**Fiap – Faculdade de Informática e Administração Paulista**

Daniel Sanchez Melero rm85109

Eric Luiz Campos Pessoa rm86405

Giovanna de Mello Leiva rm85817

Henrique Lagos Neve rm84549

Kaue Augusto Miranda Santos rm85707

Larissa Alves da Silva rm86351

**Protótipos de telas aplicação mobile**

São Paulo – SP

Abril/2021

Interface gráfica do usuário

Descrição gerada automaticamente com confiança médiaInterface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Os usuários do nosso aplicativo terão o primeiro contato com ele através da tela inicial, onde eles poderão selecionar uma das opções (de cadastro ou login) para começar a utilizar o app. A tela acima à direita representa a funcionalidade do botão “Realizar cadastro”, e foi feita para que possamos armazenar as informações do usuário assim que ele quiser começar a usar o app. Não colocamos muitos campos por não acharmos necessário armazenar muitas informações do usuário, apenas nome para que os restaurantes consigam interagir melhor com o cliente, telefone e senha para utilizar de login no app e a barra abaixo da senha seria uma verificação se a que o usuário escolheu é segura ou não.

**Possíveis erros:**

Essas telas foram as únicas que consideramos que poderiam gerar erros que não tenham relação com a conexão com o bando de dados. Se o cliente tentar realizar login pelo Google pode ser que o serviço não esteja funcionando por algum motivo, então o app irá redirecioná-lo para a tela de cadastro normal, e não pelo Google. Nos campos de cadastro, se a pessoa não digitar o telefone da forma correta (colocando um dígito não numérico, por exemplo) uma mensagem deverá ser criada para que a pessoa acerte a digitação: “Por favor, digite apenas os números do seu telefone com o DDD.”

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamenteCódigo QR

Descrição gerada automaticamente

Caso o aplicativo seja reinstalado e o usuário já tenha realizado o cadastro previamente, é possível também realizar o login, através da tela acima à esquerda. A tela à direita será a tela principal, a primeira tela que será visualizada toda vez que o usuário abrir o aplicativo caso já esteja logado. Ela abrirá a câmera do celular para que um QR code seja analisado, e assim o cardápio digital referente ao local onde a pessoa estiver será aberto.

Caso o usuário queira olhar todos os cardápios ou visualizar os pedidos já finalizados através do app, ele pode selecionar os botões ao centro na parte inferior da tela.

**Possíveis erros:**

O usuário pode tentar realizar login com um número de telefone que não esteja cadastrado ou então digitar um número em formato incorreto, então deverá aparecer uma mensagem igual à da tela de cadastro em caso de má digitação. Caso o telefone não esteja cadastrado na tabela do banco de dados, o app deve mostrar um Alert Dialog com a mensagem “Telefone não cadastrado. Deseja cadastrar agora?”, um botão abaixo com o texto “Fazer cadastro” e um x na parte de cima para fechar o alerta. Caso o usuário clique no botão, o app deve redirecionar o usuário para a tela de cadastro.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Teams

Descrição gerada automaticamenteInterface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

As telas acima serão abertas ao clicar nos botões da tela de análise de QR code. Na primeira, o botão “Pedir novamente” ficará ativo apenas se algum item estiver selecionado e se o usuário estiver no mesmo local. Na segunda, o usuário poderá selecionar o cardápio que deseja visualizar mesmo não estando no local, porém o pedido só poderá ser realizado se o cardápio tiver sido acessado através da leitura do código. O botão com o símbolo de mais (+) será explicado em outra tela.

Interface gráfica do usuário, Site

Descrição gerada automaticamenteInterface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Utilizamos o restaurante Madero apenas para exemplo. A tela à esquerda mostra como um cardápio será representado. Os itens serão divididos em categorias (como bebidas, sobremesas, lanches etc.) e aqueles que tiverem a melhor avaliação dos clientes (funcionalidade do app que será mostrada algumas telas abaixo) aparecerão na página de destaques. A tela à direita mostra o que o cliente visualizará ao selecionar um item do cardápio. Ela mostrará a avaliação geral dos clientes e uma breve descrição. Logo abaixo a pessoa pode selecionar a quantidade que deseja adicionar ao pedido e se deseja colocar alguma observação sobre a preparação (como tirar algum ingrediente ou o ponto da carne, por exemplo). O ícone na parte superior direita das telas pode ser clicado e redireciona o cliente para a sua comanda digital, onde estará o registro de todos os itens que ele tiver adicionado clicando no botão de “Adicionar”, presente nas telas de detalhamento de todos os itens.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamenteInterface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

O botão com o sinal de mais (+) está presente na maioria das telas. Ele só funcionará caso a pessoa esteja acessando o cardápio através da análise do QR code. Ao utilizá-lo, o usuário verá algo parecido com o que está sendo representado na tela à esquerda. Pensamos em um Alert Dialog para que o cliente consiga ver a música que estiver tocando no local, fazer o pedido (e ao clicar nesta opção a tela à direita será visualizada), pode ver mais informações sobre a música (telas mais abaixo no documento), mudar a iluminação na mesa e avaliar a experiência geral no restaurante e utilizando o app (opção que ficará ativa apenas se o pedido já tiver com status “PAGO”).

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente com confiança médiaInterface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente A tela à esquerda permite que o cliente possa monitorar o status de seu pedido, permitindo um maior controle sobre o que foi pedido e principalmente sobre o tempo de espera de sua encomenda. A visualização ocorrerá com imagens e textos que ilustrarão a etapa em que o pedido se encontra.

Quando um pedido é realizado, seu valor é automaticamente debitado na comanda, que vai ser disponibilizada virtualmente pela tela exemplificada a direita. Com isso, o cliente poderá obter um maior controle sobre o valor final de seu pedido, evitando erros de computação de valores. A comanda conterá o nome e quantidade de cada pedido, além de seu valor unitário e total.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamenteInterface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Quando o cliente estiver no restaurante, poderá obter informações sobre a música que está tocando no momento, como a capa do álbum, tempo de reprodução restante e o nome da música e do artista, além da “Fila de Reprodução” mostrada na tela à direita, que agrupará todas as músicas em um “list view”. Existirá um botão onde o cliente poderá sugerir uma música, recurso que conectará ainda mais o cliente com o estabelecimento.

Interface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamenteInterface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

Na tela à esquerda, o cliente poderá sugerir uma música que está presente nos álbuns pré-criados pelo restaurante, evitando quaisquer problemas envolvendo músicas impróprias para o bem de todos no local. O conteúdo será adicionado à lista de reprodução e tocado pelo sistema inteligente presente no local.

O cliente poderá também pesquisar pela música desejada no campo de busca localizado na parte superior da tela, deixando a plataforma mais interativa e de fácil usabilidade.

**Possíveis erros:**

Pode ser que o usuário pesquise por uma música e ela não seja encontrada, provavelmente por não estar nas playlists recomendadas pelo restaurante. Uma mensagem deve aparecer na tela “Sinto muito, mas não encontramos essa música ou ela não está disponível neste local.”

Interface gráfica do usuário, Aplicativo, Forma

Descrição gerada automaticamenteInterface gráfica do usuário, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

A tela de iluminação se enquadra em um dos recursos únicos de nosso sistema, a partir de uma lâmpada presente em cada assento, o cliente poderá regular diversas opções de ambientação, modelos pré-setados como “padrão”, “romântico”, “festa” e “happy hour”. Essas configurações são apresentadas na tela da esquerda a partir de um “select” e do Código QR da mesa em que o cliente está sentado.

Nosso objetivo é trazer a melhor experiencia possível para os clientes, para isso criaremos formas para que o usuário possa fornecer seu feedback sobre aquilo que foi consumido no local. Essa avaliação se baseia em diversos fatores que apesar de simples, são muito importantes para ajudar outros clientes, formando uma comunidade.

Os campos poderão ser preenchidos em forma de estrelas (de 1 a 5) conforme a satisfação. E é possível fazer comentários a parte, como alertas ou recomendações.

**Observações finais**

• Em todas as telas, com exceção das duas primeiras, consideramos que o principal erro que poderia acontecer seria falha na conexão com o banco de dados, como ao trazer as informações do cardápio ou a música tocando no ambiente.

• Os protótipos foram feitos no site Whimsical:

<https://whimsical.com/cardapp-CvNPX8us1PtoozqkG6unWK>