



Relatório de Projeto Análise de Sistemas  
(Regime PBL)

Grupo Nº	Curso				
	Engenharia Informática				
	Composição do Grupo				
Nº	Nome	Esforço (Horas)			
		Pesqui. Web	Estudo	Elabor. Diag.	Elabor. Relató.
50038209	Gonçalo Martins				
500	Tomás Santos				

## Índice

SUMÁRIO EXECUTIVO .....	2
1 INTRODUÇÃO .....	2
2 DIAGRAMA DE CONTEXTO DO SISTEMA .....	4
3 APRESENTAÇÃO DA ARQUITETURA DO SISTEMA .....	5
4 ESPECIFICAÇÃO DE PROCESSOS NEGÓCIO .....	6
<i>Processo 1: «Realização e Acompanhamento de Pedido» .....</i>	<i>6</i>
5 DIAGRAMA DE CASOS DE USO DO SISTEMA .....	7
<i>Casos de uso simples .....</i>	<i>8</i>
<i>UC01 – Escolha do Evento .....</i>	<i>8</i>
<i>UC02 – Visualizar informação e descrição do evento .....</i>	<i>8</i>
<i>UC03 – Visualizar a rota .....</i>	<i>8</i>
<i>UC04 – Adicionar os produtos ao carrinho .....</i>	<i>8</i>
<i>UC05 – Alterar quantidades .....</i>	<i>8</i>
<i>UC06 – Concluir a compra .....</i>	<i>8</i>
<i>UC07 – Visualizar o número do Pedido e o seu estado atual .....</i>	<i>8</i>
<i>UC08 – Visualizar o número do Pedido e o seu estado atual .....</i>	<i>8</i>
<i>UC09 – Visualizar informação dos pedidos .....</i>	<i>8</i>
<i>UC10 – Visualizar perfil .....</i>	<i>9</i>
<i>UC11 – Visualizar do mapa estatístico .....</i>	<i>9</i>
<i>UC17 – Pagar Pedido .....</i>	<i>9</i>
CASO DE USO COMPLEXO .....	9
<i>UC12 – Alterar os estados do pedido .....</i>	<i>9</i>
<i>UC12 – Modificar Evento .....</i>	<i>10</i>
6 MODELO DE DOMÍNIO DO SISTEMA .....	11
7 DIAGRAMA MÁQUINA DE ESTADOS .....	12
ANEXO A: LEVANTAMENTO DE REQUISITOS DO SISTEMA XXX .....	13
<i>Requisitos Funcionais .....</i>	<i>13</i>
<i>Requisitos Não Funcionais .....</i>	<i>13</i>
ANEXO B: MANUAL DE UTILIZAÇÃO DA APLICAÇÃO .....	14
ANEXO C: APRESENTAÇÃO DOS MOCKUPS .....	15
ANEXO D: APLICAÇÕES UTILIZADAS NA ELABORAÇÃO DOS DIAGRAMAS .....	16
ANEXO E: IMAGENS MANUAL DE UTILIZAÇÃO .....	16

## Sumário Executivo

No 1º semestre do 3º ano do curso de engenharia informática, foi proposta a elaboração de um projeto. O projeto foi desenvolvido no âmbito de cinco unidades curriculares, sendo estas: Programação Web, Análise de Sistemas, Interfaces e Usabilidade e Gestão de Projetos. O projeto desenvolvido foi proposto pelo professor Miguel Bugalho, e o mesmo intitula-se de Ambrosia Board.

Com este projeto pretende-se oferecer uma plataforma online que sirva de suporte a eventos gastronómicos. O objetivo é que seja fácil de utilizar e de entender, e que para o lado organizacional facilite processos como transações entre cliente e organização, gestão dos pedidos efetuados e promoção de produtos. Já numa perspetiva do cliente, a plataforma serve de ajuda para alcançar o evento em si, disponibilizando rotas personalizadas com a localização atual do cliente, e serve também como meio para o cliente efetuar pedidos, podendo este selecionar e alterar produtos.

## 1 Introdução

Sendo a gastronomia um dos grandes fatores de atração turística para o nosso país, é importante fazer apelo à criação e apoio a eventos gastronómicos que tenham como objetivo demonstrar produtos nacionais, de modo a cativar não só público estrangeiro como nacional. Com este projeto pretendemos oferecer uma plataforma que dê suporte a eventos gastronómicos tanto numa perspetiva de cliente, como na perspetiva de um empregado da organização responsável do evento. O objetivo é ser uma plataforma de fácil e simples utilização. Com esta plataforma pretende-se também acelerar o processo de compra e venda de produtos em eventos desta categoria apelando ao maior consumo nos mesmos. Numa perspetiva organizacional, a plataforma irá trazer bastantes melhorias na gestão dos eventos ao disponibilizar meios de controlo de vendas desde o seu pedido à sua entrega.

As características dos eventos gastronómicos por serem únicas podem inviabilizar outras alternativas já existentes, características estas como:

- Grande número de participantes.
- Curto período de funcionamento.
- Ementa fixa e de reduzidas dimensões.

Após uma pesquisa sobre plataformas concorrentes ou produtos semelhantes, apenas destacamos o Bilo (<https://getbilo.com/>) que consideramos não se enquadrar no mesmo tipo de objetivos desta plataforma, e que atualmente não se encontra disponível.

Com o Ambrosia Board, um utilizador cliente poderá ver as opções disponíveis em termos de eventos e escolher uma. Após isto será redirecionado para a página do evento onde pode consultar as suas informações e saber a rota desde a sua localização atual, até ao evento pretendido. É nesta mesma página também que o utilizador pode realizar os pedidos. Para isto terá visualizar os pratos existentes e selecionar os que pretende. Logo de seguida poderá modificar as quantidades dos pratos escolhidos e prosseguir com a compra premindo “Comprar”. Ao confirmar a compra, ser-lhe-á apresentado uma página com informações acerca do seu pedido. Com “informações” referimo-nos ao estado do pedido e comportamentos a tomar para prosseguir com a conclusão do mesmo.

Esta plataforma numa perspetiva organizacional permite ao utilizador fazer login e caso os dados inseridos sejam válidos, será reencaminhado para uma página de gestão de pedidos. Consoante o seu tipo de empregado designado tem diferentes funções e possibilidades nesta página. Qualquer utilizador do tipo empregado pode sempre aceder às informações relativas ao pedido e a um mapa estatístico baseado na informação geográfica dos utilizadores clientes.

Encontra-se descrito na Tabela 1. o Lean Canvas do projeto Ambrosia-Board, que ajuda a compreender a essência do projeto. Aqui são abordados vários tópicos como: o problema, a solução e valores únicos.

<b>Problem / Need</b>	<b>Solution</b>	<b>Unique Value Proposition</b>	<b>Competitive Advantage</b>	<b>Customer Segments</b>
1 – Falta de plataformas para gestão e organização de eventos gastronómicos.	Uma plataforma web que permite aos utilizadores realizar pedidos e ter acesso a detalhes e informação do evento facilmente.	1- Realize o seu pedido da forma mais fácil e eficaz.  2- Fácil gestão de todo o evento gastronómico por parte da organização responsável.	Não analisada.	Para nós os criadores da plataforma o nosso mercado é focado essencialmente nas organizações. Pretendemos que estas organizações utilizem esta plataforma para conseguirem gerir os seus eventos gastronómicos mais eficientemente.
2 – Elevado tempo de espera por parte das pessoas ao realizar os pedidos no evento. As pessoas preferem realizar os pedidos da maneira mais rápida e fácil possível.	<b>Key Metrics</b>  1- Empregados da organização 2 – Localização para o evento		<b>Channels (Marketing and Communication)</b>  Plataforma Web.	
<b>Cost Structure</b>  Não foram analisados.		<b>Revenue Streams</b>  Não foram analisadas.		

Tabela 1- Lean Canvas.

## 2 Diagrama de Contexto do Sistema

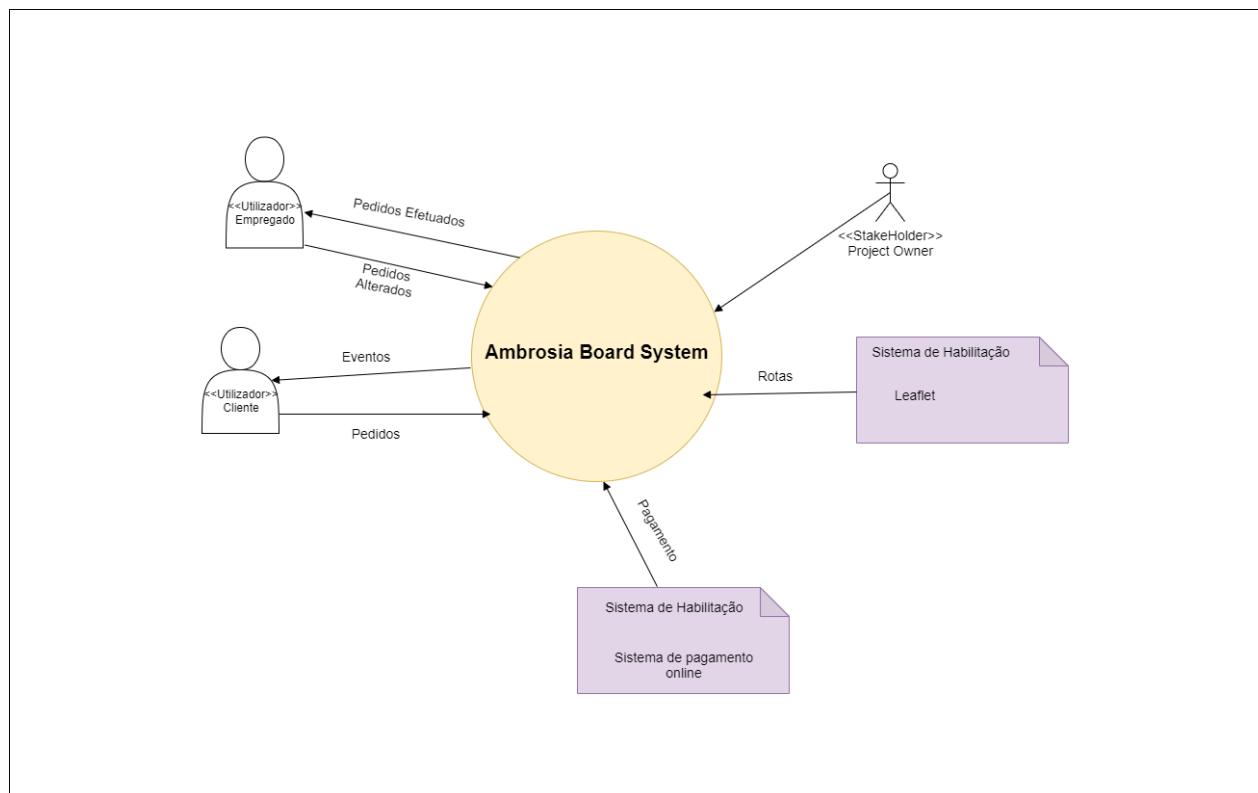


Figura 1. Diagrama de Contexto do sistema Ambrosia Board

Tipo	Nome	Forma
Utilizador de Sistema	Empregado	Gere os pedidos efetuados por parte dos clientes. Conforme o tipo de empregado pode alterar determinados estados de pedidos. Interage com o mapa estatístico da localização dos clientes.
	Cliente	Seleciona um evento dentro das opções disponíveis. Interage com a interface da página do evento que contém informação sobre o mesmo e os pratos disponíveis. Realiza pedidos de pratos à organização responsável pelo evento. Visualiza os diferentes estados do seu pedido. Interagem com mapa de rotas.
Stakeholder	Owner	Project Owner
Enabling System	Leaflet	Disponibiliza serviço de mapas e rotas, assim como mapas estatísticos, interage com cliente e empregado.
Enabling System	Serviço de pagamento online	Disponibiliza serviço de pagamento online. Interage com o Cliente.

Tabela 2 – Identificação dos intervenientes no sistema.

### 3 Apresentação da Arquitetura do Sistema

Na imagem apresentada abaixo encontra-se o diagrama de blocos da arquitetura do sistema. Esta projeto subdivide-se em três camadas principais, sendo elas:

A camada aplicacional, na qual o cliente pode interagir todas as interfaces do projeto. Nesta camada encontram-se os componentes que disponibilizam ao utilizador toda a informação necessária sobre cada evento, como as suas informações e os pratos disponibilizados. É apresentado também o módulo “carrinho” que contém todos os pratos selecionados pelo utilizador. Para concluir, ainda na camada aplicacional, temos a interface para os empregados da organização realizarem o Login.

A camada de negócio, onde são aplicadas as funções e regras de todo o negócio/projeto. Esta camada é também responsável por controlar todo o fluxo de informação. Nesta camada apresentamos módulos de gestão para os eventos, para o catálogo de pratos e para o login dos utilizadores da organização. Dentro desta camada é também apresentado um módulo denominado por “Pedidos”, que contém todo o processamento do pedido realizado pelo cliente e ainda a gestão mesmo.

A camada de dados que é responsável pela persistência e acesso aos dados da aplicação. Utilizamos como software para o acesso destes dados o remotesql. Na base de dados da nossa plataforma guardamos os dados dos utilizadores da organização, dos pratos e suas informações, informações dos eventos e os pedidos efetuados por parte dos clientes assim como as suas respetivas informações.

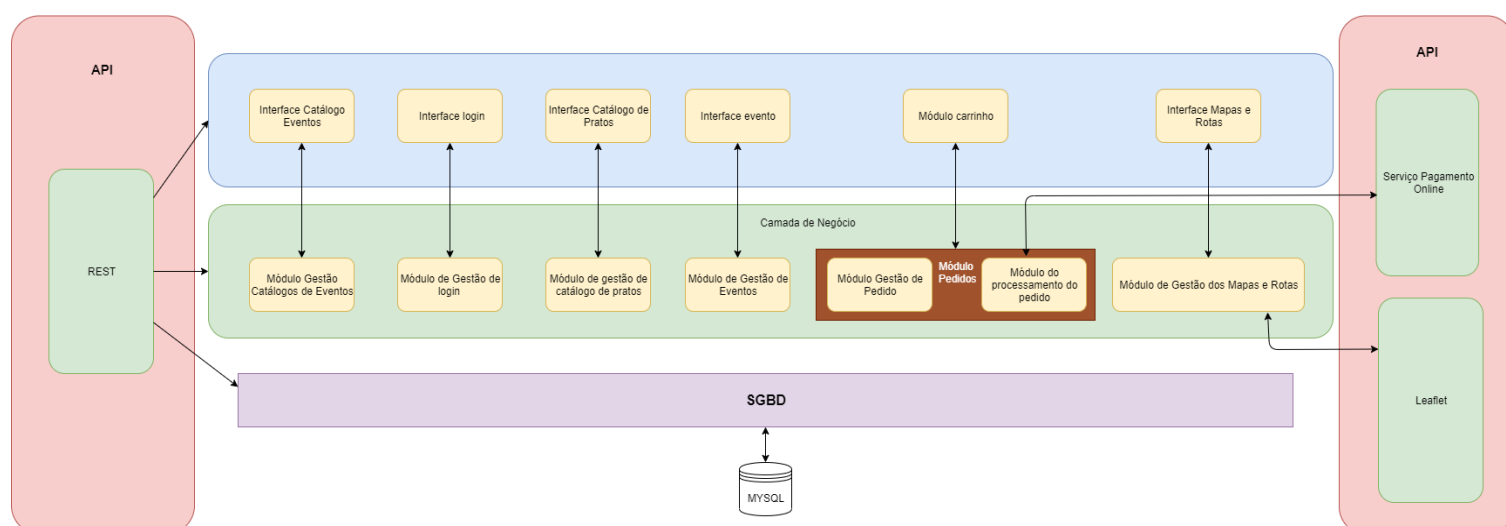


Figura 2- Diagrama de Blocos

## 4 Especificação de Processos Negócio

### Processo 1: «Realização e Acompanhamento de Pedido»

O cliente Tomás acede à plataforma, na primeira página da plataforma o Tomás tem um leque de eventos disponíveis, as informações dos mesmos são carregadas de uma base de dados. O Tomás escolhe o evento que deseja. Após ter escolhido o evento, é redirecionado para a página do evento onde visualiza informações sobre o evento e os pratos disponíveis (ambos carregados da base de dados). O Tomás adiciona os pratos que deseja ao carrinho e se desejar altera a quantidade de cada um. Após isto clica no botão “Comprar”, e confirma que deseja realizar a compra. O pedido é então enviado para a base de dados. O Tomás realiza o pagamento online no tempo estipulado (15 minutos), com isto um aviso de pagamento concluído é enviado para o colaborador de caixa Manuel. O Manuel que trabalha para a organização como colaborador de caixa visualiza uma interface que apresenta dois estados: “em espera” e “pago”. O Manuel altera no sistema o pedido para pago (na base de dados o pedido é alterado de “em espera” para “pago”). O cozinheiro Bruno que trabalha na organização recebe o pedido que foi pago pelo cliente e começa a prepará-lo. Assim que o Bruno tem o pedido concluído, altera na plataforma que o pedido passou para o estado pronto (na base de dados o pedido é alterado de “pago” para “pronto”). Seguidamente o sistema notifica o entregador Gonçalo que o pedido já se encontra pronto. O entregador Gonçalo realiza então a entrega dentro do tempo estipulado (30 minutos). Após ter concluído a entrega, o Gonçalo altera na plataforma o estado do pedido para “entregue” (na base de dados o estado do pedido é alterado de “pronto” para “entregue”).

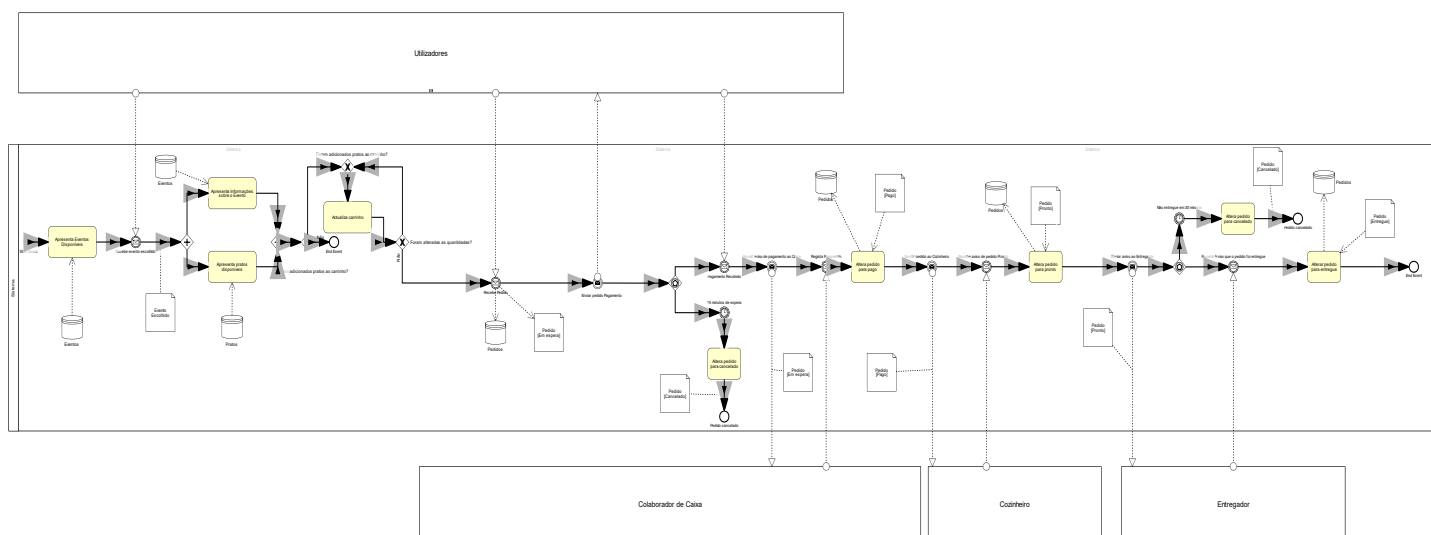


Figura 3. Diagrama BPMN

## 5 Diagrama de Casos de Uso do sistema

Na realização do nosso projeto constatámos que seria necessário documentar o sistema numa ótica do utilizador, ou seja, descrever as principais funcionalidades do sistema e a interação das mesmas os utilizadores do sistema. É importante realçar a importância deste diagrama na especificação de requisitos. Neste diagrama temos vários atores, casos de uso simples, e 2 casos de uso complexos.

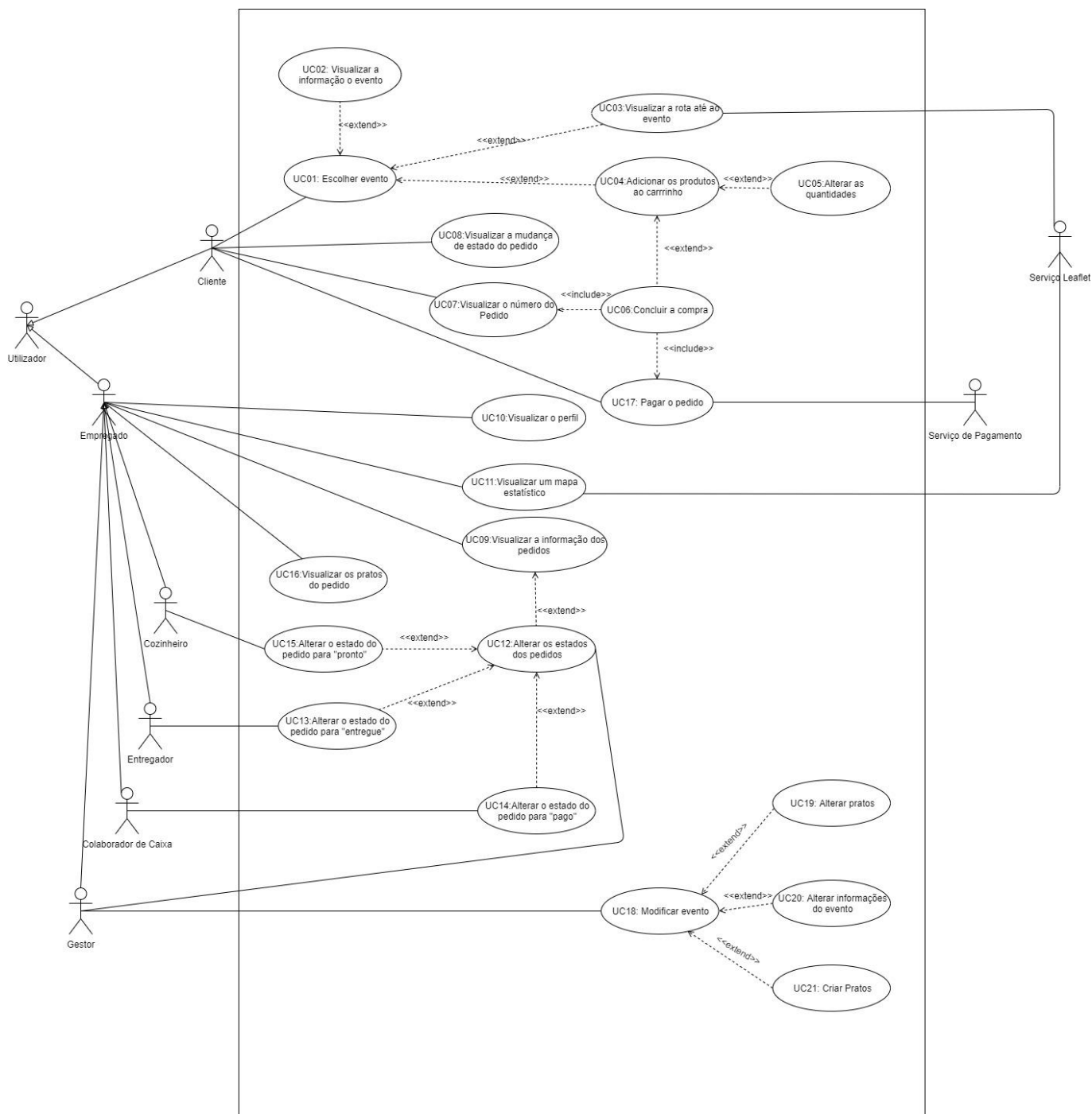


Figura 4- Diagrama de Casos de Uso

## Casos de uso simples

### UC01 – Escolha do Evento

<b>Descrição</b>	<i>O cliente tem disponível um leque de eventos disponíveis. Pode escolher um desses eventos para seguir para a página particular do mesmo.</i>
------------------	---

### UC02 – Visualizar informação e descrição do evento

<b>Descrição</b>	<i>Após a seleção do evento, o cliente é redirecionado para uma página onde lhe é disponibilizada ao cliente informação e descrição sobre o evento.</i>
------------------	---

### UC03 – Visualizar a rota

<b>Descrição</b>	<i>O cliente terá disponível no final da página do evento um mapa com uma rota traçada desde a sua localização atual até ao respetivo evento se assim o permitir.</i>
------------------	---

### UC04 – Adicionar os produtos ao carrinho

<b>Descrição</b>	<i>Neste use case o cliente tem a possibilidade de perante os pratos disponíveis, adicioná-los ao carrinho conforme o que desejar.</i>
------------------	--

### UC05 – Alterar quantidades

<b>Descrição</b>	<i>Neste use case o cliente após adicionar os pratos ao carrinho pode alterar as quantidades que pretende para cada prato.</i>
------------------	--

### UC06 – Concluir a compra

<b>Descrição</b>	<i>Neste use case o cliente pode concluir o seu pedido, terá uma notificação para confirmar se deseja concluir o pedido ou acrescentar/alterar algo antes deste ser efetuado.</i>
------------------	---

### UC07 – Visualizar o número do Pedido e o seu estado atual

<b>Descrição</b>	<i>Após o cliente realizar o seu pedido, será informado do número do mesmo, e ver o estado em que o mesmo se encontra (em espera, pago, pronto, entregue, cancelado).</i>
------------------	---

### UC08 – Visualizar o número do Pedido e o seu estado atual

<b>Descrição</b>	<i>Após o cliente realizar o seu pedido, será informado do número do mesmo, e ver o estado em que o mesmo se encontra (em espera, pago, pronto, entregue, cancelado).</i>
------------------	---

### UC09 – Visualizar informação dos pedidos

<b>Descrição</b>	<i>O utilizador empregado na página da organização, poderá visualizar os ID's, a data, e o estado dos pedidos realizados.</i>
------------------	---



## UC10 – Visualizar perfil

<b>Descrição</b>	<i>Na página da organização o empregado tem uma opção para poder visualizar o seu perfil.</i>
------------------	---

## UC11 – Visualizar do mapa estatístico

<b>Descrição</b>	<i>Neste use case um utilizador do tipo empregado terá disponível na página da organização, uma opção onde lhe será apresentado um mapa estatístico relativo à origem dos clientes.</i>
------------------	---

## UC17 – Pagar Pedido

<b>Descrição</b>	<i>Neste use case o utilizador pode pagar o seu pedido.</i>
------------------	---

## Caso de Uso Complexo

### UC12 – Alterar os estados do pedido

<b>Descrição</b>	Os utilizadores do tipo empregados podem mudar o estado do pedido dependendo do seu tipo. Um pedido tem um de cinco possíveis estados: em espera; pago; pronto; entregue; cancelado. Existem três tipos de empregado, sendo eles: colaborador de caixa, cozinheiro, entregador e gestor. O colaborador de caixa pode alterar o estado do pedido de “em espera” para “pago”, o cozinheiro visualiza os pratos do pedido e pode alterar o estado do pedido de “pago” para “pronto”, o entregador pode alterar o estado do pedido de “pronto” para “entregue” e o gestor pode alterar qualquer estado.
<b>Use Cases:</b>	<b>UC13, UC14, UC15, UC16</b>
<b>Pré-condições</b>	Este UC é apenas realizado por utilizadores do tipo “Empregado”. Login do utilizador sucedido corretamente.
<b>Cenário Principal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. O empregado visualiza os pedidos realizados pelos clientes.</li> <li>2. O cliente paga o pedido na caixa ou através de pagamento online.</li> <li>3. O colaborador de caixa altera o estado do pedido para pago;</li> <li>4. O cozinheiro visualiza os pratos do pedido. Após ter preparado o pedido, altera o estado do pedido para pronto.</li> <li>5. O entregador altera o estado de pedido de pronto para entregue após o pedido ter sido entregue.</li> <li>6. O pedido sai da lista de pedidos após ter sido entregue.</li> </ol>
<b>Cenário Alternativo</b>	2.1 O cliente paga o pedido através de um método de pagamento online.
<b>Pós-Condições</b>	A organização do evento realiza as entregas dos pedidos com sucesso.
<b>Cenário de Exceção</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2.1.1 – Se o cliente não realizar o pagamento em 15 minutos o pedido é cancelado e o seu estado alterado para cancelado.</li> <li>4.1 – Se o cliente tiver um tempo de espera superior a 60 minutos o valor do pedido é reembolsado.</li> <li>5.1 – Se o pedido não for entregue em 30 minutos o pedido passa a cancelado e o seu estado é alterado para cancelado.</li> </ol>

**UC12 – Modificar Evento**

<b>Descrição</b>	Esta Use case é uma use case complexa que tem 4 ligações “Extend” ligadas. Pois “Modificar evento” pode ou não englobar uma das seguintes Use cases: “Alterar Pratos”, “Alterar Informações do evento” e “Criar Pratos”. Um Utilizador do tipo “Empregado” pode “modificar evento” e fazer uma ou mais opções ligadas a este use case.
<b>Use Cases:</b>	<b>UC19, UC20, UC21</b>
<b>Pré-condições</b>	Este UC é apenas realizado por utilizadores do tipo “Empregado” e por sua vez do tipo “Gestor”. Login do utilizador sucedido corretamente.
<b>Cenário Principal</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. O empregado modifica o evento.</li><li>2. O empregado ao modificar o evento pode alterar pratos.</li><li>3. O empregado ao modificar o evento pode criar pratos.</li><li>4. O empregado ao modificar o evento pode alterar informações relativas ao evento.</li></ol>
<b>Cenário Alternativo</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1.1 O empregado pode não modificar o evento.</li></ol>
<b>Pós-Condições</b>	Os dados do evento são alterados.
<b>Cenário de Exceção</b>	

## 6 Modelo de Domínio do Sistema

O modelo de domínio deste projeto está dividido em entidades principais, entidades de associação e entidades de enumeração. A entidade “Empregado” tem associada uma entidade associação que serve como tipo de atributo para o atributo “tipoEmpregado”, isto deve-se ao facto deste atributo ter 4 estados possíveis para cada empregado. O mesmo acontece com as entidades “Pedido” e “Prato” em relação ao “estadoPedido” e “tipoPrato” respectivamente. A entidade “evento” é considerada uma entidade principal, pois como conseguimos observar na figura abaixo, esta possui 5 ligações com outras entidades.

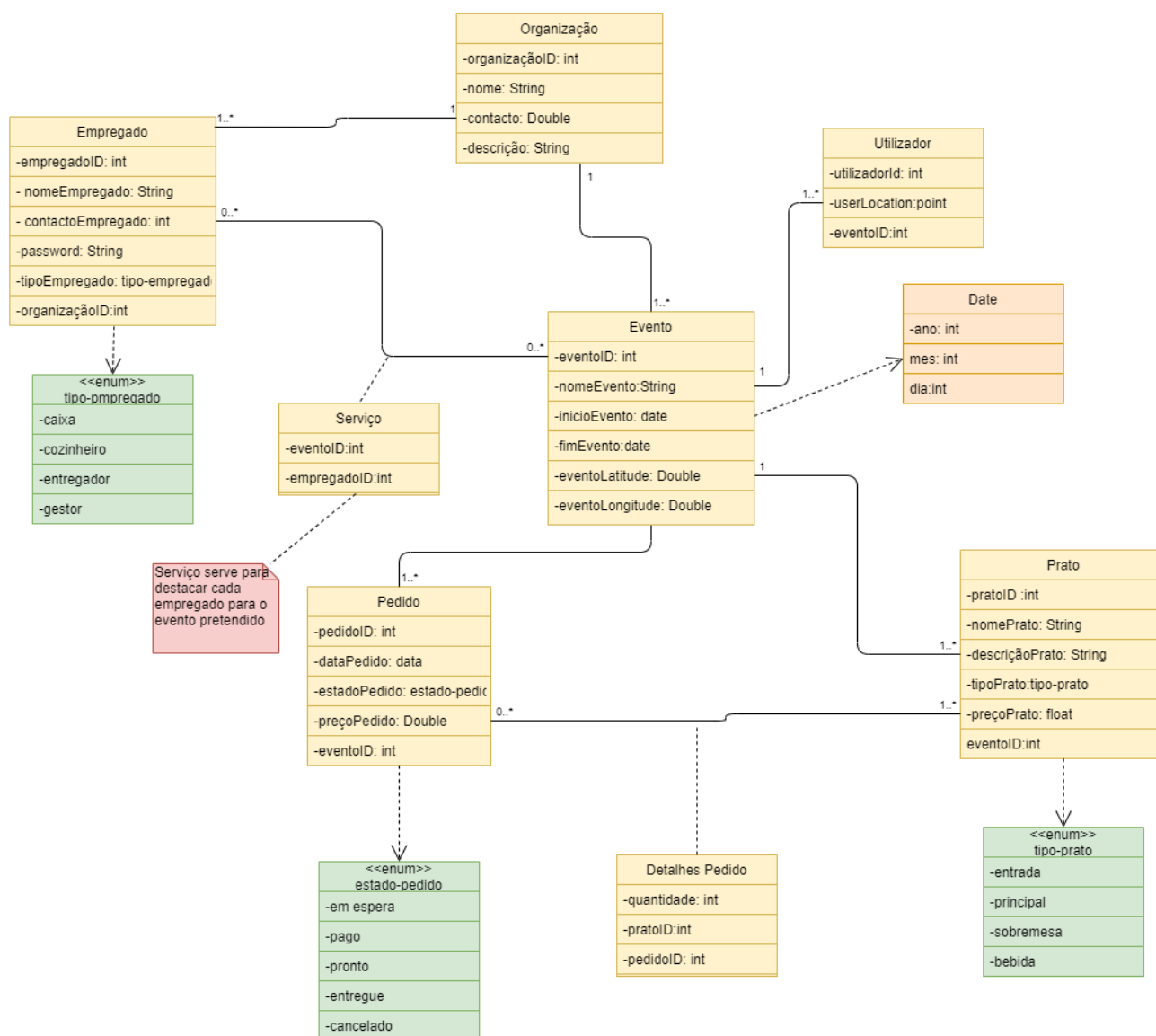
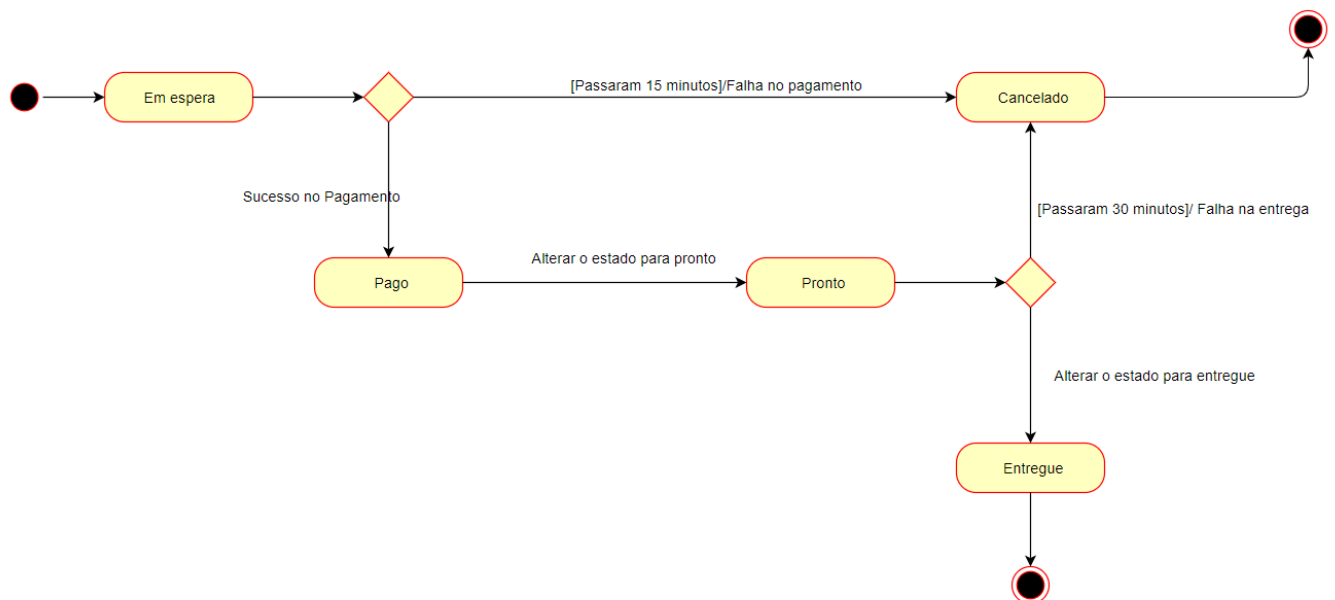


Figura 5- Modelo de Domínio

## 7 Diagrama Máquina de Estados

Este diagrama de máquina de estados é referente ao caso de uso complexo “UC12- Alterar os estados do pedido”, presente no diagrama de casos de uso. As entidades que interagem com esta máquina de estados são os utilizadores da organização, com o objetivo de gerir os pedidos efetuados pelos clientes.



Ativa

Figura 6- Máquina de Estados

## Anexo A: Levantamento de requisitos do Sistema xxx

### Requisitos Funcionais

#	Nome do Requisito	Descrição	Pri.
RF01	Escolher evento	Permitir ao cliente escolher um evento.	Alta
RF02	Visualizar a informação do evento	Permitir visualizar toda a informação referente ao evento escolhido pelo cliente.	Alta
RF03	Visualizar a rota até ao evento	Permitir ao cliente visualizar uma rota da sua localização atual até ao evento escolhido. Inclui também indicações.	Média
RF04	Adicionar os produtos ao carrinho	Permitir ao cliente adicionar pratos ao carrinho disponível na página do evento.	Alta
RF05	Alterar as quantidades	Permitir ao cliente alterar as quantidades dos pratos que adicionou ao carrinho.	Alta
RF06	Concluir a compra	Permitir ao cliente concluir a sua compra com sucesso.	Alta
RF07	Pagar o pedido	Permitir ao cliente realizar o pagamento do pedido através de um método de pagamento online.	Baixa
RF08	Visualizar o número do Pedido	Após a compra do cliente é lhe atribuído um número do pedido.	Alta
RF09	Visualizar estado atual do pedido	Permitir ao cliente visualizar o estado atual do seu pedido (em espera, pago, pronto, entregue, cancelado).	Alta
RF10	Visualizar a informação dos pedidos	Permitir ao empregado da organização visualizar a informação dos pedidos (ID do pedido, data do pedido e o estado).	Alta
RF11	Visualizar o perfil	Permitir aos empregados da organização visualizarem o seu perfil.	Baixa
RF12	Visualizar um mapa estatístico	Permitir aos empregados da organização visualizar um mapa estatístico da localização dos clientes.	Média
RF13	Alterar os estados dos pedidos	Permitir aos empregados mudarem estados do pedido.	Alta
RF14	Visualizar os pratos dos pedidos	Permitir aos empregados consultar os pratos do pedido.	Alta

### Requisitos Não Funcionais

#	Nome do Requisito	Descrição	Pri.
NFR01	Usabilidade	O sistema ser fácil de aprender e usar, user-friendly.	Alta
NFR02	Confiabilidade	O sistema operar como desejado, executa as suas funções como esperado.	Alta
NFR03	Protocolo AAA	O sistema assegura informação. Referência aos protocolos de autenticação, autorização e auditoria.	Alta
NFR04	W3C	O sistema cumpre a norma W3C.	Alta

## Anexo B: Manual de Utilização da Aplicação

### 1. Escolha do evento

Esta é a primeira página da plataforma, na mesma estão presentes os eventos disponíveis para selecionar assim como um botão para fazer login no canto superior direito (Consultar anexo E – figura 1).

Poderá escolher um evento dentro dos eventos disponíveis. Após Selecionar um dos eventos será redirecionado para a página do mesmo. Tem a opção de clicar no botão login para ser redirecionado para uma página de login. Note que o login só será realizado se tiver credenciais autorizadas.

### 2. Informações sobre evento/Efetuar pedido

Após ter selecionado um evento será redirecionado para esta página, aqui será apresentada uma interface com informações sobre o evento, como descrição e localização. Será lhe perguntado se permite o acesso à sua localização, se permitir será apresentado na parte “Informações” que é apresentada ao clicar no botão “Informações”, uma rota desde a sua localização atual até à localização do evento (Consultar anexo E – figura 2).

Nesta página tem também disponível a ementa do evento ao clicar no botão “Ver Ementa”. Para interagir com a ementa do evento tem uma barra de navegação que lhe permitirá escolher entre os vários tipos de pratos disponíveis. Com isto em cada categoria poderá adicionar ao carrinho os pratos que pretende, clicando no botão “Adicionar ao Carrinho”. Com isto feito pode constatar que no lado direito da página tem disponível o carrinho onde constará o que acabou de adicionar. No carrinho poderá remover um artigo que já não queira ou alterar as quantidades dos mesmos. Quando tiver terminado o seu pedido clique no botão “comprar”. Após confirmar o pedido será redirecionado para outra página, onde poderá saber o número do seu pedido e acompanhar o estado do mesmo (Consultar anexo E – figura 3 e 4).

### 3. Número e Estado do Pedido Efetuado

Após ter efetuado e confirmado o seu pedido será redirecionado para uma página onde constará o número do seu pedido, o estado do mesmo e ainda instruções que deve seguir. O primeiro passo será verificar o valor total e dirigir-se a um balcão para liquidar o mesmo (ver anexo E- figura 5). Com esta etapa efetuada será lhe pedido para aguardar enquanto o seu pedido está a ser realizado. Note que nesta altura o estado do seu pedido transitou de “Em Espera” para “Pago”. Quando o estado do pedido for “Pronto” poderá como as indicações assim o dizem, dirigir-se para o balcão para levantar o seu pedido.

### 4. Login de Empregados

Poderá fazer login na aplicação ao clicar no botão login que se encontra presente na primeira página no canto superior direito. Será redirecionado para outra página. Introduza as suas credenciais. Se forem autorizadas será redirecionado para outra página (Consultar anexo E- Figura 6).

### 5. Gestão de Pedidos

Poderá aceder à página de gestão de pedidos se as suas credenciais no passo 4. “Login de Empregados” tiverem sido aceites. Nesta página encontrará os pedidos do evento para qual foi destacada e as suas informações (data, número, estado e preço), um botão de logout no canto superior direito que lhe permitirá sair desta página e uma barra de navegação vertical na esquerda da página. Nesta barra será apresentado o seu nome, o seu tipo de empregado, um botão para ver o seu perfil, um botão para ver a lista de pedidos e um botão para ver um mapa estatístico (passo 6.). Conforme o tipo de empregado terá várias opções, sendo estas:

**5.1 Empregado Gestor** → Encontrará a página descrita acima, poderá alterar os estados dos pedidos clicando na opção para o qual deseja alterar, e consultar o conteúdo dos mesmos clicando no botão “Ver Ementa” que se encontra do lado esquerdo do número do pedido (Consultar anexo E - Figura 7).

**5.2 Colaborador de caixa** → Encontrará a página descrita acima, poderá alterar os estados dos pedidos que se encontram no estado “Em espera” para “Pago” (Consultar anexo E - Figura 8). Pode também consultar o conteúdo dos pedidos clicando no botão “Ver Ementa” que se encontra do lado esquerdo do número do pedido. Note que uma vez alterados para “Pago”, deixará de ter acesso aos pedidos.

**5.3 Cozinheiro** → Encontrará a página descrita acima, poderá alterar os estados dos pedidos que se encontram no estado “Pago” para “Prontos” assim que realizados. Pode também consultar o conteúdo dos pedidos clicando no botão “Ver Ementa” que se encontra do lado esquerdo do número do pedido (Consultar anexo E - Figura 9). Note que uma vez alterados para “Pronto”, deixará de ter acesso aos pedidos.

**5.4 Entregador** → Encontrará a página descrita acima, e poderá alterar os estados dos pedidos que se encontram no estado “Pronto” para “Entregue”, assim que sejam entregues. Pode também consultar o conteúdo dos pedidos clicando no botão “Ver Ementa” que se encontra do lado esquerdo do número do pedido (Consultar anexo E - Figura 10). Note que uma vez alterados para “Entregue”, deixará de ter acesso aos pedidos.

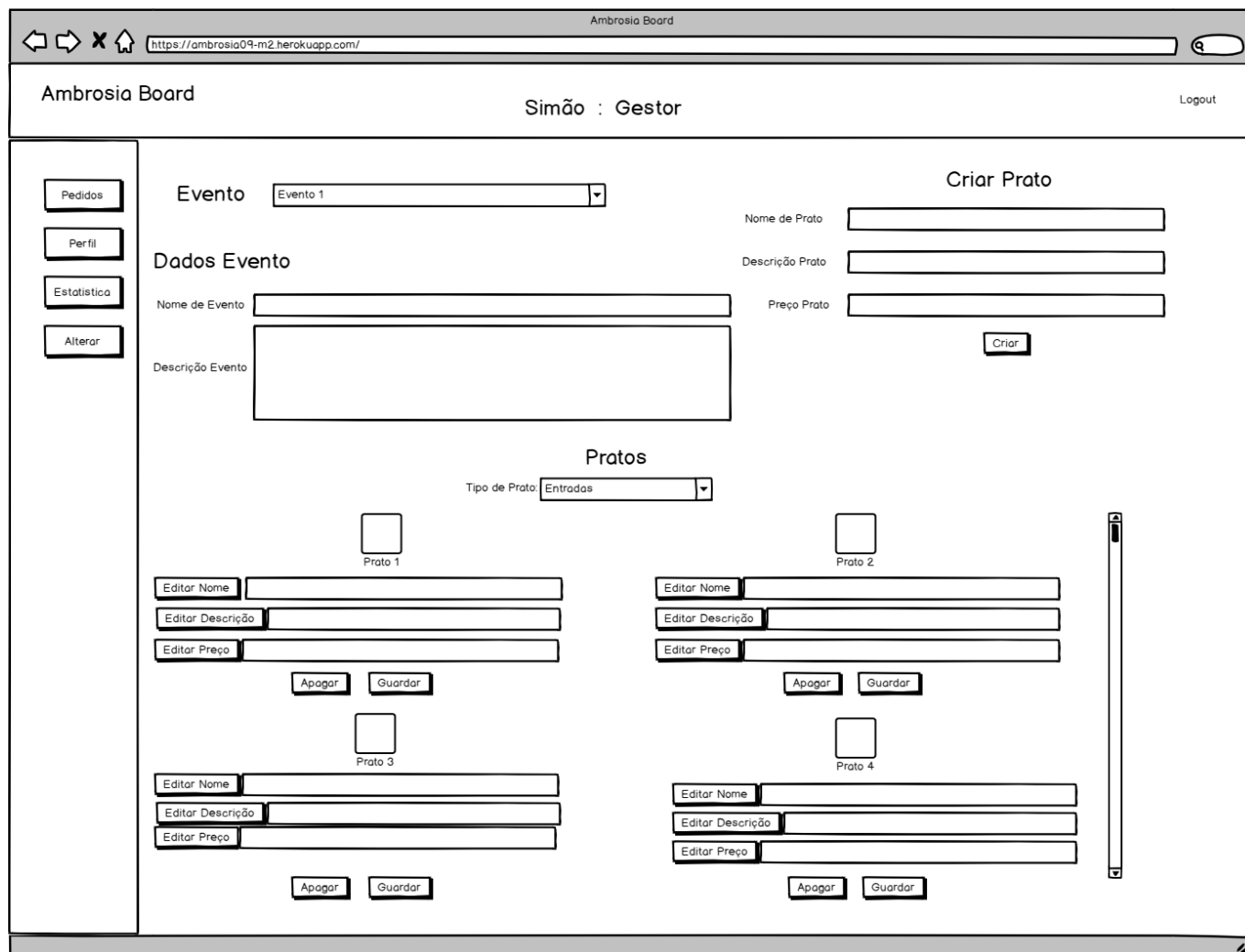
## 6. Mapa Estatístico

Para ter acesso ao Mapa estatístico terá de ter completado o passo 4. Com isto terá sido redirecionado para a página descrita no passo 5. Nesta página ao clicar no botão (Estatística) que se encontra na barra lateral vertical no lado esquerdo da página o conteúdo da página irá mudar e poderá observar o mapa estatístico concebido à base das localizações utilizadores da plataforma (Consultar anexo E - Figura 11).

Esta plataforma pode ser consultada em: <https://ambrosia09-m2.herokuapp.com/>

## Anexo C: Apresentação dos Mockups

Na Figura 7 está representado um mockup de uma página não implementada. Representa uma funcionalidade do projeto que é a possibilidade de um utilizador do tipo Empregado Gestor poder alterar o conteúdo de um evento e criar ou alterar pratos nesse mesmo evento. É um requisito funcional de prioridade baixa, e face ao tempo disponível do projeto não foi concebida.



The mockup shows a web browser window with the URL <https://ambrosia09-m2.herokuapp.com/>. The page title is "Ambrosia Board". The user is logged in as "Simão : Gestor" and has a "Logout" link in the top right corner.

On the left side, there is a vertical sidebar with four buttons: "Pedidos", "Perfil", "Estatística", and "Alterar". The "Estatística" button is currently selected.

The main content area is divided into two main sections:

- Dados Evento:** This section is for editing event details. It includes a dropdown menu for "Evento" (currently showing "Evento 1"), a text input for "Nome de Evento", and a larger text area for "Descrição Evento".
- Criar Prato:** This section is for creating a new dish. It includes three text inputs: "Nome de Prato", "Descrição Prato", and "Preço Prato", followed by a "Criar" button.

Below these sections is a table-like view titled "Pratos". At the top of this section is a dropdown menu for "Tipo de Prato" (currently showing "Entradas"). The table displays four dishes, each with a small square icon, a title, and a description. Below each dish's details are three input fields: "Editor Nome", "Editor Descrição", and "Editor Preço". At the bottom of each dish's details are two buttons: "Apagar" and "Guardar".

Figura 7- Mockup Página (Modificar Evento).

## Anexo D: Aplicações utilizadas na elaboração dos diagramas

- Diagrama de Contexto, Diagrama de Blocos, Máquina de Estados, Modelo Domínio: <https://www.draw.io/>
- Diagrama de BPMN: <https://academic.signavio.com/>
- Realização de Mockups: <https://balsamiq.com/>
- Template Lean Canvas: <https://leanstack.com/leancanvas/>
- Ambiente de Desenvolvimento: Visual Studio Code -<https://code.visualstudio.com/>
- Camada de Apresentação: HTML, CSS, JavaScript.
- Camada Lógica: Node.js -<https://nodejs.org/en/>
- Camada de Dados: MYSQL -<https://remotemysql.com/phpmyadmin/>

## Anexo E: Imagens Manual de Utilização

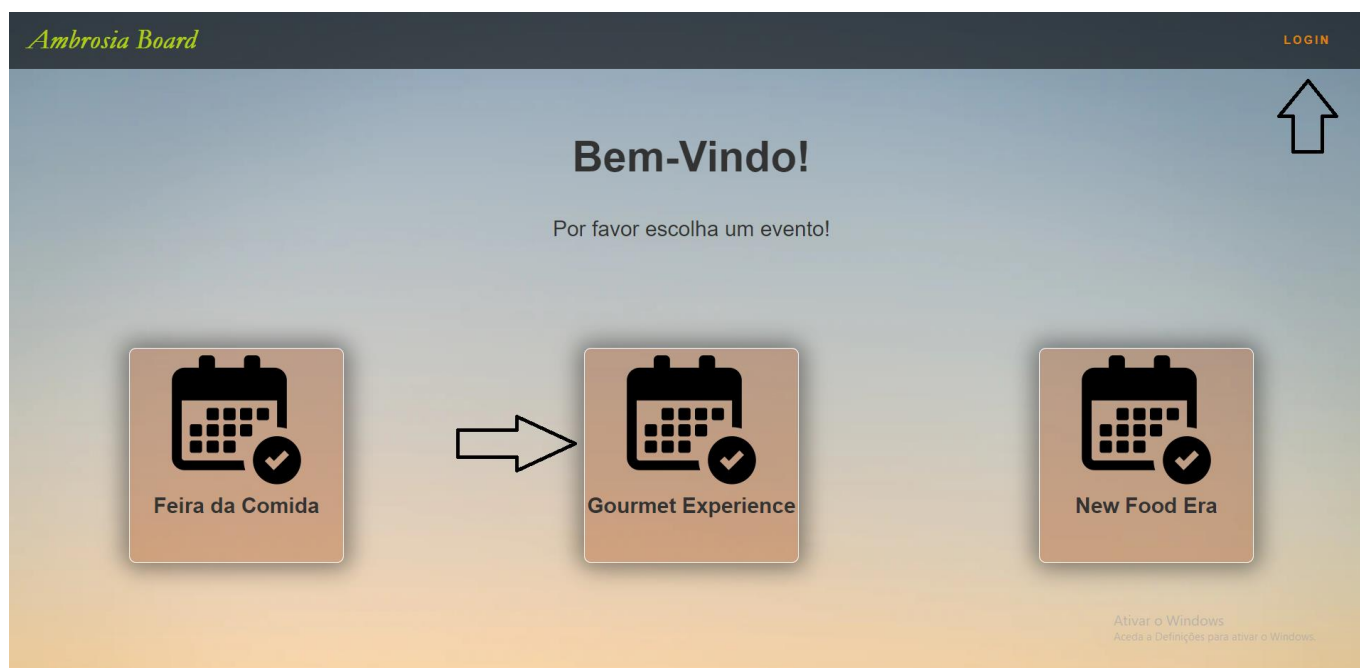


Figura 1.





Figura 2.

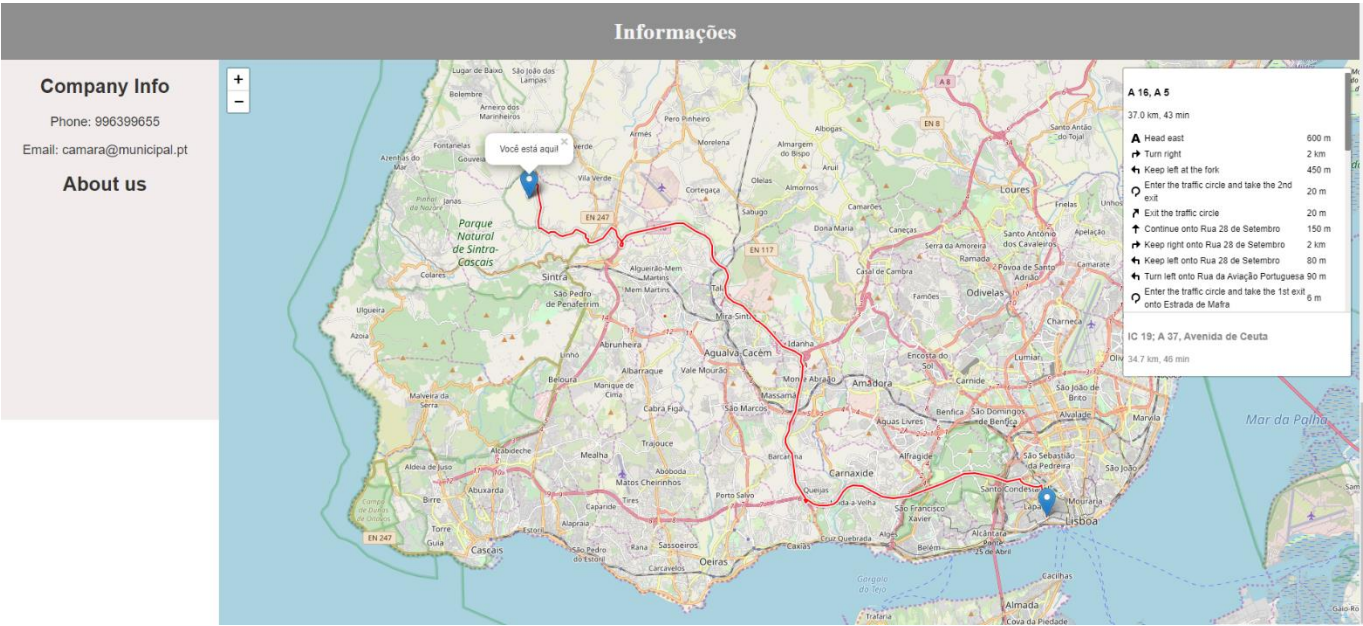


Figura 3.

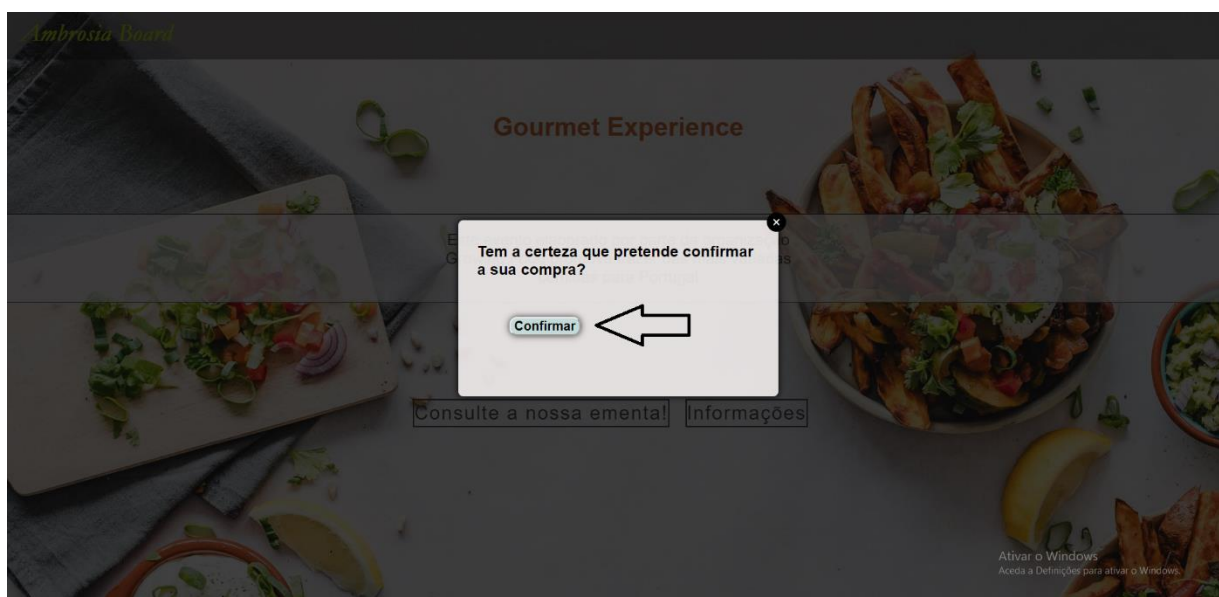


Figura 4.

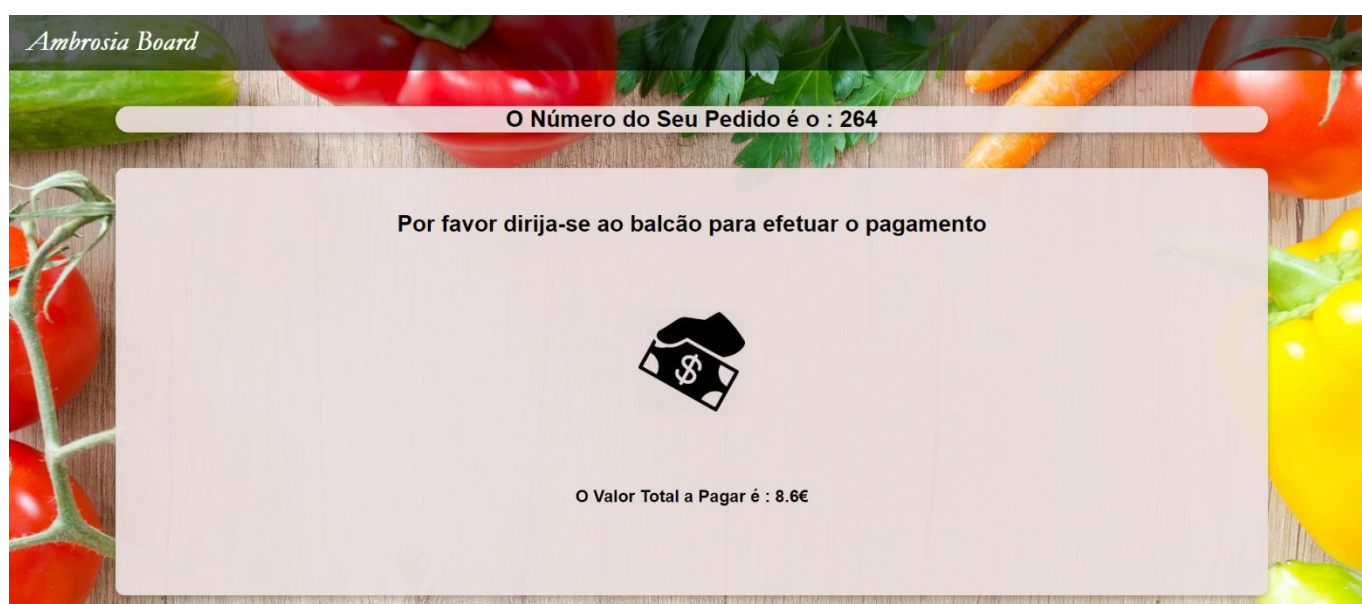


Figura 5.

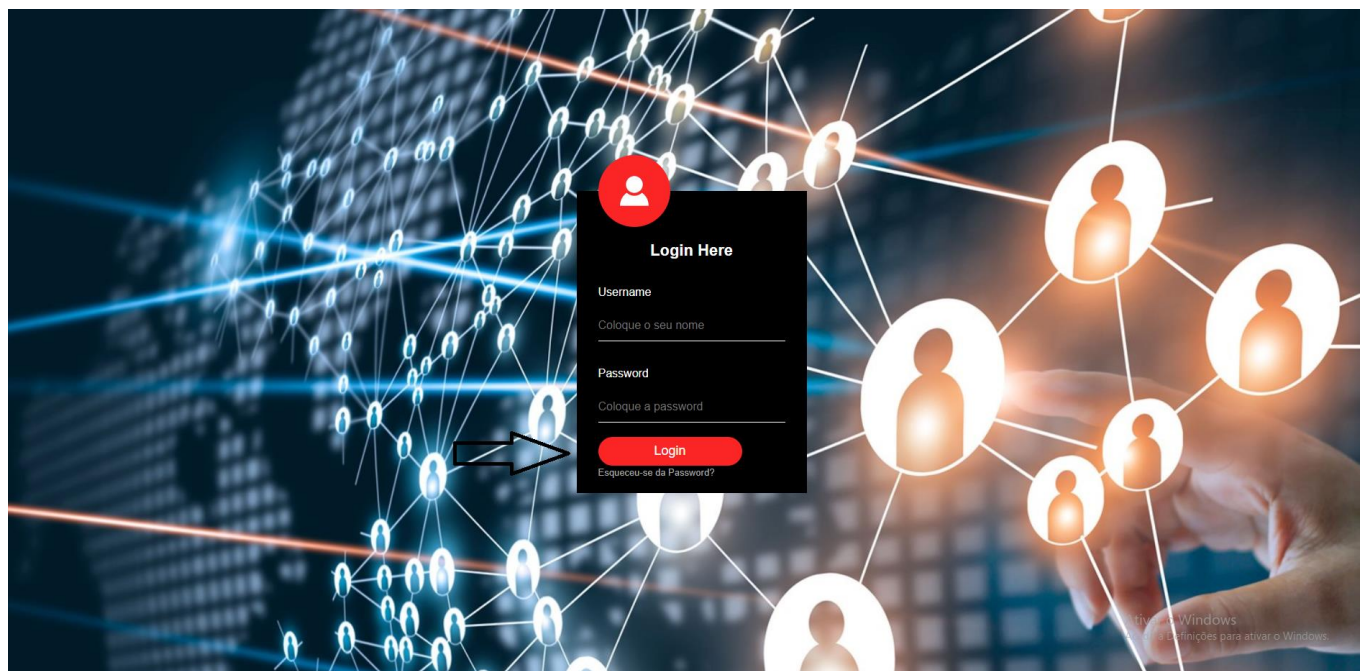


Figura 6.

*Ambrosia Board* Empregados  Logout

Simao  
Cargo : gestor

Lista de Pedidos  
Perfil  
Estatística 

	Pedidos	
<a href="#">Ver Pedido</a>	Pedido Número 221 Data: 2020-01-19T00:00:00.000Z Preço: 0 Estado do Pedido <input type="radio"/> Em Espera <input checked="" type="radio"/> Pago <input type="radio"/> Pronto <input type="radio"/> Entregue	
<a href="#">Ver Pedido</a>	Pedido Número 222 Data: 2020-01-19T00:00:00.000Z Preço: 0 Estado do Pedido <input type="radio"/> Em Espera <input checked="" type="radio"/> Pago <input type="radio"/> Pronto <input type="radio"/> Entregue	
<a href="#">Ver Pedido</a>	Pedido Número 223 Data: 2020-01-19T00:00:00.000Z Preço: 0 Estado do Pedido <input type="radio"/> Em Espera <input checked="" type="radio"/> Pago <input type="radio"/> Pronto <input type="radio"/> Entregue	
<a href="#">Ver Pedido</a>	Pedido Número 224 Data: 2020-01-19T00:00:00.000Z Preço: 0 Estado do Pedido <input type="radio"/> Em Espera <input checked="" type="radio"/> Pago <input type="radio"/> Pronto <input type="radio"/> Entregue	
<a href="#">Ver Pedido</a>	Pedido Número 225 Data: 2020-01-19T00:00:00.000Z Preço: 0 Estado do Pedido <input type="radio"/> Em Espera <input checked="" type="radio"/> Pago <input type="radio"/> Pronto <input type="radio"/> Entregue	
<a href="#">Ver Pedido</a>	Pedido Número 226 Data: 2020-01-19T00:00:00.000Z Preço: 0 Estado do Pedido <input type="radio"/> Em Espera <input type="radio"/> Pago <input checked="" type="radio"/> Pronto <input type="radio"/> Entregue	
<a href="#">Ver Pedido</a>	Pedido Número 227 Data: 2020-01-19T00:00:00.000Z Preço: 0 Estado do Pedido <input type="radio"/> Em Espera <input type="radio"/> Pago <input checked="" type="radio"/> Pronto <input type="radio"/> Entregue	
<a href="#">Ver Pedido</a>	Pedido Número 228 Data: 2020-01-19T00:00:00.000Z Preço: 0 Estado do Pedido <input type="radio"/> Em Espera <input type="radio"/> Pago <input checked="" type="radio"/> Pronto <input type="radio"/> Entregue	
<a href="#">Ver Pedido</a>	Pedido Número 229 Data: 2020-01-20T00:00:00.000Z Preço: 0 Estado do Pedido <input type="radio"/> Em Espera <input type="radio"/> Pago <input checked="" type="radio"/> Pronto <input type="radio"/> Entregue	
<a href="#">Ver Pedido</a>	Pedido Número 230 Data: 2020-01-20T00:00:00.000Z Preço: 0 Estado do Pedido <input type="radio"/> Em Espera <input type="radio"/> Pago <input checked="" type="radio"/> Pronto <input type="radio"/> Entregue	
<a href="#">Ver Pedido</a>	Pedido Número 231 Data: 2020-01-20T00:00:00.000Z Preço: 0 Estado do Pedido <input type="radio"/> Em Espera <input type="radio"/> Pago <input checked="" type="radio"/> Pronto <input type="radio"/> Entregue	

Figura 7.



Ambrosia Board

Catarina

Cargo : caixa

Lista de Pedidos

Perfil

Estatística

Empregados

Logout

<

Figura 8.

Ambrosia Board

Empregados

Logout

Joel

Cargo : chef

Lista de Pedidos

Perfil

Estatística

Figura 9.

Ambrosia Board

Hugo

Cargo : entrega

Lista de Pedidos

Perfil

Estatística

Empregados

Logout

Figura 10.



Figura 11.