

1. Introdução

Este relatório apresenta o protótipo do frontend do sistema **FatsFood**, uma aplicação web voltada para **pedidos online de alimentos**. O projeto tem como objetivo proporcionar uma experiência **moderna, acessível e responsiva**, tanto para clientes quanto para restaurantes. O foco desta etapa está no **desenvolvimento das principais telas** e na **definição visual da interface**.

2. Objetivo do Projeto

Desenvolver a **interface inicial** da aplicação FatsFood, incluindo páginas voltadas ao cliente e ao administrador, priorizando princípios de:

- Usabilidade
- Coerência visual
- Funcionalidade básica de interação

Esta fase não contempla integração com backend, sendo voltada exclusivamente à camada de **apresentação**.

3. Tecnologias Utilizadas

Desenvolvimento Atual

- **HTML5, CSS3 e JavaScript**: Estrutura semântica, estilização modular e interatividade básica.
- **Figma**: Design de interface e prototipagem de alta fidelidade.
- **Canva**: Criação de wireframes e organização inicial de ideias visuais.

Tecnologias Planejadas para as Próximas Etapas

- **React.js**: Framework JavaScript para construção de interfaces dinâmicas.
- **Node.js**: Plataforma backend para gerenciamento de APIs e lógica de negócios.

- **MySQL:** Banco de dados relacional para armazenamento de informações.
-

4. Guia de Estilo e Escala Modular

Para garantir **consistência visual** e facilitar a manutenção da interface, foi desenvolvido um **guia de estilo**, que define os padrões gráficos da aplicação:

- **Cor primária:** #FF6B00 – tom vibrante de laranja, que estimula o apetite.
- **Fontes:**
 - **Montserrat:** utilizada para títulos
 - **Inter:** utilizada para textos corridos

As duas fontes oferecem **contraste visual** e **boa legibilidade**.

O que é uma Escala Modular?

É um sistema de **proporção tipográfica** baseado em um tamanho base multiplicado por uma razão constante.

- **Tamanho base:** 14px
- **Razão:** 1.200

Exemplos de tamanhos gerados:

- 14px (base)
- 16.8px (14×1.2)
- 20.16px (16.8×1.2)
- 24.19px (20.16×1.2)

Esse método promove **harmonia visual** entre os textos e contribui para a **experiência do usuário**.

5. Telas Desenvolvidas

5.1 Home do Cliente

- Saudação: “Seja bem-vindo, [nome]!”
- Lista de categorias em cards
- Botão “Adicionar ao carrinho”

Heurísticas aplicadas:

- Visibilidade do status do sistema
 - Correspondência com o mundo real
-

5.2 Carrinho

- Sidebar fixa com itens adicionados
- Subtotal e botão “Finalizar Pedido”

Heurísticas aplicadas:

- Feedback imediato
 - Controle e liberdade do usuário
-

5.3 Login / Cadastro

- Formulário com abas “Cliente” / “Loja”
- Modal de cadastro rápido

Heurísticas aplicadas:

- Consistência e padrões
- Prevenção de erros

5.4 Lista de Pedidos (Cliente)

- Exibe número, data e status do pedido
- Botão para avaliação

Heurísticas aplicadas:

- Visibilidade do status
- Flexibilidade e eficiência de uso

5.5 Perfil do Cliente

- Modal de cadastro reaberto com dados preenchidos
- Edição em três etapas

Heurísticas aplicadas:

- Controle e liberdade do usuário
- Consistência e padrões

5.6 Componente Carrinho (persistente)

- Ícone de carrinho fixo no topo
- Sidebar com quantidade, subtotal e botão “Finalizar Pedido”

Heurísticas aplicadas:

- Reconhecimento em vez de memorização
 - Feedback imediato
-

5.7 Home do Restaurante

- Sidebar colapsável
- Cards de resumo: valor vendido e entregas
- Lista de tickets com ações “Cancelar” ou “Entregar”

Heurísticas aplicadas:

- Visibilidade do status
 - Feedback imediato
 - Correspondência com o mundo real
 - Flexibilidade e eficiência de uso
-

5.8 Gerenciamento de Cardápio

- Título: “Gerenciamento de Cardápio”
- Cards com imagem, nome, preço e ações
- Card em branco para “Adicionar Item”

Heurísticas aplicadas:

- Consistência e padrões
 - Reconhecimento em vez de memorização
 - Controle e liberdade do usuário
-

5.9 Modal de Adicionar Produto

- Inputs: nome, preço, categoria e descrição
- Botões: “Cancelar” e “Salvar”

Heurísticas aplicadas:

- Visibilidade do status
 - Prevenção de erros
 - Controle e liberdade do usuário
-

5.10 Perfil do Restaurante

- Modal de cadastro com dados preenchidos
- Edição em três etapas

Heurísticas aplicadas:

- Consistência e padrões
 - Controle e liberdade do usuário
-

6. Heurísticas de Nielsen Aplicadas

Heurística	Aplicação no Projeto
Visibilidade do status do sistema	Atualização visual do carrinho e botões responsivos
Correspondência com o mundo real	Ícones e termos familiares ao usuário
Controle e liberdade do usuário	Cancelamento de ações e edição de informações
Consistência e padrões	Uso padronizado de cores, botões e fontes
Prevenção de erros	Campos com dicas e separação clara de informações
Reconhecimento em vez de memorização	Interface baseada em elementos visuais reconhecíveis
Flexibilidade e eficiência de uso	Ações rápidas e layout direto

7. Considerações Finais

O protótipo desenvolvido apresenta uma **base sólida para a interface** da aplicação FatsFood, priorizando **clareza, estética e experiência do usuário**. A definição de um guia de estilo com **cores e tipografia consistentes** contribui significativamente para a **identidade visual** do sistema.