

# Grupo 36 - Tech challenge - Fase 1

## Time do projeto

### Grupo 36:

- Francisco Thadeu Souza- RM351176
- Gabriela Lopes - RM352005
- Keilla Conforto - RM351739
- Matheus Santos - RM351396
- Moisés Figueiredo - RM351284

## Descrição do projeto

O projeto consiste no desenvolvimento de um sistema de autoatendimento de pedidos de uma lanchonete. Esse sistema deve facilitar e simplificar os pedidos na lanchonete, tanto para o cliente quanto para os funcionários. Deve ser possível realizar pedidos de lanches, acompanhamentos, bebidas e sobremesas. Também é possível montar lanches customizados, com retirada ou acréscimo de ingredientes. O cliente pode se cadastrar no estabelecimento ou realizar um pedido como anônimo, o pagamento deve ser feito via integração com o Mercado Pago e o status do pedido pode ser consultado e é exibido para acompanhamento dos clientes.

## Entregáveis

### Entregáveis 1

Documentação do sistema (DDD) utilizando a linguagem ubíqua:

1. Realização do pedido e pagamento
2. Preparação e entrega do pedido

### Linguagem ubíqua:

**Pedido:** Composição de itens solicitados pelo cliente, pode ser composto por bebida, lanche, acompanhamento e sobremesa. São opcionais, mas é necessário pelo menos um desses itens para criar o pedido. Entidade criada após o cliente avançar da tela de seleção de itens do pedido, deve seguir os status Recebido, Em preparação, Atrasado, Pronto e Finalizado.

**Lanche:** Parte do pedido, pode se tratar de um lanche padrão (x-bacon, por exemplo) ou personalizado. No segundo caso, o cliente escolhe os itens desejados em seu sanduiche.

**Cliente:** Usuário do sistema no escopo de consumidor da lanchonete, pode utilizar o sistema para se cadastrar, realizar pedidos e pagamento.

**Funcionário:** Usuário do sistema com acesso administrativo, pode avançar status de pedido, criar outros usuários funcionários e cadastrar itens no menu.

**Monitor:** Tela em que o cliente poderá acompanhar o status de seu pedido e ser chamado quando o mesmo estiver pronto.

**Sistema de estoque:** Sistema externo ao escopo (domínio) da aplicação em questão que faz efetivamente a gestão de estoque, nossa aplicação apenas consulta a disponibilidade e informa o consumo para este sistema externo de controle de estoque.

**Mercado Pago:** Sistema de pagamento utilizado pela aplicação.

### Storytelling:

O processo de compra de lanche começa quando o cliente vai até uma lanchonete e se aproxima de um totem por onde o pedido vai ser realizado.

Ao interagir com o totem, é possível escolher se deseja fazer o login ou não. Se desejar fazer login e não for cadastrado, tem a opção de se cadastrar. Caso não queira fazer o login, é possível realizar o pedido como anônimo.

Em seguida é exibida a primeira tela onde o cliente decide se deseja incluir um lanche no seu pedido. Nesse momento é possível optar por um lanche já pronto (todos os ingredientes pré-definidos) ou um lanche customizado. Se a escolha for por um lanche customizado será exibida uma tela para que os ingredientes possam ser escolhidos. O cliente deve selecionar o pão desejado, a carne desejada e os adicionais do lanche (queijos, verduras, bacon, etc). Ao finalizar todas as escolhas, o lanche é adicionado ao carrinho.

Após a escolha de um lanche pronto, um lanche customizado ou não incluir nenhum lanche, é exibida a tela de escolha de acompanhamento. Na tela de acompanhamento é possível selecionar um ou mais dos acompanhamentos disponíveis ou não selecionar nenhum dos acompanhamentos.

Na tela seguinte, é feita a escolha da bebida, o cliente pode selecionar uma ou mais bebidas ou não selecionar nenhuma.

E, por fim, é exibida a tela de sobremesa, onde o cliente pode selecionar uma ou mais sobremesas ou não selecionar nenhuma.

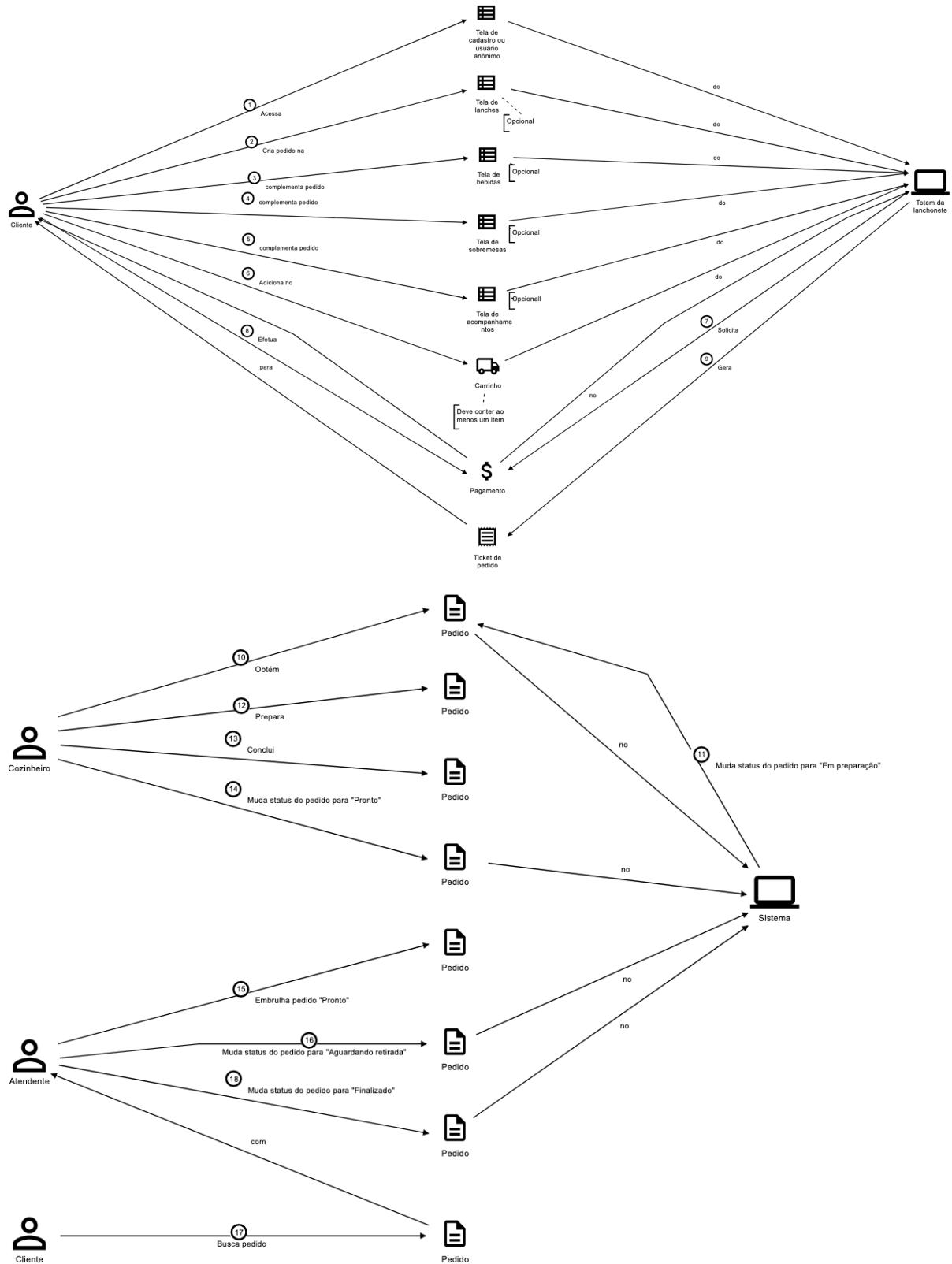
Se o cliente não selecionar nenhuma opção em nenhuma das categorias (lanche, acompanhamento, bebida, sobremesa), será exibida uma mensagem de que não foi possível realizar a compra com o carrinho vazio.

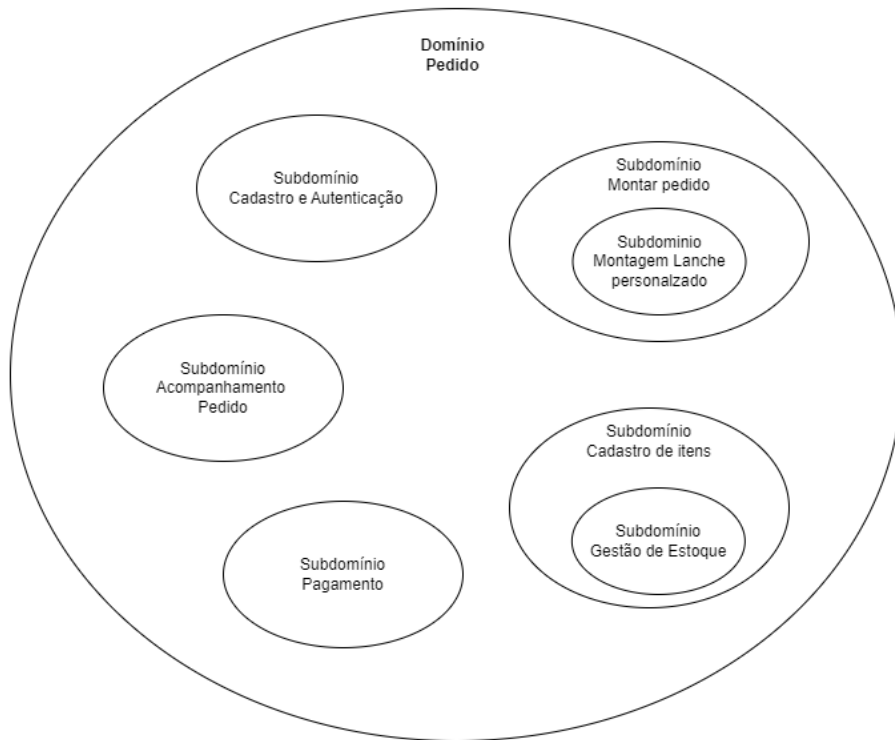
Se o carrinho contém pelo menos um item o pedido segue para pagamento através de um sistema externo via Mercado Pago. Se o pedido não for aprovado vai ser exibida uma mensagem e a tela volta para o ponto inicial de pedido. Se o pedido for aprovado, é gerado um número de pedido e encaminhado para a cozinha. Será exibido na tela de acompanhamento que o pedido foi processado com sucesso e em seguida seu status será alterado para Recebido.

À medida que o pedido for mudando de etapa, o status será atualizado na tela de acompanhamento na lanchonete. Status previstos: Recebido, Em preparação, Atrasado, Pronto, Finalizado.

Ao estiver no status Pronto, o cliente irá ao balcão para retirar o pedido e o pedido é finalizado.

## Domain Storytelling:

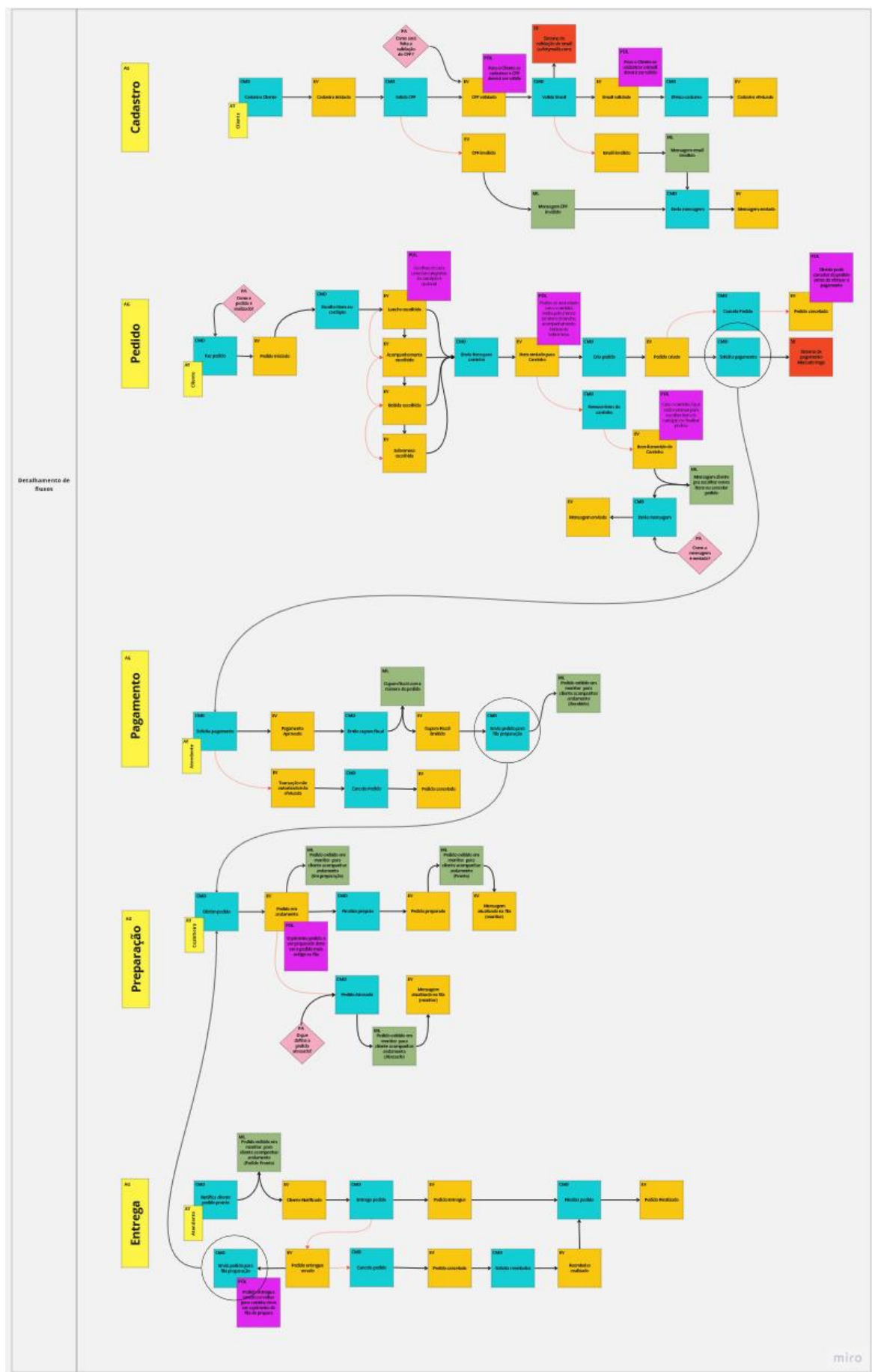


**Domínios e subdomínios:**

<b>Domínio principal Pedido:</b>  Engloba a função principal do sistema, que é a gestão de pedidos.	<b>Cadastro e Autenticação:</b>  CRUD de usuários (clientes e funcionários).	<b>Acompanhamento pedido:</b>  Registro criado pelo cliente e atualizado por funcionários	<b>Pagamento:</b>  Lança valor para interface e recebe true/false se pgto ok
<b>Montar pedido:</b>  Cliente informa se e quais itens deseja entre lanche, acompanhamento, bebida e sobremesa	<b>Montagem lanche personalizado:</b>  Contempla a seleção de itens para um lanche dentro de restrições que façam sentido (não seria possível criar um lanche com dois pães diferentes ou sem uma proteína principal, por exemplo)	<b>Cadastro de itens:</b>  Cria itens no cardápio, como x-bacon, batata frita, torta de limão e afins. Neste cadastro constam os insumos para produção	<b>Gestão de Estoque</b>  Consulta e informa o consumo de itens a uma interface

## Event Storming:

<https://miro.com/app/board/uXjVNdIsuSc/>



**Domain Storytelling:**

[https://github.com/TechChallenge-4SOAT-G36/QuickOrder/blob/main/docs/DomainStorytellin\\_QuickOrder.egn](https://github.com/TechChallenge-4SOAT-G36/QuickOrder/blob/main/docs/DomainStorytellin_QuickOrder.egn)

**Swagger:**

<https://github.com/TechChallenge-4SOAT-G36/QuickOrder/blob/main/docs/swagger%20QuickOrder.json>

**Postman:**

<https://github.com/TechChallenge-4SOAT-G36/QuickOrder/tree/main/docs/Postman>

## Entregáveis 2

**Link repositório GitHub:**

[TechChallenge-4SOAT-G36/QuickOrder: Aplicação para Tech Challenge \(github.com\)](https://github.com/TechChallenge-4SOAT-G36/QuickOrder)

## Entregáveis 3

**Docker:**

<https://github.com/TechChallenge-4SOAT-G36/QuickOrder/blob/main/src/docker-compose.yml>