

R Dev Studios

Especificação dos Requisitos do Software

< Food System >

{ Versão revisada < 1.7 > }

Autores: < Ryan Manoel Oliveira Ramos >

< São Domingos Das Dores - MG >

< 13/04/2023 >

Aprovação

Aprovamos a Especificação dos Requisitos { Versão revisada < 1.7 > } do projeto Food System >.

<Ryan Manoel Oliveira Ramos>

<04/05/2023>

<Nome>

<Data>

<Nome>

<Data>

<Nome>

<Data>

<Nome>

<Data>

<Nome>

<Data>



Versões revisadas anteriores

Versão revisada	Comentário	Data
1.1	Substituição do caso de uso, remoção de alguns tópicos e revisão de outros. Consideradas feitas inadequadamente na versão 1.0 Substituição do diagrama de contexto geral é mudança com relação a arquitetura do software.	04/05/2023
1.2	Adicionamento e revisão de novas funções	17/05/2023
1.3	Adicionamento e revisão de novas funções	19/05/2023
1.4	Adicionamento e revisão de novas funções, inserção do diagrama de classes persistentes.	23/05/2023
1.5	Adicionamento e revisão de novas funções, requisitos não funcionais (qualidade) e interfaces diversas.	24/05/2023
1.6	Adicionamento de funções e qualidades desejadas, adicionamento e melhor detalhamento de novas interfaces	29/05/2023
1.7	revisão, finalização e construção do sumário entre outros por menores	31/05/2023

Especificação dos Requisitos do Software

Sumário

Aprovação	2
Versões revisadas anteriores	3
Especificação dos Requisitos do Software	4
1 Introdução	6
1.1 Objetivos deste documento	6
1.2 Escopo do produto	6
1.2.1 Nome do produto e de seus componentes principais	6
1.2.2 Missão do produto	6
1.2.3 Limites do produto	7
1.2.4 Benefícios do produto	7
1.3 Materiais de referência	7
1.4 Definições e siglas	7
1.5 Visão geral deste documento	8
2 Descrição geral do produto	8
2.1 Perspectiva do produto	8
2.1.1 Diagrama de contexto	8
2.1.2 Interfaces de usuário	9
2.1.3 Interfaces de hardware	9
2.1.4 Interfaces de software	9
2.1.5 Interfaces de comunicação	9
2.1.6 Restrições de memória	9
2.1.7 Modos de operação	9
2.1.8 Requisitos de adaptação ao ambiente	9
2.2 Funções do produto	9
2.3 Usuários e sistemas externos	12
2.3.1 Descrição	12
2.3.2 Características dos usuários	13
2.4 Restrições	13
2.5 Hipóteses de trabalho	13
2.6 Requisitos adiados	13
3 Requisitos específicos	13
3.1 Requisitos de interface externa	13
3.1.1 Interfaces de usuário	13
3.1.1.1 Interface de usuário << nome da interface >>	13
3.1.2 Interfaces de hardware	24
3.1.2.1 Interface de hardware << nome da interface >>	24
3.1.3 Interfaces de software	24
3.1.3.1 Interface de software << nome da interface >>	24
3.1.4 Interfaces de comunicação	24
3.1.4.1 Interface de comunicação << nome da interface >>	24
3.2 Requisitos funcionais	24
3.2.1 Diagramas de casos de uso	24
3.2.1.1 Diagrama de casos de uso << nome do diagrama de casos de uso >>	24
3.2.2 Casos de uso	25

3.2.2.1	Caso de uso << nome do caso de uso >>	25
3.3	Requisitos não funcionais	25
3.3.1	Requisitos de desempenho	25
3.3.1.1	Requisito de desempenho << nome do requisito >>	25
3.3.2	Requisitos de dados persistentes	26
3.3.2.1	Diagrama de classes persistentes	26
3.3.2.2	Classes persistentes	26
3.3.2.3	Propriedades das classes persistentes	27
3.3.3	Restrições ao desenho	27
3.3.3.1	Restrição ao desenho << nome da restrição >>	27
3.3.4	Atributos da qualidade	27
3.3.4.1	Atributo da qualidade << nome do atributo >>	27
3.3.5	Outros requisitos	27
3.3.5.1	Requisito << nome do requisito >>	27
4	Informação de suporte	28

1 Introdução

1.1 Objetivos deste documento

Este documento objetiva especificar e descrever os requisitos, módulos e demais componentes que compõem o sistema batizado de Food System, bem como servir de guia para futuras melhorias do mesmo, além de servir de referencial teórico aos desenvolvedores da **R Dev Studios**.

1.2 Escopo do produto

1.2.1 Nome do produto e de seus componentes principais

O Food System é um sistema único, mas que pode ser entendido como uma combinação de telas, funcionalidades e ademais que podem ser separados por módulos, destes “módulos” temos que:

1. **Módulo de contas:** onde se pode gerir e consultar as informações relativas às contas em aberto, bem como é onde se pode encerrar as contas anulando elas ou acertando a forma de pagamento.
2. **Módulo de caixa:** onde se pode consultar todas as entradas e saídas, e realizar o estorno de contas, relatórios de caixa entre outros.
3. **Módulo de comandas:** referente a gestão das comandas e seus ademais.
4. **Modulo ADM:** este módulo é onde se pode consultar histórico de saída de mercadorias e pratos, bem como seus cadastros, também é possível cadastrar o usuário e dar as permissões necessárias.

1.2.2 Missão do produto

O Food System tem como missão automatizar e facilitar algumas questões relativas ao operacional de bares, restaurantes, lanchonetes, sorveterias e ademais estabelecimentos do ramo gastronômicos com algumas demandas normalmente percebidas nestes setores tais como a gestão de pedidos, de usuários, controle de caixa e registro de vendas.

Ele deve auxiliar nestas questões sempre observando alguns princípios como o da simplicidade, o da agilidade de uso e o da escalabilidade.

1.2.3 Limites do produto

O Food System não é um sistema que aborda todos os aspectos dos estabelecimentos gastronômicos, ele possui limitações quanto a suprir algumas necessidades normalmente observadas de tais estabelecimentos enquanto empresas. As mais relevantes estão abaixo, tais como.

1. O Food System não é um sistema fiscal homologado, ele não é integrado com a **Sefaz** e portanto não permite a emissão de notas fiscais de nenhum tipo, bem como não gera íntegras.
2. O Food System não possui um sistema de fidelização de clientes. Não existe nenhuma forma automatizada que possibilita o registro de compras por cadastro de clientes e que forneça históricos para concessão de benefícios como **cash-back** ou descontos.
3. O Food System não é um sistema próprio para **delivery**, ele não é integrado com sistemas de localização e mapas como **Google Maps**, nem tão pouco permite o cadastro de informações relativas a endereço nos pedidos. Sendo em síntese, não recomendado para restaurantes com serviços de entregas.
4. O Food System não é um sistema que realiza controle de gestão de estoque, ele não aborda questões como a quantidade de produtos X restantes, ele não controla os lotes que são dados de entrada e não faz gestão das datas de validades dos produtos também.

1.2.4 Benefícios do produto

Número de ordem	Benefício	Valor para o cliente
1	Gestão de comandas.	Indispensável
2	Gestão de caixa (entradas e saídas).	Indispensável
3	Registro de saída de pratos e mercadorias e capacidade de gerar relatórios e consultar históricos.	Dispensável porém muito atrativo
4	Controle de uso e acesso aos dados do sistema (baseado em usuários).	Indispensável
5	Gestão de usuários do sistema e registro das ações tomadas.	Indispensável
6	Agilidade na hora de acertar a conta do cliente.	Dispensável porém muito atrativo

1.3 Materiais de referência

Número de ordem	Tipo do material	Referência bibliográfica
nada consta		

1.4 Definições e siglas

Número de ordem	Sigla	Definição
1	ADM	abreviação do módulo de administração, abreviação do conceito de administração por si só

1.5 Visão geral deste documento

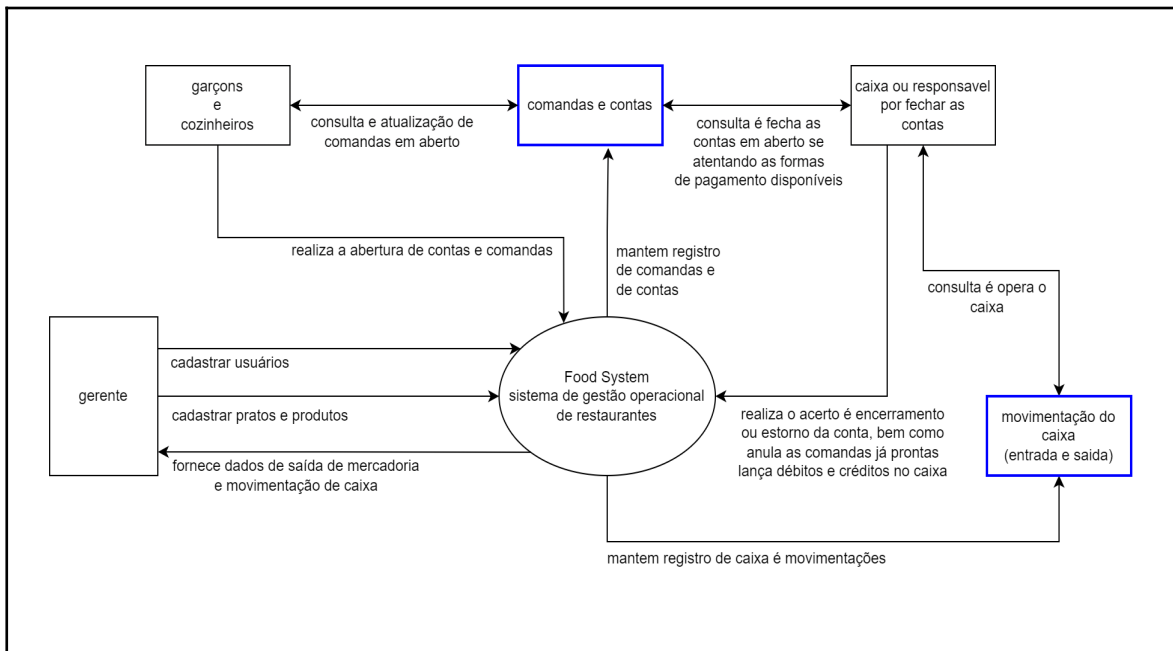
Este documento se destina ao corpo de desenvolvedores da **R Dev Studios** para o desenvolvimento da solução proposta para estabelecimentos gastronômicos, batizada de **Food System**, neste documento estão especificados todos os requisitos que o **corpo técnico de analista da R Dev Studios** em colaboração com os **stakeholders** aprovaram para desenvolvimento, nele estão especificações que devem ser implementadas pelos desenvolvedores **front-end, back-end e especialistas de banco de dados da R Dev Studios** conforme os requisitos e prazos especificados.

Este documento também servirá de **artefato, registro das ideias** é de **guia** para futuras **revisões e melhorias no Food System**, bem como servirá de referencial para outros projetos da **R Dev Studios** que possam vir a reciclar algo.

2 Descrição geral do produto

2.1 Perspectiva do produto

2.1.1 Diagrama de contexto



2.1.2 Interfaces de usuário

nada consta interfaces em si descritas mais abaixo

2.1.3 Interfaces de hardware

nada consta

2.1.4 Interfaces de software

nada consta

2.1.5 Interfaces de comunicação

nada consta

2.1.6 Restrições de memória

nada consta

2.1.7 Modos de operação

nada consta

2.1.8 Requisitos de adaptação ao ambiente

nada consta

2.2 Funções do produto

Identificação:	Nome:	
RF-001	Inserir Prato	
Descrição:		
O usuário deve conseguir inserir pelo módulo ADM, um novo prato no sistema. Mediante senha gerencial se assim for configurado.		
<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável

Identificação:	Nome:
RF-002	Inserir Produto
Descrição:	

O usuário deve conseguir inserir pelo módulo ADM, um novo produto no sistema. Mediante senha gerencial se assim for configurado.

<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
------------------------------------	-------------------------------------	------------------------------------

Identificação:	Nome:		
RF-003	Atualizar dados do prato		
Descrição:			
O usuário deve ser capaz pelo módulo ADM, conseguir alterar as informações dos pratos registrados no sistema, tais como o seu valor, seu estado de disponibilidade, descrição, nome entre outros. Mediante senha gerencial se assim for configurado.			
<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante		<input type="checkbox"/> Desejável

Identificação:	Nome:	
RF-004	Atualizar dados do produto	
Descrição:		
O usuário deve ser capaz através do módulo ADM de atualizar a qualquer momento e conseguir alterar as informações relativas a produtos registrados, tais como nome, valor e disponibilidade entre outras. Mediante senha gerencial se assim for configurado.		
<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável

Identificação:	Nome:	
RF-005	Excluir prato	
Descrição:		
O usuário deve ser capaz de excluir um prato registrado pelo módulo ADM mediante senha gerencial se assim for configurado.		
<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável

<i>Identificação:</i>	<i>Nome:</i>
RF-006	Excluir produto
<i>Descrição:</i>	
O usuário deve ser capaz de excluir um produto registrado pelo módulo ADM mediante senha gerencial se assim for configurado.	

<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável
------------------------------------	-------------------------------------	------------------------------------

Identificação:	Nome:	
RF-007	Criar conta	
Descrição:		
O usuário deve ser capaz de criar uma conta pelo módulo de contas. Na criação da conta, deve-se obrigatoriamente pôr o número da mesa do(s) cliente(s). ademais dados são opcionais. Toda conta tem o número de mesa, este não pode ser deletado, apenas alterado, e toda conta possui seu ID e data de criação. O ID é um número inteiro que deve ser único para cada conta, ele vai de 0 até $(2^{64} - 1)$, logo temos 2^{64} contas possíveis no máximo.		
<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável

Identificação:	Nome:	
RF-008	fechar conta (acerto)	
Descrição:		
O usuário deve ser capaz de encerrar a conta, a conta só pode ser encerrada se todos as comandas associadas a ela estiverem ou finalizadas, ou anuladas. Ao fechar deve-se informar o desconto caso seja feito, e deve-se informar também a forma de pagamento.		
<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável

Identificação:	Nome:	
RF-009	Estornar conta	
Descrição:		
O usuário deve ser capaz mediante senha gerencial se assim for configurado de reabrir uma conta antiga já fechada, ao reabrir uma conta acontece o estorno, ele se dá na forma de um débito lançado no caixa na hora que a conta foi encerrada, o débito é de mesmo valor pago pelo cliente na conta na hora do acerto, para não dar diferenças, o débito é lançado na hora da abertura, ele não deleta o registro do crédito anterior feito, apenas lança débito de mesmo valor fazendo com que a diferença dos dois seja 0 e não dê diferença na conta. Serve também como um histórico das alterações da conta.		
<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável

<i>Identificação:</i>	<i>Nome:</i>
RF-010	Excluir conta

<i>Descrição:</i>		
O usuário deve ser capaz mediante senha gerencial se assim for configurado de excluir a conta, o ID da conta que deve ser um número único para cada conta permanece reservado, mas marcado a conta como excluída, logo sem mais possibilidades de uso de nenhum tipo e ela será desconsiderada de todos os relatórios, para que uma conta possa ser deletada ela deve: está aberta, ela deve está vazia, sem produtos ou pratos associados, na hora de excluir a conta aparecerá um campo onde se pode descrever a razão da exclusão para controle futuro da empresa.		
<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante	<input type="checkbox"/> Desejável

<i>Identificação:</i>	<i>Nome:</i>
RF-011	Gerar relatório de caixa
<i>Descrição:</i>	
O usuário deve ser capaz de gerar um relatório de caixa dentro de um período determinado	
<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante
<input type="checkbox"/> Desejável	

RF-012	Gerir usuários (inserir, atualizar e excluir)
<i>Descrição:</i>	
O usuário mestre, deve ser capaz de cadastrar, atualizar e excluir demais usuários no sistema, o usuário mestre também deve ser capaz de conceder e revogar permissões aos mesmos.	
<input type="checkbox"/> Essencial	<input type="checkbox"/> Importante
<input type="checkbox"/> Desejável	

2.3 Usuários e sistemas externos

2.3.1 Descrição

Número de ordem	Ator	Definição
1	Garçons	Realiza a anotação, registro das comandas e contas e realiza a entregas dos mesmos
2	Cozinheiros	Consultam as comandas e executam a preparação dos pedidos
3	Caixa	Realiza o recebimento e encerramento dos pedidos, bem como realiza eventuais operações de estorno quando necessário.
4	Gerente – chefe responsável – dono	Faz o cadastro e remoção dos produtos e pratos bem como de usuários, cuida dos relatórios e controle de gastos além da gestão da mão de obra.

2.3.2 Características dos usuários

Número de ordem	Ator	Frequência de uso	Nível de instrução	Proficiência na aplicação	Proficiência em informática
1	Garçons	Diária – intensa	Básico	Básico	Básico
2	Cozinheiro	Diária – intensa	Básico	Básico	Básico
3	Caixa	Diária – intensa	Básico	Intermediário	Básico
4	Gerente – Chefe responsável – dono	Diária - intensa	Intermediário	Avançado	Intermediário

2.4 Restrições

nada consta

2.5 Hipóteses de trabalho

nada consta

2.6 Requisitos adiados

nada consta

3 Requisitos específicos

3.1 Requisitos de interface externa

3.1.1 Interfaces de usuário

3.1.1.1 Interface de usuário << nome da interface >>

3.1.1.1.1 Leiaute sugerido

Interface 1: tela de login

tela: User-Login Food System

Food - System Versão: x.y.z

usuário

xxxxxxx

senha

xxxxxxx

login-in

Projeto < Food System >

campos:

1. **usuário:** onde o usuário digita seu usuário para logar
2. **senha:** onde ele insere a senha
3. **login-in:** botão que realiza a ação de logar

Interface 2: tela principal

tela: Dash-Board Food System

<div>navegação</div> <div>contas abertas</div> <div>caixa</div> <div>comandas</div> <div>modulo ADM</div>	<div>tela do modulo selecionado em si (Food System)</div>
---	---

campos:

1. **contas abertas:** selecionador que abre a aba do módulo de contas
2. **caixa:** selecionador que abre a aba do módulo de caixa
3. **comandas:** selecionador que abre a aba do módulo de comandas
4. **modulo ADM:** selecionador que abre o módulo administrador

Interface 3: tela principal - módulo contas - sub1

tela: Dash-Board Food System - modulo contas

navegação	criar/atualizar			pesquisar	encerrar/excluir
	ID			xxxx	procurar
	n° da mesa		contato - tel. / e-mail		
	1234		adicionar		
	titular da mesa		tel1 xx yyyyy-yyyy		
	xxxx		tel2 zz aaaaa-aaaa		
			e-mail1: aluno.ryan.ramos@doctum.edu.br		
<div>criar a conta</div> <div>atualizar</div>					

campos:

1. **id**: digite um inteiro que serve de id
2. **procurar**: trás aos campos os dados de uma conta cujo id esteja no campo 1, se o campo 1 estiver vazio ou com um id que ainda não existe, se está criando uma nova conta, se ele estiver com um id já existente está se editando uma que já existe.
3. **n° de mesa**: informe o número da mesa
4. **titular da mesa**: informa um nome de algum responsável
5. **contatos**: campo composto que permite adicionar a conta vários contatos de tipos diferentes
6. **criar conta e atualizar**: cria uma nova conta ou atualiza os dados da conta existente conforme explicado anteriormente no tópico 2.

Interface 4: tela principal - módulo contas - sub2

tela: Dash-Board Food System - modulo contas 2

campos:

1. **id**: campo onde se informa um id válido
2. **procurar**: se inicia uma busca através do id especificado no campo 1
3. **valor**: campo composto para realizar buscas através de valor. os botões ao lado tem a seguinte funcionalidade.
 - a. <:busca todas as contas menores que o valor informado
 - b. =:busca todas as contas com o valor informado
 - c. >:busca todas as contas com valor maior que o especificado
4. **por dados diversos**: realiza uma busca por todas as contas que contenham o trecho informado em um dos seguintes atributos:
 - a. contatos
 - b. titular
 - c. n° mesa
5. **procurar(ao lado de: por dados diversos)**: inicia a busca através do dado e dinâmica explicados no campo 4
6. **resultados da pesquisa**: campo de onde os resultados das pesquisas aparecem listados, cada resultado possui 2 botões, encerrar e atualizar
 - a. **encerrar**: atalho para encerrar a conta correspondente
 - b. **atualizar**: abre a conta na tela anterior como um atalho para atualizar dados

Interface 6: tela principal - módulo caixa- sub1

tela: Dash-Board Food System - modulo caixa 1

navegação contas abertas caixa comandas modulo ADM	estornar conta consultar entrada/saida relatório
	ID <input type="text" value="xxxx"/> <input type="button" value="selecionar"/>
	dados da conta <div>dados da conta selecionada aparecem aqui</div>
	motivo do estorno <div>escreva aqui a razão do estorno</div>
	<input type="button" value="estornar conta"/>

campos:

1. **id**: informa um id válido de conta neste campo
2. **selecionar**: busca pela conta cujo id está no campo anterior
3. **Dados da conta**: mostra as informações da conta para confirmar que é a conta pretendida de fato.
4. **motivo do estorno**: fornece um motivo justo para realizar a reabertura de conta, o estorno não anula o crédito lançado no caixa, ele lança na hora um débito de mesmo valor.
5. **estornar conta**: realiza a ação do estorno

Interface 7: tela principal - módulo caixa- sub2

tela: Dash-Board Food System - modulo caixa 2

navegação contas abertas caixa comandas modulo ADM	estornar conta consultar entrada/saida relatório contas a pagar
	filtro de <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/> até <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/> <input type="button" value="filtrar"/>
	resumo das movimentações: verde = credito vermelhas = débitos
	R\$ +49.90 as 16:45 de 30/04/2022 [credito de conta ID - 234] R\$ -39.50 as 17:25 de 12/09/2022 [conta a pagar ID - 57]

campos:

1. **filtro de até:** permite informar uma data inicial até uma final para a busca, o botão filtrar realiza a busca.
2. **Resumo das movimentações:** exibe todos os créditos e débitos do caixa. todas as exibições são links, ao clicar duas vezes seguidas direciona para a tela mais apropriada.

Interface 8: tela principal - módulo caixa- sub3

tela: Dash-Board Food System - modulo caixa 3

navegação contas abertas caixa comandas modulo ADM	estornar conta consultar entrada/saida relatório contas a pagar
	filtro de <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
	até <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
	gerar relatório
	relatório de movimentação do caixa <div>os dados do relatório entram aqui</div>
exportar como PDF enviar PDF pelo zap tel. (33) 33333-3333	

campos:

1. **filtro de até:** permite inserir uma data de início e uma de fim, gerar relatório gera um balancete de caixa entre essas duas datas.
2. **relatório de movimentação do caixa:** exibe os dados do relatório
3. **exportar como pdf.** permite salvar no pc um pdf do relatório
4. **enviar pdf pelo zap:** informe um número no campo ao lado, ele tentará enviar um pdf do relatório gerado pelo zap.

Interface 9: tela principal - módulo caixa- sub4

tela: Dash-Board Food System - modulo caixa 4

navegação contas abertas caixa comandas modulo ADM	estornar conta consultar entrada/saida relatório contas a pagar
	nova conta a pagar ID(XXX) valor R\$: <input type="text" value="123.45"/> data do debito: <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
	selecionar classe <input type="text" value="cód. 45 - pagm. salario"/> editar classes
	descrição da conta a pagar <div style="border: 1px solid black; height: 80px; width: 100%;"></div>
	<input type="button" value="lançar"/>

campos:

1. **valor**: informar o valor de uma nova conta a pagar
2. **data do débito**: informar o dia do débito, o sistema permite débito retroactivo.
3. **selecionar classe**: permite classificar a conta a pagar
4. **editar classe**: permite criar, editar ou deletar classificações existentes, ter uma classe não é obrigatório para a conta.
5. **descrição**: descreve do que se trata aquele gasto.

Interface 10: tela principal - módulo comandas - sub1

tela: Dash-Board Food System - modulo comandas 1

navegação contas abertas caixa comandas modulo ADM	vender produto vender prato consultar comandas / cancelar																			
	dados do produto: <input type="text" value="nome, classe, id etc etc..."/> <input type="button" value="pesquisar"/>																			
	<input type="text" value="produto selecionado"/> < quantidade: 12 >																			
	<input type="button" value="adicionar a lista"/> id da conta <input type="text"/> <input type="button" value="selecionar conta"/>																			
	produtos listados na conta <table border="1"> <tr> <td>produto 1 valor unt. R\$: 12.34</td> <td><</td> <td>gtd.</td> <td>></td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>produto 2 valor unt. R\$: 12.34</td> <td><</td> <td>gtd.</td> <td>></td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>produto 3 valor unt. R\$: 12.34</td> <td><</td> <td>gtd.</td> <td>></td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>produto 4 valor unt. R\$: 12.34</td> <td><</td> <td>gtd.</td> <td>></td> <td>X</td> </tr> </table>	produto 1 valor unt. R\$: 12.34	<	gtd.	>	X	produto 2 valor unt. R\$: 12.34	<	gtd.	>	X	produto 3 valor unt. R\$: 12.34	<	gtd.	>	X	produto 4 valor unt. R\$: 12.34	<	gtd.	>
produto 1 valor unt. R\$: 12.34	<	gtd.	>	X																
produto 2 valor unt. R\$: 12.34	<	gtd.	>	X																
produto 3 valor unt. R\$: 12.34	<	gtd.	>	X																
produto 4 valor unt. R\$: 12.34	<	gtd.	>	X																

campos:

1. **Dados do produto:** modo de buscar o produto através de seus atributos, o botão pesquisar realiza a busca, o selecionado pelo usuário dentre os resultados vai para: produto selecionado.
2. **quantidade:** permite definir a quantidade de produto selecionado que se quer adicionar.
3. **adicionar à lista:** lança a quantidade do produto na lista da conta, só funciona se tiver uma conta selecionada.
4. **id da conta:** permite informar o id de uma conta, o botão selecionar conta realiza a ação de selecionar a conta cujo id é passado se existir, automaticamente puxa todos os produtos da conta para o campo produto listado na conta.
5. **produto listado na conta:** mostra os produtos na conta, o botões fazem a seguinte ação:
 - a. **X:** remover da lista
 - b. **>:** adiciona +1
 - c. **<:** remove -1

Interface 11: tela principal - módulo comandas - sub2

tela: Dash-Board Food System - modulo comandas 2

navegação contas abertas caixa comandas modulo ADM	vender produto vender prato consultar comandas / cancelar		
	dados do prato: nome, classe, id etc etc...		pesquisar
	prato selecionado	<	quantidade: 12 >
	id da conta	selecionar conta	
	observação do pedido <div></div>		
realizar pedido			

campos:

1. **dados do prato:** permite pesquisar o prato baseado em seus atributos, o botão selecionar prato seleciona o prato escolhido pelo usuário dentre os resultados apresentados
2. **quantidade:** permite definir a quantidade do pedido feito
3. **id da conta - selecionar conta:** respectivamente informam o código da conta e seleciona a conta para a qual vai ser vinculado o pedido.
4. **observações do pedido:** permite deixar notas acerca do pedido
5. **realizar pedido:** realiza o pedido, obrigatório ter conta vinculada e quantidade de 1 ou mais.

Interface 12: tela principal - módulo comandas - sub3

tela: Dash-Board Food System - modulo comandas 3

campos:

1. **fila de comandas:** lista as 3 filas de comandas, quando uma conta é finalizada, as comandas saem da fila de entrega, todas as filas se referem apenas às comandadas de contas abertas.

O subcampo abaixo lista os pedidos, os botões fazem os seguinte:

- a. <<: realoca ela para a fila anterior se não for a primeira fila (sempre fim de fila)
- b. >>: realoca ela para a fila superior se não for a última fila (sempre fim de fila)
- c. X: cancela a comanda, registrando o motivo da exclusão que é o campo abaixo.

Interface 13: tela principal - módulo ADM - sub1

tela: Dash-Board Food System - modulo adm 1

<p>navegação</p> <p>contas abertas</p> <p>caixa</p> <p>comandas</p> <p>modulo ADM</p>	<p>produto / prato cadastrar usuario</p>	
	<p>novo abcdefg</p>	<p>valor unitario: 123.45</p>
	<p>descrição</p>	<p>tipo produto / prato</p>
	<p></p>	
	<p>criar o produto / atualizar</p>	<p>selecionar pelo id 12345</p>
	<p>desabilitar / habilitar</p>	<p>excluir o produto selecionado</p>
<p>aviso: excluir um produto / prato removerá dos registros todas as suas menções bem como entradas e saídas por ele causado provocando diferenças no caixa, nunca remova a não ser que seja engano. opte por desabilitar ao invés de remover se não for mais vender.</p>		

campos:

1. **novo**: informa o nome do produto ou prato a ser criado
2. **valor unitário**: define o preço da unidade
3. **descrição**: descreve o produto ou prato
4. **tipo**: se estiver verde é criar um novo produto e se estiver vermelho significa criar um novo prato, clique nele para alternar
5. **criar o produto / atualizar**: o texto muda para se adequar a criação de pratos também, permite criar o produto/prato se não estiver já selecionado no campo ao lado (selecionar pelo id). se estiver selecionado já algo, sobrescreva os dados basicamente atualizando-os.
6. **desabilitar / habilitar**: habilita ou desativa a venda, desativada o produto/prato não pode ser pesquisado nem tão pouco pode ser adicionado em uma comanda, como se ele nem existisse embora ele ainda está no sistema. verde = ativa, vermelho = desativado, clique para alternar.
7. **excluir o produto selecionado**: texto se adequa a pratos tb, excluir o cadastro do produto/prato e todas as suas menções no banco de dados, **altamente arriscado**.

Interface 14: tela principal - módulo ADM - sub2

tela: Dash-Board Food System - modulo adm 2

navegação contas abertas caixa comandas modulo ADM	produto / prato cadastro usuario	
	nome <input type="text" value="abcdefg"/>	nasc. <input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>
	permissões <input type="text"/>	
	senha <input type="password" value="xxxxxxxxxx"/>	
	cpf do usuario <input type="text"/>	
	<input type="button" value="criar usuário"/> <input type="button" value="excluir"/> <input type="text" value="cpf do usuario"/>	

campos:

1. **nome**: informe do nome do novo usuário
2. **nasc.** data de nascimento
3. **permissão**: campo onde se põem letras, a presença de letras determinadas resulta em permissões determinadas, ele vazio significa falta de permissão a tudo.
4. **senha**: senha do usuário
5. **cpf do usuário**: seu cpf
6. **criar usuário**: cria o usuário
7. **excluir**: exclui o usuário pelo seu cpf, o cpf é único por cadastro de usuário.

3.1.1.1.2 Diagrama de estados

nada consta

3.1.1.1.3 Relacionamentos com outras interfaces

nada consta

3.1.1.1.4 Comandos

nada consta

3.1.1.1.5 Observações

as interfaces estão nas suas versões iniciais e devem ser retrabalhadas futuramente se desejar portar o software para celular

3.1.2 Interfaces de hardware

nada consta

3.1.3 Interfaces de software

nada consta

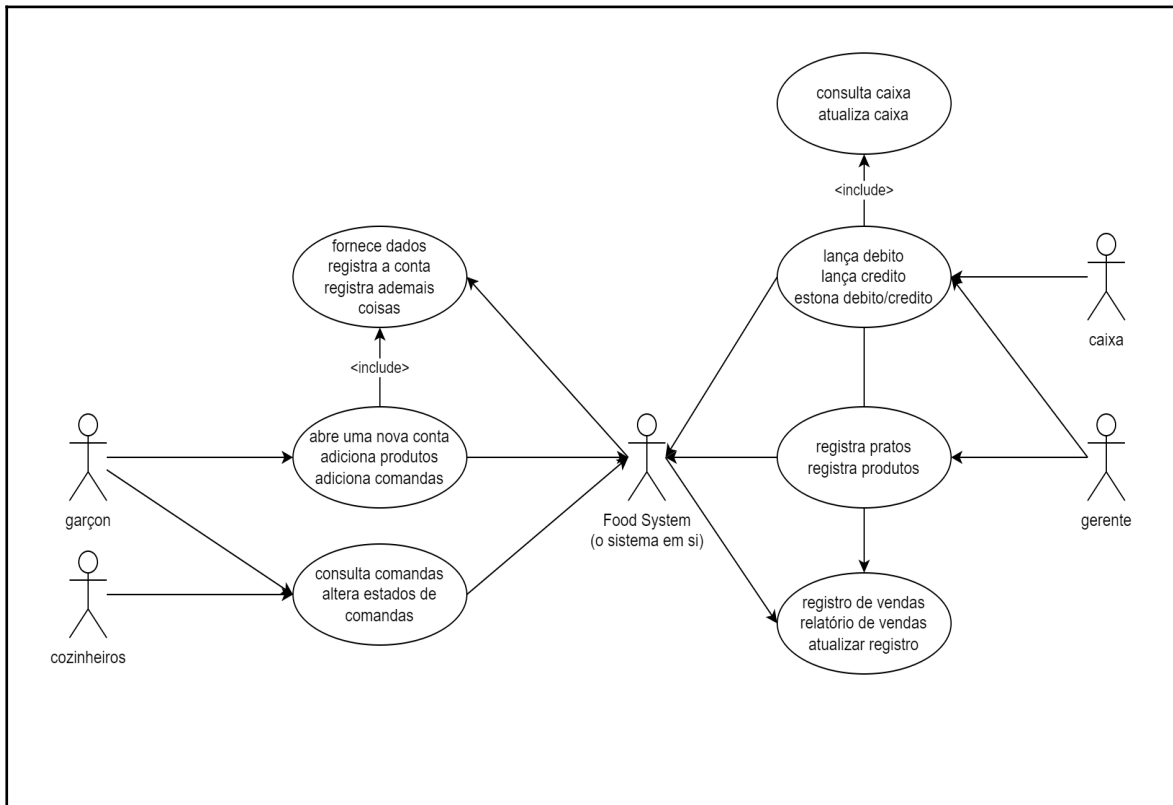
3.1.4 Interfaces de comunicação

nada consta

3.2 Requisitos funcionais

3.2.1 Diagramas de casos de uso

3.2.1.1 Diagrama de casos de uso << geral simplificado >>



3.2.2 Casos de uso

3.2.2.1 Caso de uso << nome do caso de uso >>

3.2.2.1.1 Precondições

a conta da mesa 14 do senhor joão e família já foi criada, agora eles vão realizar seus pedidos

3.2.2.1.2 Fluxo principal

<ol style="list-style-type: none"> 1. o senhor joão chama o garçom pedro 2. o senhor joão pede a pedro 4 P.F (prato feito) 3. o garçom lança na conta deles da mesa 15 4 P.F 4. a cozinheira ana visualiza os 4 pedidos de P.F 5. a cozinheira inicia o preparo 6. 15 minutos se passam 7. a cozinheira terminou o preparo, ela marca no sistema que a comanda esta pronta 8. o pedro visualiza a comanda pronta, ele leva o pedido até a mesa e marca a comanda como finalizada 9. João e família se dirigem ao caixa e acertam a conta após comer. <p>fim</p>
--

3.2.2.1.3 Subfluxos**3.2.2.1.3.1 Subfluxo << nome do subfluxo >>**

nada consta

3.2.2.1.4 Fluxos alternativos**3.2.2.1.4.1 Fluxo alternativo << nome do fluxo alternativo >>**

nada consta

3.2.2.1.5 Diagrama de estado / Diagrama de atividade

nada consta

3.2.2.1.6 Observações

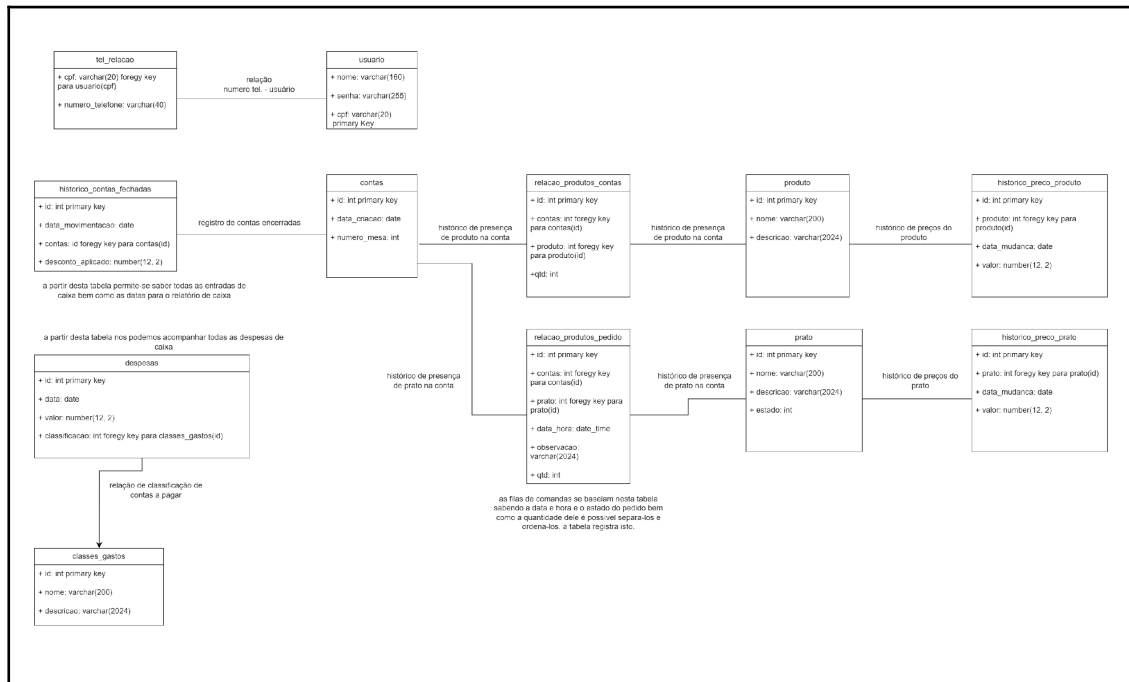
nada consta

3.3 Requisitos não funcionais**3.3.1 Requisitos de desempenho****3.3.1.1 Requisito de desempenho (todos considerando base de dados de 50 mil vendas realizadas e 4000+ pratos ou produtos cadastrado)**

o sistema deve realizar relatórios em no máximo 4 segundos
o sistema deve realizar busca de pratos, usuários e produtos, contas entre outros em no máximo 2 segundos.
o sistema deve realizar qualquer exclusão em até 2 segundos

3.3.2 Requisitos de dados persistentes

3.3.2.1 Diagrama de classes persistentes



3.3.2.2 Classes persistentes

Número de ordem	Nome	Descrição
1	usuário	Dados do usuário do sistema
2	tel_relacao	Relação de telefones e usuarios, um usuario pode não ter, ter 1 ou muitos telefones
3	contas	Dado primarios das contas como seu ID e hora de abertura.
4	historico_contas_fechada	Marca um registro de quando as contas foram fechadas, registra também o desconto aplicado quando houver para permitir o calculo exato de entrada no caixa bem como as datas.
5	relação_produtos_contas	Registra a venda de produtos e quantidade
6	Produtos	Dados acerca de produtos cadastrados
7	histórico_preço_produto	Registra a variação de preço do produto conforme a passagem do tempo
8	relação_produto_pedido	Registra a venda e o estado dos pratos
9	prato	Dados acerca do prato cadastrado
10	relação_preco_prato	Registra a variação de preço do prato conforme a passagem do tempo
11	Despesas	Registro de todas as despesas expedidas
12	classes_gastos	Tabela auxiliar listando as categoria de gastos e sua descrição.

3.3.2.3 Propriedades das classes persistentes

não consta

3.3.3 Restrições ao desenho

não consta

3.3.4 Atributos da qualidade

3.3.4.1 Atributo da qualidade

O sistema deve ser capaz de validar todas as informações necessárias ao se realizar uma determinada ação como fechar uma conta, estornar uma conta entre outras com segurança

O sistema deve permitir a consulta dos dados e deve gerar relatórios de forma objetiva e simples o mais rápido quanto for possível.

O sistema deve contar com formas indicativas e intuitivas de uso ao usuário, como exemplo, ao passar o mouse em um campo e deixar sobre o campo por cerca de 2 segundos, surge uma descrição dizendo o que o campo faz. Em suma, ele deve ensinar e reforçar ao usuário como se usa.

3.3.5 Outros requisitos

não consta

4 *Informação de suporte*

O suporte deve ser solicitado a R Dev Studios através de um dos nossos meios de atendimento. O atendimento é de segunda a sexta, das 8 ate as 12 pela manhã, e das 2 ate as 6 pela parte da tarde.

Meio de atendimentos oficiais:

e-mail: ryanmanuel862@gmail.com

Whatsapp: +055 (33) 99704-2075

OBS: aquarde a sua vez no atendimento. Insira os seus dados de cliente e aguarde por instruções de algum membro no nosso corpo de suporte técnico, recomendamos possuir acesso ao Any Desk. O atendimento pode demorar dependendo do dia.

