentação de trabalho ou uma prova e o aluno tendo que deixa de lanche por causa da responsabilidade de não se atrasar para próxima aula.

1.1.3 Objetivo Do Projeto

Temos como objetivo desenvolver um site Web, onde os alunos irão poder comprar seu lanche e efetuar o pagamento através do site, onde irá conter uma carteira de saldo que poderá ser carregada na própria lanchonete. O aluno terá a opção de comprar pela Web e fazer a retirada no horário do intervalo ou irá conter também a opção de fazer somente o pedido através do site e o pagamento ser feito na lanchonete no momento da retirada.

1.1.4 Justificativas

Pensamos neste site Web como a solução de otimizar o tempo gasto pelos alunos na fila para fazer a compra de um lanche, e uma forma de não gerar um grande transtorno na lanchonete, tanto para os alunos quanto para os funcionários. Evitando também que os alunos realizem o lanche dentro da sala de aula.

1.1.5 Público Alvo

O maior público alvo em nosso projeto a ser desenvolvido seria os alunos e todo o grupo responsável pela lanchonete, começando pelas balconistas e caixa.

2- Especificação do Projeto

2.1 Histórias de usuário

2.1.1 Fluxo Geral – Primeiro acesso

- Usuário acessa o site
- Usuário clica em “Não possui uma conta?” Cadastre-se”
- Usuário vai inserir os dados necessários para cadastro
- Usuário irá se cadastrar clicando no botão “Cadastrar”
- No caso do vendedor haverá uma tela de cadastro para o gerente efetuar a inscrição dele no site

2.1.2 Fluxo Geral - Já possui conta

- Usuário acessa o site
- Usuário informa e-mail e senha para logar
- Se houver esquecido a senha, o usuário clica no botão “Esqueci minha senha”. - Uma senha temporária é gerada e enviada por e-mail
- Usuário faz o login (se ele houver esquecido a senha, ele a altera após login)

2.1.3 Fluxo Cliente

- Cliente faz login no site
- Cliente consulta o cardápio
- Cliente escolhe o(s) produto(s) e adiciona no carrinho
- Cliente finaliza o pedido
- Cliente faz o pagamento com a carteira no site
- Cliente pode visualizar perfil e fazer as alterações necessária

2.1.4 Fluxo vendedor

- Vendedor faz login
- Vendedor acessa o cardápio
- Vendedor exclui ou coloca algo no cardápio
- Vendedor acessa o pedido
- Vendedor libera o pedido
- Vendedor dá baixa no pedido

- Vendedor pode visualizar perfil e fazer as alterações necessárias

2.1.5 Fluxo gerente

- Gerente faz login
- Gerente cadastra usuários do tipo vendedores
- Gerente administra os usuários
- Gerente extrai relatórios
- Gerente pode visualizar perfil e fazer as alterações necessárias

2.2 Requisitos

2.2.1 Requisitos funcionais

- Cadastrar usuário
- Visualizar cardápio
- Preço nos produtos
- Visualização do saldo na carteira
- Relatórios
- Edição do cardápio
- Carrinho de produtos
- Edição do carrinho
- Cancelamento do pedido
- Edição do pedido
- Método de pagamento (carteira ou pagamento na retirada)
- Status do pedido

2.2.2 Requisitos não funcionais

- Observações no pedido
- Se o pagamento for feito em dinheiro no momento da retirada, informar no site se será necessário troco ou não

2.3 Restrições do projeto

2.3.1 As restrições do projeto são as seguintes:

- Custos
- Mais métodos de pagamento, porém falta conhecimento em segurança dos dados
- Tempo
- Variação diária no cardápio

3. Projeto de interface

3.1 Interface do usuário

Login

E-mail

Senha

[Esqueci minha senha](#)

Não possui uma conta? Cadastre-se

Cadastro

E-mail

CPF

Senha

Confirmar senha

Esqueci Minha Senha

Uma senha temporária foi enviada para o email: sa*****@gmail.com. Use-a para logar em sua conta, e altera para uma senha de sua preferência quando quiser.



Para acompanhar o projeto de interfaces completo, acessar o seguinte documento

4. Metodologia

4.1 Organização de da equipe e divisão de tarefas

4.1.1 Integrantes

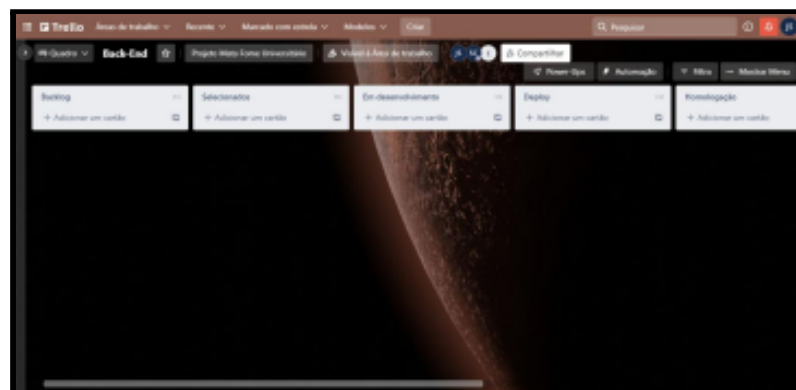
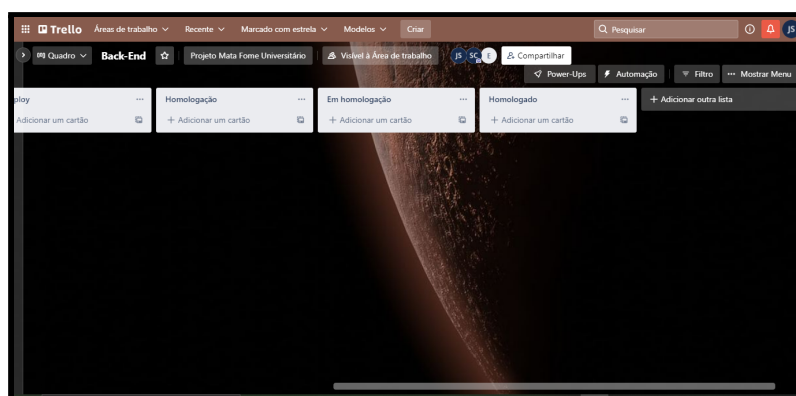
- Ellen Campos
- Jesaias Simão
- Lorena Beatriz
- Paola Lorrayne
- Sávio Cardoso

4.1.2 Divisão de tarefas – Falta inserir

- Jesaias Simão - Líder e Documentação
- Lorena Beatriz - Front End
- Paola Lorrayne - Front End
- Sávio Cardoso - Back End
- Ellen Campos - Back End

4.2 Quadro de controle de tarefas

4.2.1 Quadro de gerenciamento de tarefas no trello



4.3 Fluxo de trabalho no GitHub - Inserir

5. Mapa conceitual

