

Projeto TAES

FasTuga Driver

Bruno Vieira
IPL-ESTG
LEIRIA
2191820@my.ipleiria.pt

Igor Simões
IPL-ESTG
LEIRIA
2191815@my.ipleiria.pt

Pieter Aparício
IPL-ESTG
LEIRIA
2191763@my.ipleiria.pt

Nelson Marques
Docente IPL-ESTG
LEIRIA
nelson.marques@ipleiria.pt

Catarina Reis
Docente IPL-ESTG
LEIRIA
catarina.reis@ipleiria.pt

Abstract— Este documento aborda o processo de planeamento, desenvolvimento e conclusão da aplicação android para entregas ao domicílio, usada pelos condutores que fazem as entregas.

Apesar de não terem sido implementadas todas as funcionalidades propostas, foram alcançados vários objetivos propostos, que nos fizeram entender a importância de um bom planeamento e a importância da realização de testes.

Keywords—*katalon, condutor, agile, android*

I. INTRODUCTION

Este tipo de aplicação adequa-se à área da restauração que pretenda expandir a sua área de negócio, fornecendo um serviço extra de entregas diretamente aos seus clientes, permitindo que os seus clientes possam usufruir das suas refeições em casa, ou em qualquer lugar.

Este projeto surge no âmbito da disciplina de TAES e serve como um complemento ao projeto de outra disciplina que trata das encomendas diretamente no restaurante.

Este relatório tem o propósito de demonstrar o processo de planeamento, desenvolvimento e conclusão de uma aplicação android dedicada aos condutores de um restaurante que vão fazer entregas ao domicílio. Através desta aplicação, os condutores poderão aceitar encomendas para fazer as suas entregas, cancelar encomendas já aceites e ganhar uma taxa por cada encomenda entregue. Para além disso poderão ainda gerir a sua informação, quer os dados pessoais através de um perfil, quer a visualização de estatísticas com diversas informações acerca do seu progresso no trabalho.

Este processo também inclui a realização de testes de forma a garantir o correto funcionamento de todas as funcionalidades da aplicação.

Nas próximas secções deste relatório iremos descrever as funcionalidades da nossa aplicação, as metodologias usadas e também a arquitetura.

II. SYSTEM DESCRIPTION <FASTUGA DRIVER>

Como referido anteriormente, este projeto serve para um condutor do restaurante poder aceitar e entregar encomendas enquanto ganha dinheiro.

A. Registar Utilizador

Por forma a poder utilizar a aplicação e ganhar dinheiro como condutor, o utilizador primeiro terá de se registar para tal este terá de fornecer os seguintes dados:

Create a new account

Name*

PhoneNumber*

Email*

Password*

Confirm Password*

License Plate*

SAVE

Already have an account? Log in

Figura 1 - Registar Utilizador

B. Efetuar Login

Após efetuar o seu registo, o utilizador poderá entrar na sua conta pessoal fazendo login.


Fastuga

Email

Password

☐ Remember me

LOGIN

Got no account? Click here to register!

Figura 2 - Login

C. Visualizar encomendas disponíveis

Uma vez dentro da aplicação, o condutor terá acesso a uma lista de encomendas, das quais poderá escolher aquelas que desejar entregar.

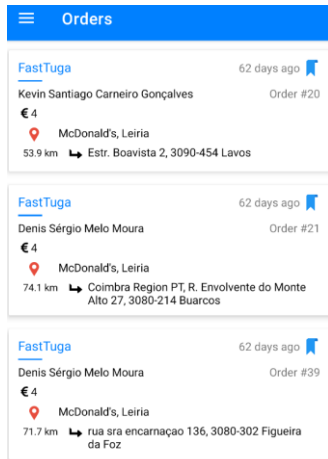


Figura 3 - Encomendas Disponíveis

D. Visualizar encomendas escolhidas

Quando o condutor já tem encomendas escolhidas, poderá vê-las na página de “encomendas ativas”.

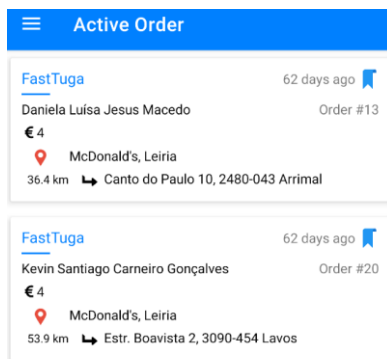


Figura 4 - Encomendas Escolhidas

E. Navegação para entrega

Uma vez que a encomenda estiver pronta para ser levada ao seu destino, o condutor pode ativar a navegação até à morada do cliente.

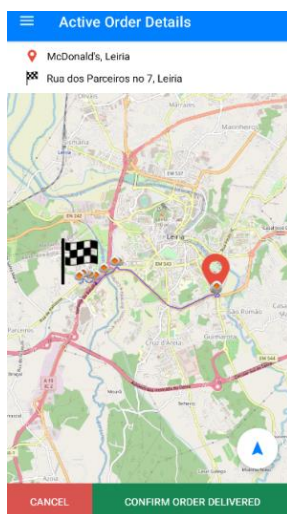


Figura 5 - Navegação Entrega

F. Cancelamento da entrega da encomenda

Se após aceitar a encomenda, o condutor mudar de ideias e já não quiser entregar, ou por algum motivo não lhe for possível realizar a entrega, este tem a possibilidade de a cancelar.



Figura 6 - Cancelamento Entrega

G. Confirmação da entrega da encomenda

Chegando ao destino e após entregar a encomenda ao cliente, o condutor, dá a encomenda como entregue. Recebendo informação de quanto dinheiro recebeu com este trabalho.

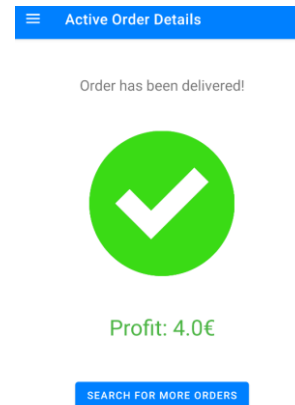


Figura 7 - Confirmação Entrega

H. Visualizar e Editar Perfil

No caso de o utilizador ter a necessidade de ver/editar os seus dados pessoais poderá fazê-lo na página do perfil, incluindo a alteração da sua password.

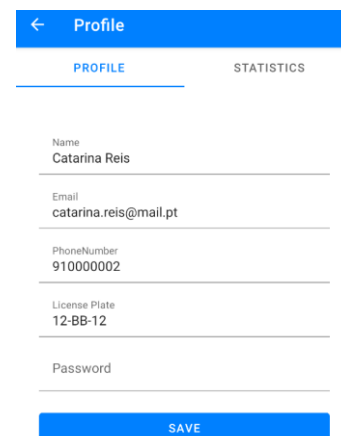


Figura 8 – Perfil

I. Estatísticas

Por forma a ter como avaliar o seu trabalho, o condutor tem acesso a uma página de estatísticas, na qual pode consultar o número de entregas já efetuadas, o número de clientes, a média e o tempo total que demorou nas entregas e o dinheiro ganho com as mesmas.

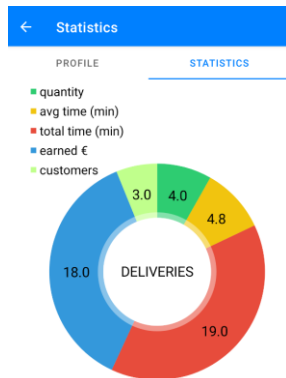


Figura 9 - Estatísticas

III. SOFTWARE DEVELOPMENT PROCESS

No desenvolvimento deste produto foi usada a metodologia “agile”. Esta metodologia tem como prioridade a satisfação do cliente através da entrega contínua de software funcional. Através de uma reunião semanalmente era definido, e distribuído, o trabalho a desenvolver para a semana seguinte, sendo posteriormente apresentado.

IV. SYSTEM ARCHITECTURE

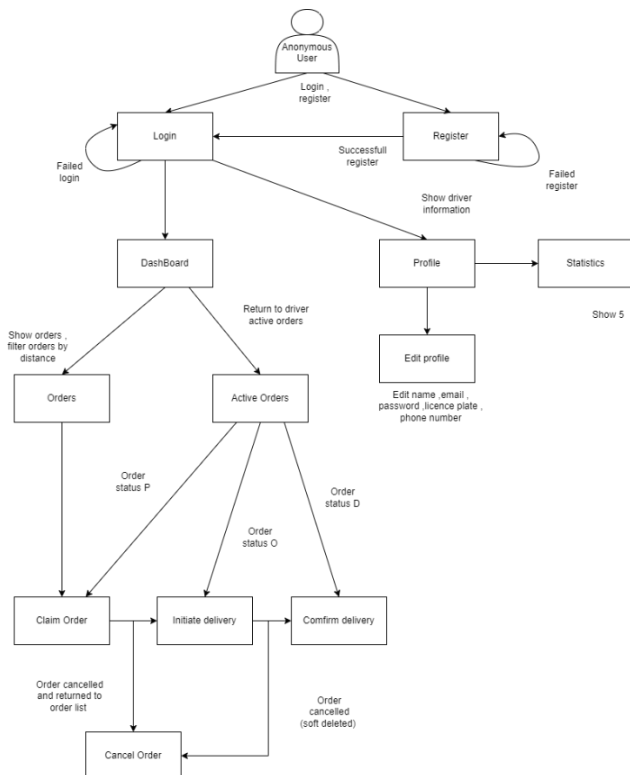


Figura 10 - Diagrama da Arquitetura de Sistema

A. Anonymous User

Representa todos os utilizadores que acedem a aplicação e que ainda não efetuaram login com sucesso.

B. Login

Interface onde condutores registados podem efetuar o login de forma a poderem usufruir do resto da aplicação

C. Register

Interface onde um Anonymous User pode criar a sua conta de condutor

D. Profile

Interface dedicada a condutores com login efetuado onde estes podem visualizar os dados da sua conta e editar os mesmos.

E. Statistics

Interface onde o condutor pode verificar as suas estatísticas

- Número de clientes servidos
- Quantidade de entregas
- Tempo total das entregas
- Média do tempo de entrega
- total de dinheiro ganho

F. Orders

Interface onde o condutor pode visualizar uma lista de orders disponíveis para entrega ordenadas por distância de entrega

G. Active Orders

Interface onde um condutor pode visualizar todas as orders que se propôs a entregar e que ainda não concluiu a entrega.

H. Claim Order

Interface onde um condutor passa a ficar associado a uma order como o elemento que irá entregar o pedido.

I. Initiate delivery

Nesta interface o condutor terá de esperar que o pedido fique disponível para pickup para que este possa fazer o levantamento do pedido e inicial a entrega com destino a casa do cliente.

J. Confirm delivery

última fase de entrega de um pedido em que o condutor chega ao ponto de destino e faz a entrega ao destinatário do produto. Neste ponto a entrega fica concluída e o condutor recebe o dinheiro no seu balance.

V. VERIFICATION AND VALIDATION

Em features com inserção de dados foram realizados testes por forma a verificar se todos os campos necessários se encontravam preenchidos e se todos tinham o formato admitido para aquele tipo de campo ex:

- Login Feature – o email introduzido deve respeitar o seguinte formato `xxxxx@xxxx.xxx` e caso este não respeite o formato deverá ser apresentada uma mensagem de erro.

Em features em que ocorrem alterações a dados e testado se a alteração dos dados ocorreu de facto fechando a aplicação e voltando ao ponto que nos apresenta os dados e verificando se de facto a alteração ocorreu ex:

- Edit profile – alterar o campo do nome

Quando uma alteração não é visível, ou seja, não existe um campo que nos mostra o seu estado atual, mas em vez disso nos redireciona para uma outra zona da aplicação e validado a sua alteração verificando se de facto ocorreu essa movimentação entre interfaces da aplicação.

VI. CONCLUSIONS AND FUTURE WORK

Tendo concluído o projeto, conseguimos melhor entender como funciona a metodologia ágil e a importância da criação e execução de testes. Apesar de nem todas as funcionalidades da aplicação terem sido implementadas, consideramos que o projeto decorreu de forma positiva, já que conseguimos alcançar vários objetivos semanais, nomeadamente o planeamento de sprints, apresentação do produto durante a sprint review, a criação de testes, entre outros.

Esta aplicação permite ao condutor gerir de forma autónoma as suas encomendas, incluído com um sistema de navegação para o auxiliar nas entregas das mesmas.

Uma aplicação com este caráter não tem propriamente uma conclusão, assim sendo, poderíamos considerar como implementação futura a possibilidade de agrupar várias entregas numa só, permitir ao cliente visualizar a posição do estafeta, desenvolver um sistema de IA de forma a calcular o melhor caminho através de algoritmos de procura para determinar a melhor ordem de entregas agrupadas

APPENDIX

Cada elemento do grupo fez o seu planeamento e implementação dos testes relativos às funcionalidades que iria implementar. Tendo havido sempre envolvimento de todos os elementos no surgimento de dúvidas, em especial na criação das primeiras features e cenários para o katalon.

Bruno Vieira: Login, ver encomendas, ver detalhes das encomendas, direções, encomendas ativas, aceitar encomenda, organizar lista das encomendas e navegação

Igor Simões: Registo, perfil, estatísticas, confirmar entrega de encomenda

Pieter Aparício: logout, cancelar encomendas, levantamento das encomendas + testes das direções.

- Utilizadores para testar aplicação:

Deverá ser criado um driver, exemplo em baixo:

Registar utilizador

Nuno Mota

910000000

nuno.mota@mail.pt

123

123

11-BB-11

Este relatório teve a contribuição de todos os elementos do grupo!