

Modelo Conceptual

Metáfora

O nosso sistema vai funcionar como o sistema de atendimento self-service de um McDonald's na medida em que é o próprio a efetuar pedidos, cancelar pedidos, ver o menu de alimentação assim como o preço de cada produto e a conta, à medida que se vai efetuando o pedido e o valor final a pagar assim como efetuar o pagamento.

Funcionará como os comentários do Facebook, na medida em que cada música corresponde a um comentário e que estes aparecem ordenados por número de gostos, neste caso seria a o número de gostos dado por cada cliente, sendo as músicas organizadas pelo número de gostos.

Objetos (Atributos)

- Menu (Categorias)
- Bebidas (Descrição, Preço, Imagem)
- Pedidos adicionais (Descrição, Preço, Imagem)
- Dados do utilizador (Idade, Taxa de alcoolemia, produtos ingeridos, preços individuais, valor total a pagar)
- Método pagamento (Forma de pagamento)
- Biblioteca de música (Menu com a música a ser reproduzida, músicas na lista de espera e lista de músicas disponíveis para reprodução)

Operações

- Efetuar pedido
- Cancelar pedido
- Consultar o menu
- Ver valor total da conta a pagar
- Ver histórico dos produtos ingeridos
- Ver playlist atual
- Adicionar música
- Votar na música
- Chamar empregado
- Pagar a conta
- Analisar taxa de alcoolemia

Relação entre conceitos

- Um menu tem categorias (bebidas, comida)
- Uma bebida tem uma imagem ilustrativa, preço, componentes e avaliação
- Um pedido adicional tem uma imagem ilustrativa preço e os seus componentes
- Uma playlist tem músicas por ordem a reproduzir
- A ordem de reprodução é ditada consoante a votação dos utilizadores
- O utilizador tem a sua taxa de alcoolemia, o historial dos produtos ingeridos e o valor total a pagar
- O historial dos produtos ingeridos tem o preço individual de cada produto

Mapeamento

Cenário Virtual	Cenário Real
Uma bebida	Uma bebida
Um pedido adicional	Um pedido adicional
Consulta-se o menu em formato digital	Consulta-se o menu no formato de papel
Efetua-se/Cancela-se um pedido através da interface digital	Efetua-se/Cancela-se um pedido recorrendo ao empregado
Consulta-se a qualquer momento o valor em dívida e o histórico de consumo	Anota-se o valor acumulado à medida que são efetuados pedidos assim como as bebidas em si
Pressiona-se o botão de chamada de empregado	Faz-se sinais sonoros e gestuais ao empregado mais próximo
Pressiona-se o botão para iniciar uma análise à taxa de alcoolemia	Compra-se um balão e sopra-se no mesmo
Pressiona-se o botão para fechar a conta e proceder para o pagamento	Faz-se sinais sonoros e gestuais ao empregado mais próximo e pede-se a conta
Accede-se à biblioteca de música e consulta-se a(s) música(s) existentes na playlist em reprodução	Pergunta-se ao empregado/DJ mais próximo
Accede-se à biblioteca de músicas e seleciona-se uma música para adicionar à playlist em reprodução	Pede-se ao empregado/DJ que reproduza uma música específica
Accede-se à biblioteca de música e vota-se nas músicas preferidas em espera na playlist em reprodução	Não é possível

Cenários de atividade:

1ª Funcionalidade: Menu Interativo

A Maria está no bar com a melhor amiga, sendo que as duas estão cheias de sede. Estas decidem efetuar o pedido autonomamente. Acedem ao menu interativo da mesa e através deste conseguem ver todas as bebidas disponibilizadas pelo estabelecimento categorizadas, cada uma acompanhada de uma breve descrição assim como uma imagem ilustrativa e o preço. Selecionam a bebida que preferem confirmando no fim se o pedido das duas está correto antes de ser enviado para o balcão central. A Maria confirma e imediatamente a seguir aparece uma notificação com a atualização do preço em dívida para com o bar assim com o histórico do que já pediu naquela noite. Por outro lado, a amiga de Maria, apercebeu-se que tinha escolhido a bebida errada e cancelou o pedido, alterando-o e confirmando posteriormente. Poucos minutos depois o empregado dirige-se à mesa delas com o que tinham pedido. Depois disso, elas pagam a conta e saem do bar.

2ª Funcionalidade: Playlist

O Pedro está sentado no bar com um grupo de amigos, lembra-se de uma música que ouviu na rádio e queria mostrar aos amigos, desta forma no menu principal da mesa acede à biblioteca de músicas, procura-a e adiciona-a à playlist em reprodução tendo esta ido parar ao final da mesma. Imediatamente a seguir todos os outros clientes recebem uma notificação anónima nas suas mesas com a informação que aquela música tinha sido adicionada a playlist e com as opções de fazer Gosto, Não Gosto ou Indiferente. Como a música era muito popular rapidamente a música subiu na ordem da playlist devido ao número de gostos que recebeu, tendo sido reproduzida logo de seguida.