



# BeFare

Doing the right thing

João Luiz Grave Gross



# Objetivo e problemas

- Realizar divisão justa da conta de bar, considerando que:
  - Cada pessoa consome itens diferentes.
  - Cada pessoa chega e sai da mesa de bar em um horário diferente.
  - Pessoas compartilham itens com apenas parte do grupo.
  - Cada pessoa deve pagar apenas o que consumiu.



# Ideia

- Check-in e check-out de pessoas, registrando chegada e saída na mesa.
- Check-in de itens na mesa do bar.
  - Assinalando quem está compartilhando cada item.
- Valor devido calculado com base nos itens compartilhados e de consumo individual.



# Modelos de usuário



# Interface: premissas

- Interface deve ser simples.
  - Entende-se por simples que ela seja de fácil manipulação e que não necessite de explicação.
- Deve ser suficientemente intuitiva para ocupar pouco tempo de uso do usuário.

# Protótipo de Interface



# Protótipo de Interface





# Funcionamento: tópicos

- Criação de grupos
- Busca de grupos
- Inserção de participantes
- Inserção de itens consumidos
- Cálculo da conta



# Funcionamento

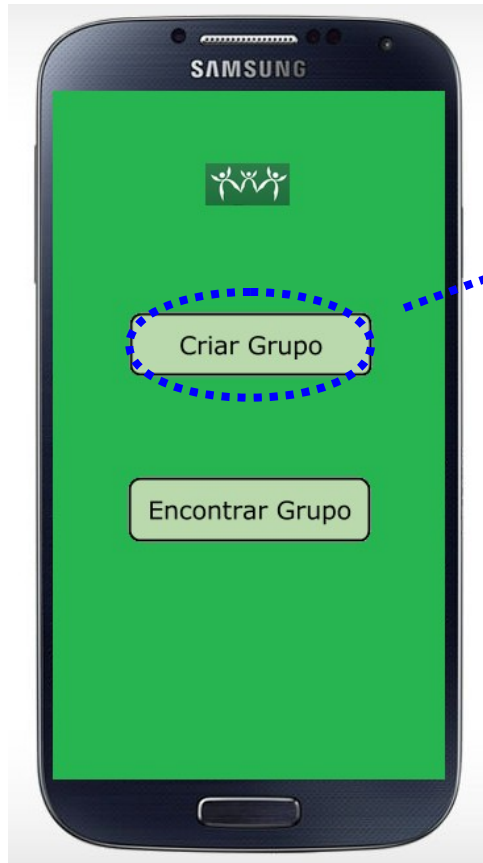
## Criação de grupos

- Primeira tela do programa
  - Usuário insere seus dados e entra na aplicação



# Funcionamento

## Criação de grupos



○ A primeira pessoa a chegar na mesa cria um grupo.



# Funcionamento

## Criação de grupos

- O criador do grupo aparece como participante do mesmo.
  - Sua imagem é marcada com um quadrado verde.



# Funcionamento

## Inserção de participantes

- Para grupos privados, apenas o criador pode adicionar ou aceitar novos integrantes
  - Se uma pessoa for convidada, esta recebe um convite e aceita ou rejeita.
  - Se uma pessoa quiser entrar no grupo, seu criador recebe uma mensagem para aceitar ou rejeitar o novo integrante



# Funcionamento

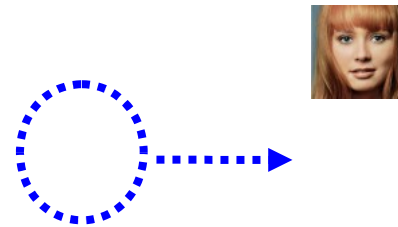
## Inserção de participantes

- Em grupos públicos basta entrar.
- Mas uma pessoa já participante pode convidar outras, que por sua vez recebem um convite podendo aceitar ou rejeitar.

# Funcionamento

## Inserção de participantes

- Participante do grupo deseja convidar uma pessoa.
  - Com o dedo arrasta o rosto do futuro participante para a região “Participantes”.



# Funcionamento

## Inserção de participantes

- Novo participante recebe convite.
- Após aceitação ele começa a fazer parte do grupo.
- Novo participante aparece na lista de contatos com nova marcação.

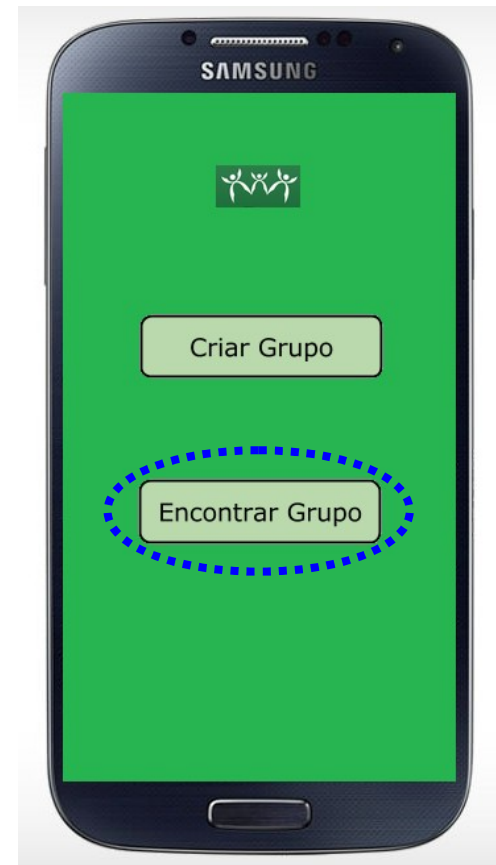


# Funcionamento

## Busca de grupos

Líder

Pessoa X





# Funcionamento

## Busca de grupos

Líder

Pessoa X



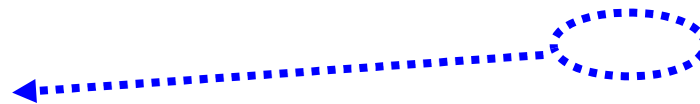


# Funcionamento

Inserção de participantes

Líder

Pessoa X



# Funcionamento

## Inserção de participantes

Líder

Pessoa X





# Funcionamento

Inserção de participantes

Líder

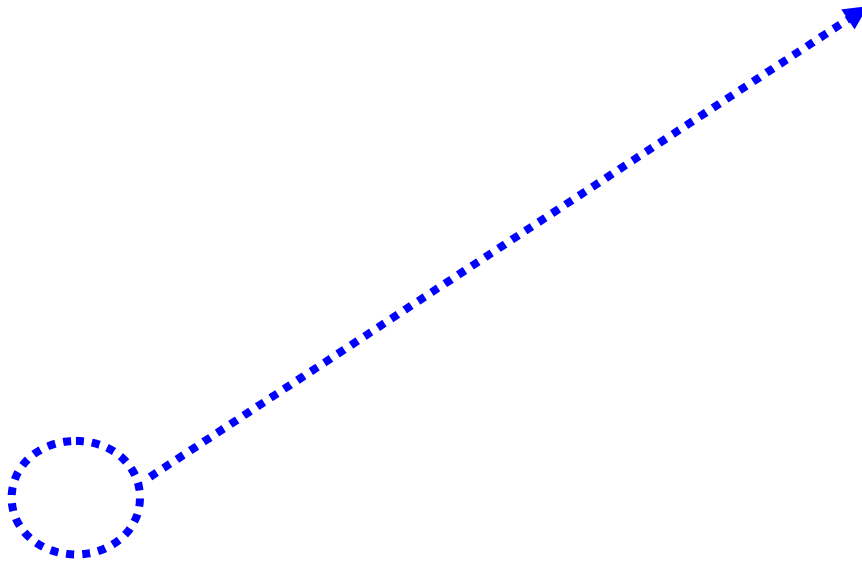
Pessoa X





# Funcionamento

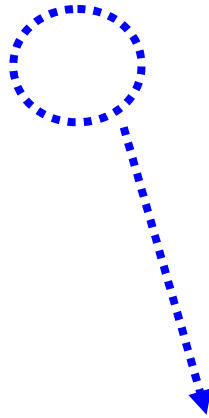
Inserção de itens consumidos





# Funcionamento

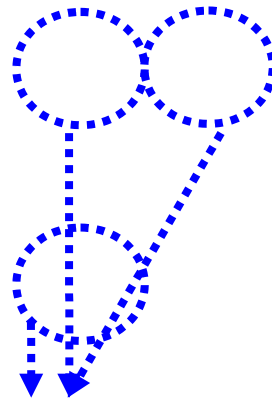
Inserção de itens consumidos





# Funcionamento

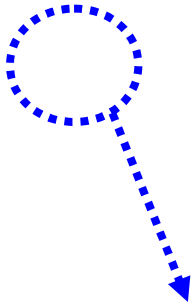
Inserção de itens consumidos





# Funcionamento

Inserção de itens consumidos

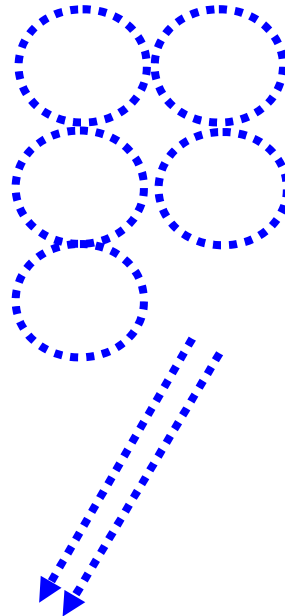






# Funcionamento

Inserção de itens consumidos



# Funcionamento

Inserção de itens consumidos





# Funcionamento

## Inserção de itens consumidos

- Cada item inserido possui uma data e hora de check-in.
- Cada pessoa inserida a compartilhar um item, recebe no seu celular um aviso do compartilhamento.
- Todas as pessoas que compartilham um item pagarão a mesa quantia sobre este item.



# Funcionamento

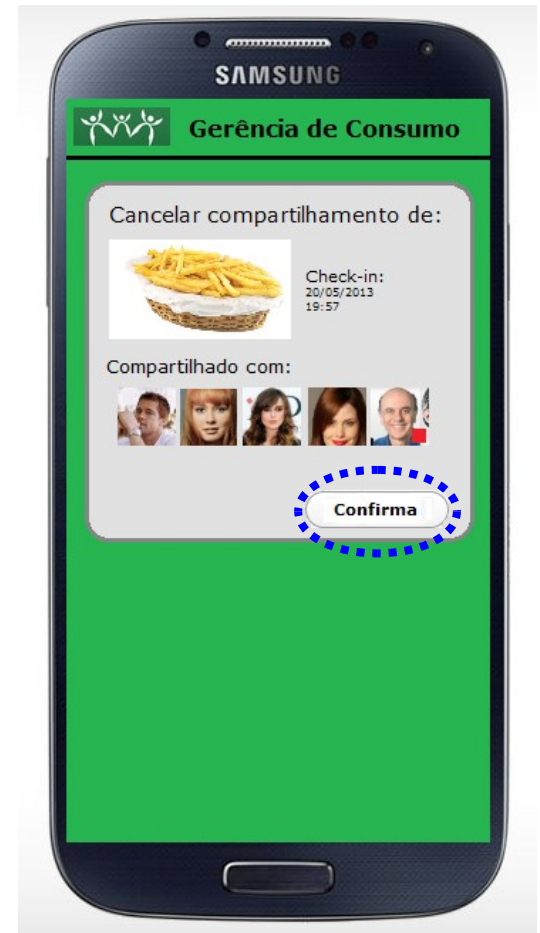
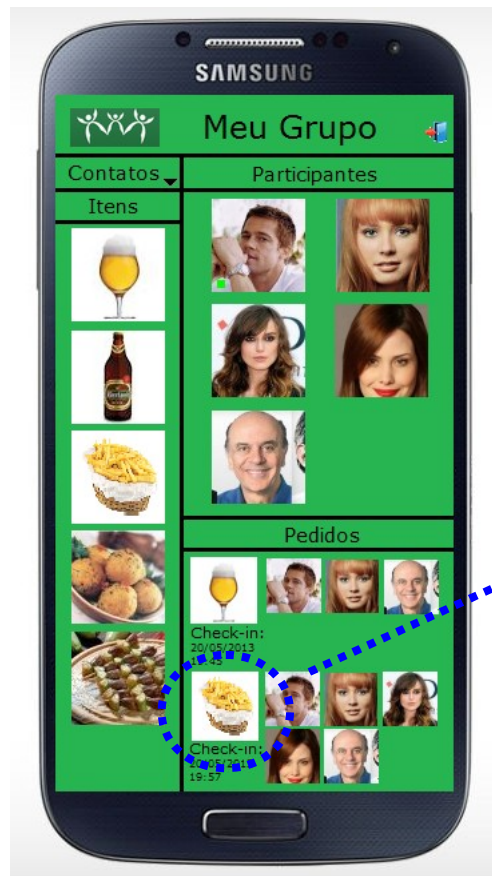
Inserção de itens consumidos

- Uma pessoa adicionada erroneamente em um compartilhamento tem a opção de anular o compartilhamento, caso as demais pessoas aceitem.

# Funcionamento

## Inserção de itens consumidos

Pessoa 1



# Funcionamento

## Inserção de itens consumidos

Pessoa 2



Pessoa 3



Pessoa 4



Pessoa 5



# Funcionamento

## Inserção de participantes

- Novo grupo de compartilhamento, após a exclusão consensual de um participante.

