

Metáfora

A metáfora escolhida pelo grupo consiste num restaurante *buffet* em que os empregados são significativamente preocupados com os seus clientes. Como em muitos restaurantes *buffet* existe uma secção onde se podem escolher diversos pratos já feitos e outra em que se têm uma grande variedade de possíveis escolhas, podendo-se realizar as mais variadas combinações entre os mesmos. Como é também normal, existem empregados ao seu dispor, seja para lidar com pedidos mais complexos ou para tratar de algum problema que possa surgir. Por fim, o restaurante tem um serviço de *vallet*. No entanto, se os empregados acharem que o cliente não se encontra em condições de conduzir, por possivelmente ter bebido um copito a mais ou outro, estes chamam um táxi.

Análise da metáfora face às funcionalidades

Funcionalidade de escolher um item a partir do menú (funcionalidade obrigatória):

Esta funcionalidade é representada na metáfora através da escolha de um prato de entre os pratos já feitos que o restaurant *buffet* tem disponíveis. Desta forma, um cliente selecciona de entre os diversos itens apresentados aquele que mais deseja.

Funcionalidade de chamar um empregado:

Esta funcionalidade corresponde a chamar um empregado na vida real, de modo a que este possa auxiliar um cliente com qualquer requisito que este tenha.

Funcionalidade de bebidas personalizáveis:

Esta funcionalidade é, no caso da nossa aplicação, referente a bebidas, mas pode-se recorrer à metáfora acima descrita para explicá-la. Tal como um cliente no buffet pode encher o seu prato com qualquer quantidade (desde que caiba no prato, claro) de qualquer escolha possível, também aqui pode um cliente criar a sua própria bebida, escolhendo os componentes da mesma e as suas respectivas quantidades.

Funcionalidade de realizar teste de alcoolémia/chamar um táxi:

A parte da metáfora referente a esta funcionalidade corresponde aos empregados responsáveis pelo serviço *vallet*, que avaliam se um cliente está em condições de conduzir e lhe chamam um táxi caso não esteja em condições. A avaliação do estado de sobriedade, que seria realizada através de um alcoolímetro, é realizada de forma subjectiva pelos empregados, enquanto o chamar o táxi, que também é realizado pelos empregados, seria através de um opção na interface.

Conceitos

Os objectos do sistema e os seus respectivos atributos:

- Menu: Comida, Bebidas;
- Pedido: Valor total;
- Bebida: Tipo, Nome, Preço, Componentes, Avaliação;
- Comida: Nome, Preço, Avaliação;
- Utilizador: Nome;
- Empregado: Nome, Função;
- Taxi: Nome, Empresa;
- Alcoolímetro: Palhinha;

Ações

Possíveis ações serem feitas no sistema:

- Pedir bebida/comida;
- Editar bebida;
- Avaliar bebida;
- Abrir pedido;
- Fechar pedido;
- Chamar um empregado;
- Ver o tamanho da fila de espera;
- Chamar um taxi;
- Verificar o tempo espera do taxi;
- Verificar taxa de alcoolemia;

Relação entre conceitos:

- Um menu contém bebidas/comidas;
- Um pedido contém um ou mais itens do menu;
- Um utilizador pode fazer um pedido;
- Um utilizador pode classificar uma bebida;
- Uma bebida pode conter vários ingredientes;
- Um utilizador pode medir a sua taxa de alcoolemia e ser chamado um taxi;

Mapeamento

- A visualização dos consumíveis existentes no nosso sistema é equivalente a abrir uma ementa na vida real.
- A chamada de um empregado no nosso sistema é equivalente à chamada de um empregado na vida real.
- A escolha de um consumível no nosso sistema é equivalente a registar um pedido com um empregado na vida real.
- A criação de uma bebida personalizável no nosso sistema é equivalente à escolha de ingredientes a colocar no prato, num restaurante *buffet*.
- O teste de alcoolemia no nosso sistemas é equivalente a soprar num alcoolímetro na vida real.
- A chamada de um táxi no nosso sistemas é equivalente a chamar um Uber, por exemplo, na vida real.

Cenários de actividade

Chamar um empregado

O Eiró chega ao bar e encontra uma mesa livre. Dirige-se para lá, pois está com sede e pretende beber algo. Percorre o menú à procura de uma bebida de que gosta bastante, mas não a consegue encontrar. Decide então chamar um empregado, para perceber o que se passa e lhe pedir que traga a bebida. Quando este chega, e depois de ouvir a pergunta do Eiró, explica-lhe que essa bebida deixou de ser servida.

Teste de alcoolemia/Chamar taxi

O Mota esteve a beber umas cervejas com uns amigos. Estava a contar ir de carro para casa, mas a conversa foi boa e prolongou-se, o que implicou mais umas cervejas. Querendo saber se está apto a conduzir dentro dos limites legais o Mota realiza um teste de alcoolemia, soprando no alcoolímetro. Quando o teste mostra que já passa ligeiramente dos limites do legal, o Mota decide chamar um táxi, porque “*se beber, não conduza!*”.

Bebidas personalizáveis

O Anacleto está cheio de vontade de descontraír, dirige-se a um novo bar. Senta-se na mesa e logo começa a fazer uma bebida personalizável a seu gosto. Gostou tanto desta nova bebida que decidiu dar o máximo de pontuação à mesma.