

**Documentação de um**

**Produto de Software**

**Mooca’s Pizza**

**Nome dos Alunos: Bruno Godoy Dias, Matheus Henrique Oliveira Chuang, Raí jóia miquilino valencio**

**2025-1**

**ÍNDICE DETALHADO**

**1.** **Introdução 3**

1.1. Tema 3

1.2. Objetivos a serem alcançados 3

1.3. Escopo principal 3

**2.** **Definição do Modelo de Processo 4**

**3.** **Requisitos do Sistema de Software 4**

3.1. Requisitos Funcionais 4

3.2. Requisitos Não-Funcionais 4

**4.** **Projeto 5**

4.1. Arquitetura Lógica 5

4.2. Arquitetura Física 5

**5.** **Protótipo de Interface 6**

**6.** **Critérios de Qualidade de Software 7**

**7. Testes 8**

7.1. Plano de Testes 8

7.2. Roteiro de Testes 8

**Anexo I 9**

1. **Introdução**
   1. **Tema**

Mooca's pizza, tem 15 anos de história de descendência italiana da Calábria, a especialidade da casa é pizza artesanal com fermentação natural, o mais pedido é a pizza mooca clássica que leva calabresa artesanal, cebola roxa caramelizada e azeitona preta e um toque de orégano fresco, quer automatizar a pizzaria mas sem perder o calor humano, atendimento acolhedor e ambiente familiar, o foco é oferecer uma experiência italiana com um pouco de paulistano.

* 1. **Objetivos a serem alcançados**

Fazer um aplicativo de espera por QR CODE, onde a pessoa irá cadastrar nome e número de pessoas que estão com ela, assim que chegar a sua vez, irá aparecer no celular o número da mesa disponível junto com uma foto de referência para ajudar a encontrar a mesa livre, para o garçom, irá chegar uma notificação no celular informando que uma mesa acabou de chegar informando o nome da pessoa que está na mesa e irá lançar o pedido no celular chegando na cozinha assim que lançado no sistema, o painel da cozinha irá mostrar os pedidos por ordem de chegada e assim que o pedido estiver pronto, a cozinha irá informar pelo aplicativo para que o garçom vá buscar e leve o pedido até a mesa, caso o cliente queira mais um pedido, terá um botão para apertar que irá chamar o garçom de novo.

Para manter a relação entre cliente e garçom, o garçom será o responsável por 5 mesas no máximo, onde somente ele pode atender essas mesas. Para o pagamento, o cliente terá a opção de ler o QR CODE na mesa para realizar o pagamento ou pode ir pagar no caixa do estabelecimento, finalizando seu atendimento

* 1. **Escopo principal**

Este documento de Especificação de Sistema descreve o escopo, funcionalidades e diretrizes para o desenvolvimento do sistema Easy Queue, uma solução digital voltada à modernização do atendimento e da gestão operacional da pizzaria Mooca’s Pizza, sem comprometer a experiência acolhedora e tradicional que caracteriza o estabelecimento.

O escopo cobre todos os processos relacionados ao atendimento ao cliente — desde a recepção até o pagamento — bem como a comunicação entre salão, cozinha e administração. O sistema afetará positivamente os fluxos de trabalho internos (atendentes, garçons, pizzaiolos e caixa), os dispositivos utilizados (tablets, celulares e computadores), e estará integrado a soluções de pagamento e notificações móveis.

Este sistema deverá operar em múltiplas plataformas (Android, iOS, navegadores modernos), exigindo conexão com a internet, servidores para controle de dados e interface amigável para os usuários internos e clientes. Serão considerados aspectos de segurança, usabilidade e performance para assegurar estabilidade mesmo em horários de pico.

1. **Definição do Modelo de Processo**

Por se tratar de um negócio que funciona diariamente e de que quanto antes for implementado o software mais rápido os resultados serão notados, o processo escolhido foi o SCRUM, por ser um processo ágil baseado em entregas menores, o deployment de versões iniciais do software será uma espécie de estratégia para já verificar quais os pontos de melhora e de detalhamento além dos refinements semanais com o cliente que podem ajudar a melhor direcionar o projeto para evitar gastos desnecessários de ambas as partes. Tudo isso combinado ao fato de não focar tanto em documentações tão extensas uma vez que o stakeholder já admitiu gostar de processos mais simples e humanizados.

1. **Requisitos do Sistema de Software**
   1. **Requisitos Funcionais**

RF01 - O sistema deverá solicitar o nome do cliente e armazenar o mesmo.

RF02 - O sistema deverá notificar o cliente em seu celular quando a mesa estiver pronta.

RF03 - O sistema deverá permitir o acesso à fila por meio de QR Code e exibir uma foto de referência da mesa.

RF04 - O sistema deverá exibir um painel de gerenciamento com o status das mesas (livre, ocupada, aguardando limpeza, etc.).

RF05 - O sistema deverá permitir o cadastro de garçons, limitando a responsabilidade de cada um a no máximo 5 mesas.

RF06 - O sistema deverá permitir que os pedidos sejam feitos por tablet ou celular e enviados diretamente à cozinha.

RF07 - O sistema deverá exibir um painel na cozinha com os pedidos organizados por horário e número da mesa.

RF08 - O sistema deverá disponibilizar um botão na mesa para que o cliente possa chamar o garçom.

RF09 - O sistema deverá gerar a conta automaticamente, com opção de divisão por pessoa.

RF10 - O sistema deverá aceitar os seguintes métodos de pagamento: cartão de crédito/débito, Pix, VR, NFC e QR Code.

RF11 - O sistema deverá gerar relatórios de vendas, tempo de preparo e desempenho dos garçons.

* 1. **Requisitos Não-Funcionais**

RNF01 - O sistema deverá possuir uma interface com poucos elementos, adequada para uso em celulares e tablets. Categoria: Hardware e Software.

RNF02 - O sistema deverá utilizar uma paleta de cores tradicional italiana, incluindo vinho, verde escuro, creme, marrom madeira e grafite. Categoria: Interface.

RNF03 - O sistema deverá garantir maior disponibilidade durante os horários de pico, especialmente no período noturno. Categoria: Performance.

RNF04 - O sistema deverá ser integrado com notificações por celular. Hardware e Software.

RNF05 - O sistema deverá assegurar a proteção dos dados dos usuários e a segurança nas transações de pagamento. Categoria: Segurança.

1. **Projeto**
   1. **Arquitetura Lógica**

Neste item deve ser apresentada a arquitetura lógica de implementação, descrever arquitetura em camadas, padrão de projeto, linguagem de programação, banco de dados, componentes externos, ....

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

* 1. **Arquitetura Física**

Neste item deve ser apresentada a arquitetura de infraestrutura do sistema, demonstrando o tipo de arquitetura física, a configuração de hardware, de rede... Para a representação da arquitetura de infraestrutura pode-se utilizar o diagrama de implantação.

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

1. **Protótipo de Interface**

Neste item deve ser apresentado o protótipo do projeto. O protótipo é um recurso que deve ser adotado como estratégia para levantamento, detalhamento, validação de requisitos e modelagem de interface com o usuário (usabilidade).

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software

1. **Critérios de Qualidade de Software**

Neste item devem ser listados e descritos os critérios de garantia da qualidade do processo que serão considerados no Projeto.

Referência: UC Gestão e Qualidade de software

**7. Testes**

**7.1. Plano de Testes**

Neste item deve ser criado o plano de testes do sistema, permitindo a validação do sistema por parte do desenvolvedor, através da verificação dos requisitos do sistema desenvolvido.

Referência: UC Gestão e Qualidade de software

**7.2. Roteiro de Testes**

Neste item devem ser registrados os testes realizados no sistema tendo como base o Plano de Testes do Sistema. O roteiro de testes deve ser elaborado com base nos casos de uso ou user stories (cartão de histórias) de forma manual ou automatizada.

Referência: UC Gestão e Qualidade de software

**Anexo I**

Neste item deve ser anexado o roteiro de entrevista ou questionário respondido, caso tenha sido aplicado.

Referência: UC Modelos, métodos e técnicas da engenharia de software