

UNIFSA-CENTRO UNIVERSITÁRIO SANTO AGOSTINHO

CURSO: ENGENHARIA DE SOFTWARE

DISCIPLINA: ANÁLISE E PROJETO DE SOFTWARE

PROFESSOR: ANDERSON

PERÍODO LETIVO : 2025.2

COMPONENTES:

- RONALD MACHADO GUIMARÃES
 - BILSÃ FERREIRA
 - CÁSSIO EMANUEL

TEMA: SISTEMA PARA PLATAFORMA DE DELIVERY

TERESINA-PI

SISTEMA PARA PLATAFORMA DE DELIVERY

1.DESCRICÃO DO SITEMA

O sistema de delivery tem como objetivo conectar clientes, restaurantes e entregadores em uma plataforma prática e segura. Ele permite realizar pedidos de comida, acompanhar entregas em tempo real e efetuar pagamentos online. A motivação é facilitar o processo de compra e entrega, oferecendo conveniência aos usuários e ampliando as vendas dos estabelecimentos. O público-alvo são pessoas que pedem comida com frequência, restaurantes parceiros e entregadores autônomos. Entre as principais funcionalidades estão o cadastro e login de usuários, visualização de cardápios, personalização de pedidos, gerenciamento de cardápios e entregas, além de avaliações e relatórios administrativos.

2. REQUISITOS FUNCIONAIS

2.1 USUÁRIO/CLIENTE

1. Cadastrar-se no aplicativo (e-mail, senha, telefone, endereço).
2. Fazer login e logout.
3. Editar perfil (dados pessoais, endereço, formas de pagamento).
4. Pesquisar estabelecimentos por nome, tipo de comida ou localização.
5. Visualizar cardápio de restaurantes.
6. Selecionar produtos e adicionar ao carrinho.
7. Personalizar pedido (observações, adicionais, retirada de ingredientes).
8. Finalizar compra e escolher forma de pagamento (cartão, Pix, dinheiro, etc.).
9. Acompanhar status do pedido (preparo, saída para entrega, entregue).
10. Avaliar restaurante e entregador.
11. Receber notificações (confirmação de pedido, status, promoções).
12. Visualizar histórico de pedidos.
13. Cancelar pedido, se ainda não estiver em entrega.

2.2 ESTABELECIMENTO/RESTURANTE

1. Cadastrar-se e criar perfil comercial.
2. Gerenciar cardápio (adicionar, editar e remover produtos).

3. Definir preços, descrições e fotos dos itens.
4. Receber novos pedidos dos clientes.
5. Aceitar ou recusar pedidos.
6. Status do pedido (em preparo, pronto, enviado).
7. Gerenciar entregas.
8. Consultar histórico de vendas e relatórios.
9. Editar horários de funcionamento.

2.3 ENTREGADOR

1. Cadastrar-se no sistema (dados pessoais, CNH, veículo, etc.).
2. Fazer login e logout.
3. Receber pedidos disponíveis para entrega.
4. Aceitar ou recusar entregas.
5. Visualizar detalhes do pedido e rota de entrega.
6. Atualizar status da entrega (a caminho, entregue).
7. Visualizar histórico de entregas e ganhos.

2.4 ADMINISTRADOR

1. Gerenciar cadastros de usuários, restaurantes e entregadores.
2. Validar novos restaurantes antes da publicação.
3. Monitorar pedidos e transações.
4. Gerenciar o conteúdo e políticas do app.
5. Emitir relatórios gerais (vendas, acessos, desempenho).
6. Controlar permissões e acessos de cada tipo de usuário.
7. Gerenciar anúncios e campanhas internas.

3. MODELAGEM COM UML

3.1 DESCRIÇÃO TEXTUAL DO CASO DE USO

O sistema de delivery é composto por quatro perfis principais de usuários: Usuário, Entregador, Restaurante/Estabelecimento e Administrador. Cada perfil possui funcionalidades específicas que interagem entre si para garantir o funcionamento eficiente da plataforma.

Caso de Uso 1 – Realizar Pedido

Atores: Usuário

Resumo: Permite que o usuário selecione produtos de um restaurante, personalize o pedido e finalize a compra.

Pré-condição: O usuário deve estar cadastrado e autenticado.

Fluxo Principal

1. O usuário acessa o menu de restaurantes.
2. O sistema exibe os cardápios disponíveis.
3. O usuário seleciona os produtos e os adiciona ao carrinho.
4. O usuário personaliza o pedido, se desejar.
5. O usuário finaliza o pedido e escolhe o pagamento.
6. O sistema confirma o pedido e envia notificações sobre a entrega.

Fluxo Alternativo: Caso o restaurante esteja indisponível, o sistema exibe uma mensagem de erro.

Pós-condição: Pedido registrado com sucesso.

Caso de Uso 2 – Aceitar Entrega

Atores: Entregador

Resumo: Permite que o entregador visualize pedidos disponíveis e aceite uma entrega.

Pré-condição: O entregador deve estar cadastrado e autenticado.

Fluxo Principal

1. O entregador acessa o painel de entregas.
2. O sistema exibe os pedidos disponíveis.
3. O entregador visualiza os detalhes do pedido.
4. O entregador aceita o pedido.

5. O sistema registra a entrega como atribuída.

Fluxo Alternativo: Caso o entregador recuse o pedido, o sistema o disponibiliza para outro entregador.

Pós-condição: Pedido atribuído ao entregador.

Caso de Uso 3 – Gerenciar Cardápio

Atores: Restaurante/Estabelecimento

Resumo: Permite que o restaurante cadastre e edite os itens do cardápio.

Pré-condição: O restaurante deve estar autenticado no sistema.

Fluxo Principal

1. O restaurante acessa o menu de gerenciamento.
2. O sistema exibe os itens cadastrados.
3. O restaurante adiciona, edita ou remove produtos.
4. O sistema salva as alterações.

Fluxo Alternativo: Caso haja erro de validação, o sistema exibe uma mensagem de correção.

Pós-condição: Cardápio atualizado com sucesso.

Caso de Uso 4 – Validar Restaurante

Atores: Administrador

Resumo: Permite que o administrador valide novos restaurantes antes da publicação.

Pré-condição: O administrador deve estar autenticado.

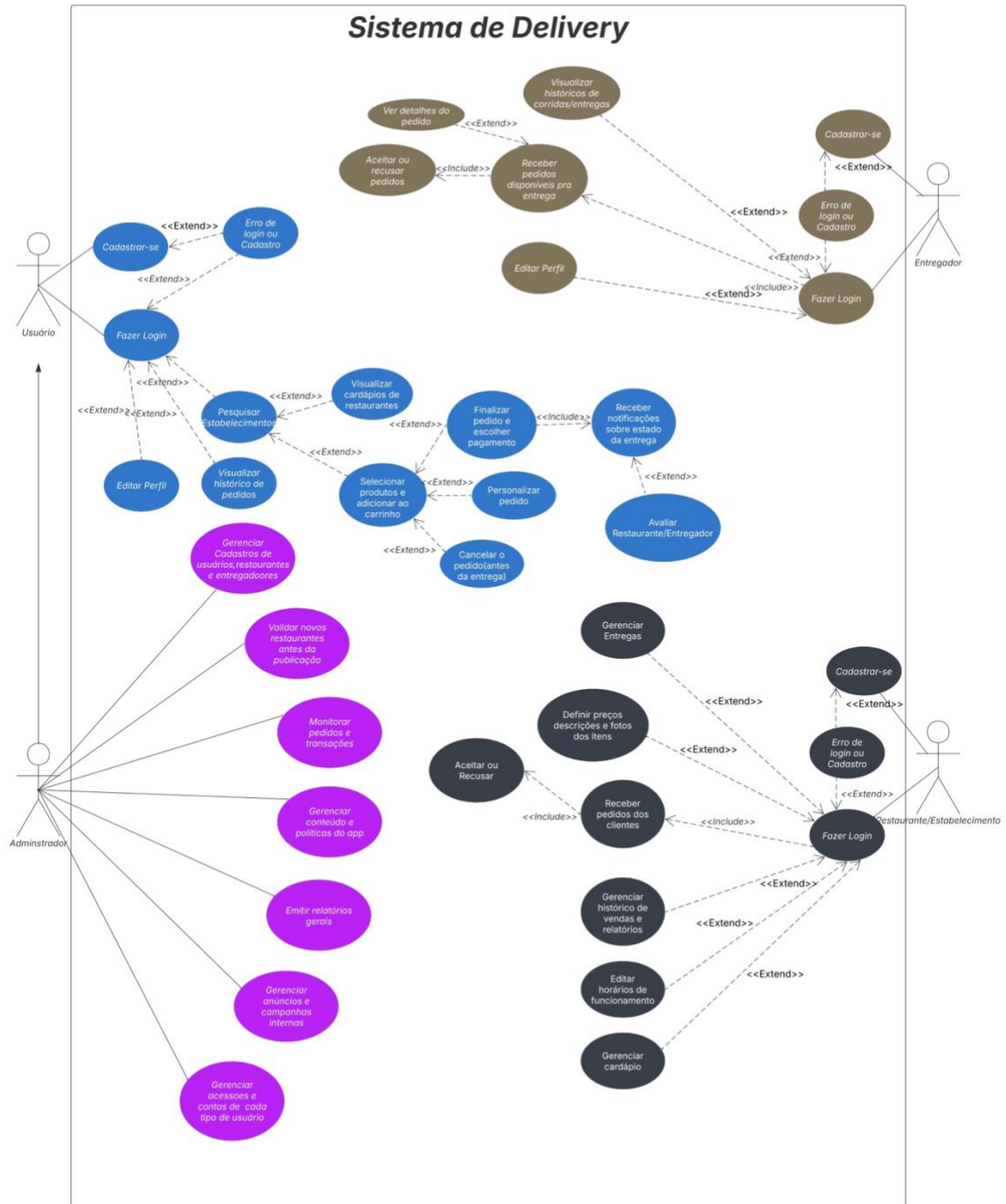
Fluxo Principal

1. O administrador acessa a lista de restaurantes pendentes.
2. O sistema exibe os dados de cadastro.
3. O administrador analisa e aprova ou rejeita o restaurante.
4. O sistema atualiza o status do restaurante.

Fluxo Alternativo: Caso o cadastro esteja incompleto, o sistema bloqueia a publicação.

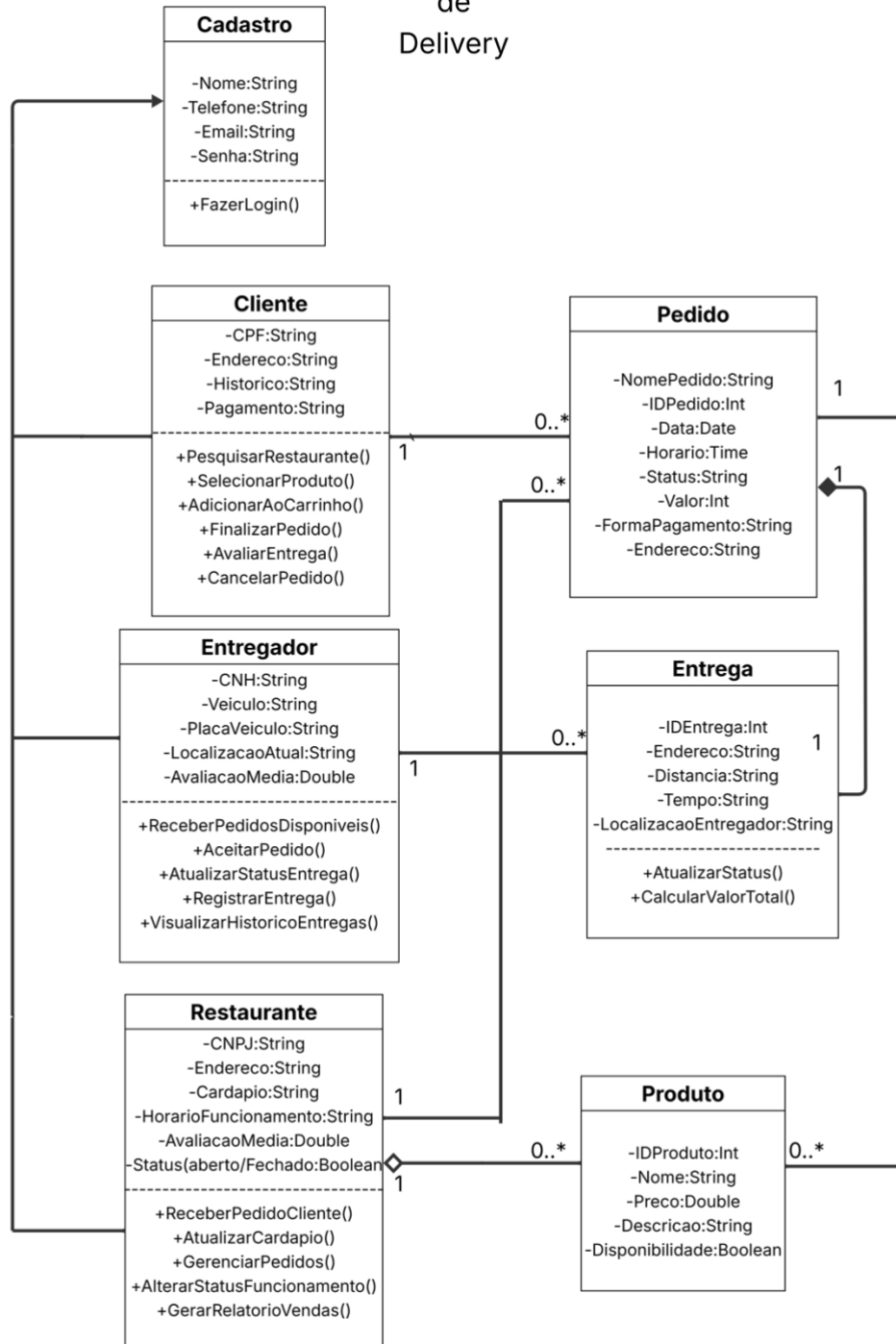
Pós-condição: Restaurante validado ou rejeitado.

3.2 DIAGRAMA DE CASO DE USO



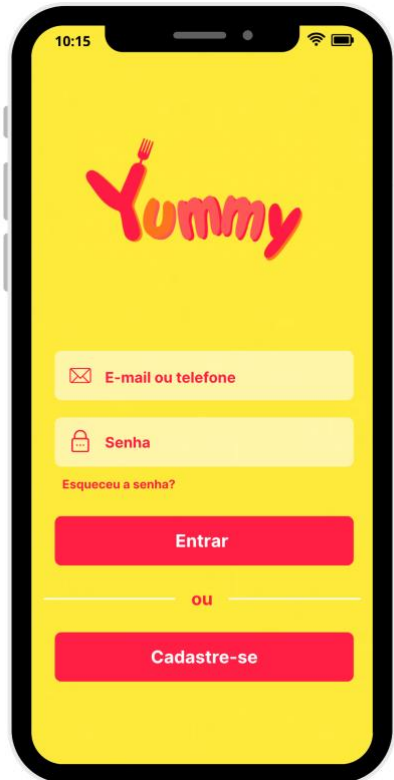
3.3 DIAGRAMA DE CLASSES

Sistema
de
Delivery

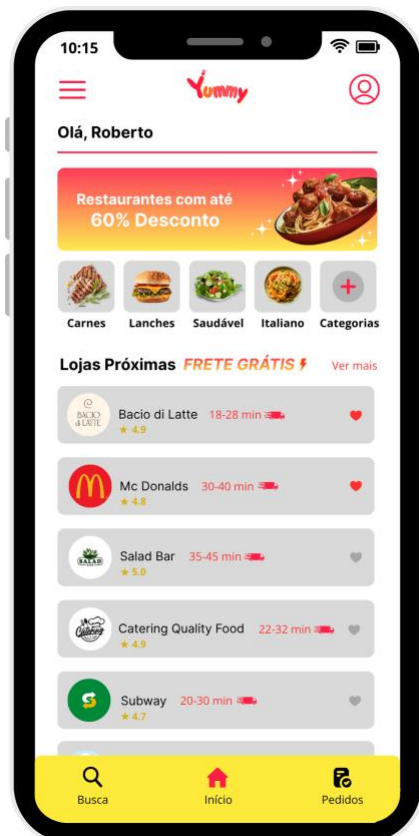


4. PROTÓTIPOS/TELAS

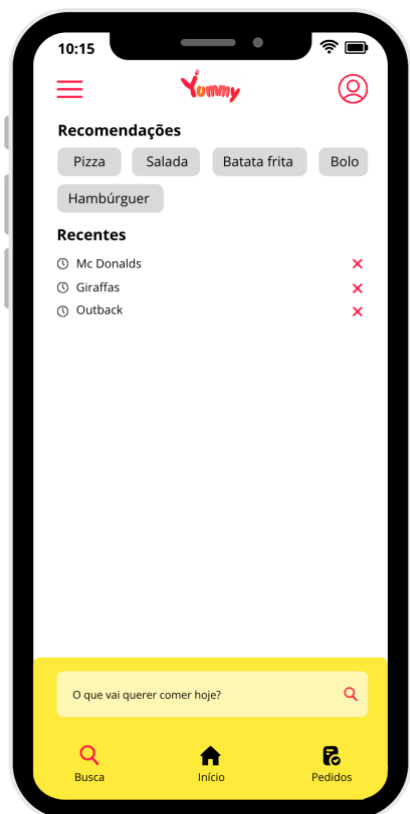
- Página Login/ Cadastro



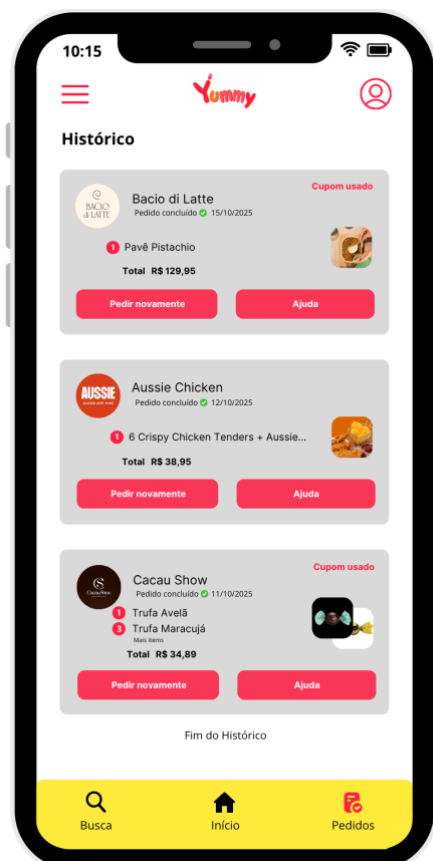
- Página Inicial



- **Página de Busca**



- **Página de Pedidos Realizados**



- **Página de Multitarefas**



5. LINK PARA VIDEO DE APRESENTAÇÃO

https://drive.google.com/file/d/1UBnVLCKYzvZ3zR47zXZ_ywr-R_AwhkD/view?usp=drivesdk

6.LINK DO PROJETO (GITHUB)

<https://github.com/RonaldSE414/Trabalho-AN-LISE-E-PROJETO-DE-SOFTWARE->

7. CONCLUSÃO

O sistema de delivery proposto é importante por facilitar o processo de pedidos e entregas, conectando clientes, restaurantes e entregadores de forma simples e eficiente. Durante o desenvolvimento, foi possível aprender sobre análise de requisitos, modelagem de classes e usabilidade das telas. Como melhoria futura, o sistema pode incluir novas funções, como rastreamento em tempo real e integração com mais formas de pagamento.