

# Modelo Conceptual

## Metáfora

O nosso sistema vai ser como a interface do Facebook onde os utilizadores poderão efetuar pedidos, cancelar pedidos, adicionar músicas à playlist, votar em músicas e ver as bibliotecas de músicas disponíveis.

Cada bebida/comida corresponde a um perfil na qual para adicionar ao pedido, se faz um pedido de amizade. É possível verificar o histórico dos teus pedidos da mesma maneira que se vê a lista de amigos de um perfil do Facebook.

Cada música de uma playlist corresponderá a um comentário de uma publicação do Facebook. Desta forma assim como os comentários mais votados aparecem no topo de uma publicação, as músicas mais votadas também aparecerão no topo da playlist, sendo a mais votada a próxima ser reproduzida. Por outro lado, tal como é possível ver todos os comentários de uma publicação, também será possível ao utilizador observar a lista de todas as músicas na lista de reprodução.

A escolha desta metáfora foi baseada nas respostas obtidas no questionário, no qual se verificou que cerca de 98% das pessoas possuem um dispositivo de ecrã tátil. Dessas pessoas cerca de 78% costuma usar o seu dispositivo para navegar na internet e 80% usa-o para ir às redes sociais, posição na qual se encontra o Facebook, de onde se pode concluir que pelo menos 80% dos inquiridos, que são possíveis utilizadores, tem conhecimento de como funciona o Facebook.

## Objetos (Atributos)

- Menu (Categorias);
- Bebida/Comida (Nome, Descrição, Preço, Imagem);
- Utilizador (Idade, 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.

## Relação entre conceitos

- Um menu tem categorias (bebidas, comida);
- Uma bebida/comida tem um nome, um preço, imagem ilustrativa e os seus componentes;
- Um pedido adicional tem um nome, um preço uma imagem ilustrativa e os seus componentes;
- Uma biblioteca de música tem músicas ordenadas em reprodução;
- O utilizador tem acesso a valores como a sua idade, quantidade de produtos ingeridos, preços individuais de cada produto consumido assim como o valor total em dívida;
- O método de pagamento é composto por diversas opções como monetário, crédito/débito, NFC.

## Mapeamento

Cenário Virtual	Cenário Real
Uma bebida/comida	Um perfil
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	Adiciona-se ou elimina-se um perfil (fazer um pedido de amizade)
Consulta-se a qualquer momento o valor em dívida e o histórico de consumo	Consulta-se a lista de amigos assim como o número total de amigos
Pressiona-se o botão de chamada de empregado	Acede-se à secção de ajuda e suporte
O menu interativo	Diretoria de procura de perfis
Pressiona-se o botão para fechar a conta e proceder para o pagamento	Eliminar permanentemente a conta
Acede-se à biblioteca de música e consulta-se a(s) música(s) existentes na playlist em reprodução	Acede-se à publicação e lêem-se os comentários
Acede-se à biblioteca de músicas e seleciona-se uma música para adicionar à playlist em reprodução	Acede-se à publicação e adiciona-se um novo comentário
Acede-se à biblioteca de música e vota-se nas músicas preferidas em espera na playlist em reprodução	Acede-se à publicação e faz-se “gosto” nos comentários

### 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. 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.