

David Amorim (112610)
Gonçalo Monteiro (107758)
Daniel Simbe (110235)
Mathias Ranna (112187)
Turma P4, v2022-11-01.

RELATÓRIO LAB-3

Modelo da informação do domínio

1 Apresentação do domínio de aplicação

Este relatório apresenta uma análise de conceitos da Uber Eats conforme os termos da secção 3.3 do Lab 3 de MAS.

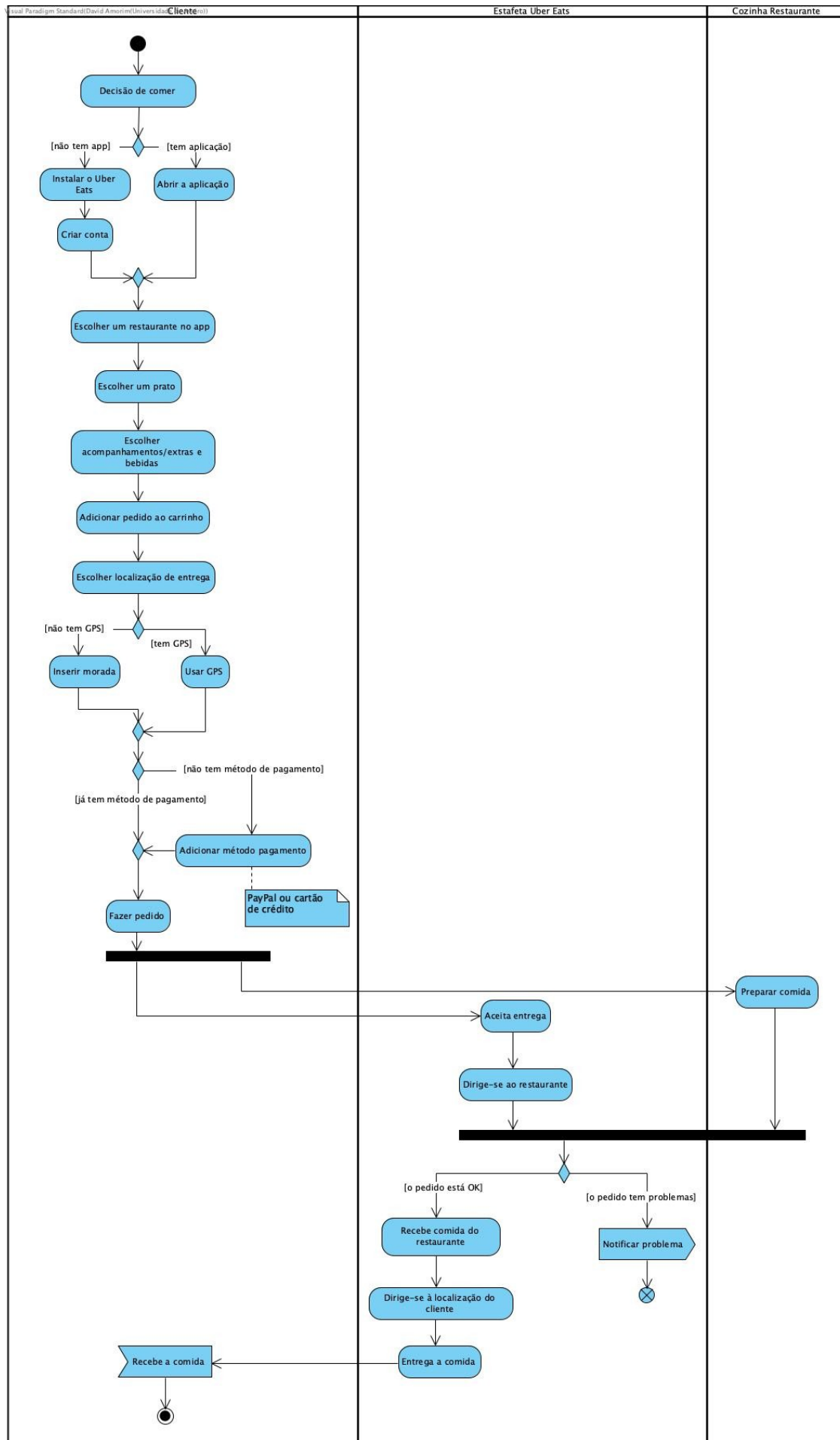
Descrição geral da área de atividade e processos

1 - Fazer uma encomenda

Se o cliente for novo, terá de instalar a aplicação e criar uma conta. Ao abrir a aplicação aparecem vários restaurantes sugeridos perto da localização do cliente com informações como o valor da taxa, o tempo médio de entrega e a classificação média de 0 a 5. O cliente pode também procurar manualmente o nome de um restaurante na barra de pesquisa ou filtrar restaurantes por categorias. O cliente ao escolher um restaurante, é-lhe apresentado o menu com as várias refeições que o restaurante tem disponível para entregas. Depois de escolher uma refeição, pode escolher vários extras (caso estejam disponíveis) como sopa, bebida, sobremesas, etc. Poderá também deixar notas especiais caso queira o prato sem determinados ingredientes. Após adicionar o pedido ao carrinho, o cliente pode optar por adicionar mais coisas ou finalizar o pedido. A morada de entrega, pode seleccionar a morada atual, usando GPS, ou inserir uma morada manualmente e escolher se pretende encontrar à porta ou no exterior com o estafeta. Para efetuar o pagamento, o cliente pode usar PayPal ou cartão de crédito/débito, tendo de o adicionar caso não o tenha feito anteriormente, poderá também usar alguma promoção que tenha na sua conta. Após finalizar o pedido o restaurante irá começar a prepará-lo e um estafeta da “Uber Eats” será requisitado para responder ao pedido.

2 - Seguir uma encomenda

Após finalizar uma encomenda, o cliente pode acompanhar o estado de uma encomenda e cancelá-la caso o restaurante ainda não tenha aceite a encomenda. Quando um estafeta aceitar a entrega, o cliente pode ver a localização dele em tempo real e o tempo estimado de entrega.



2 Modelo do domínio

2.1 Mapa de conceitos do domínio

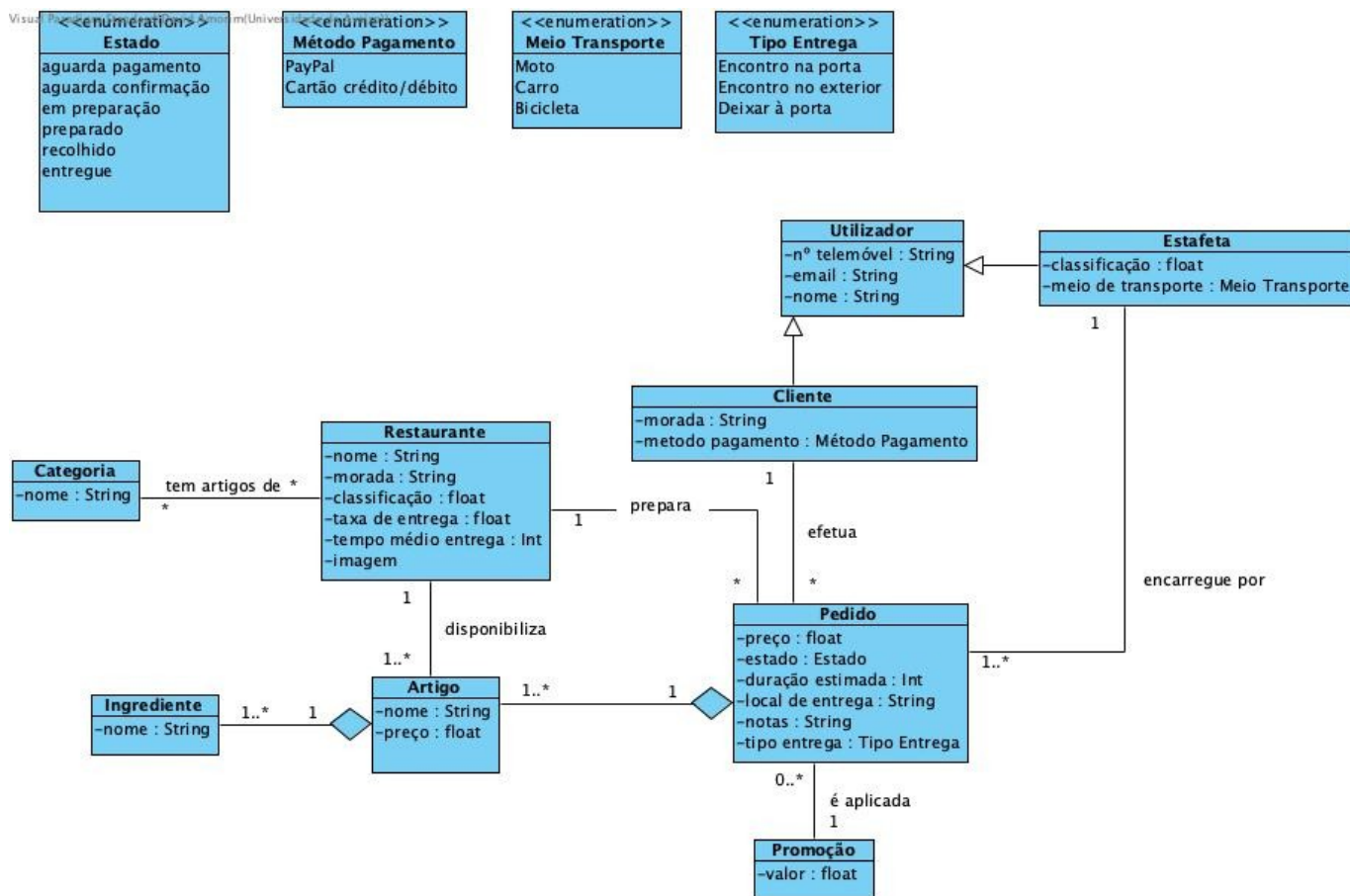
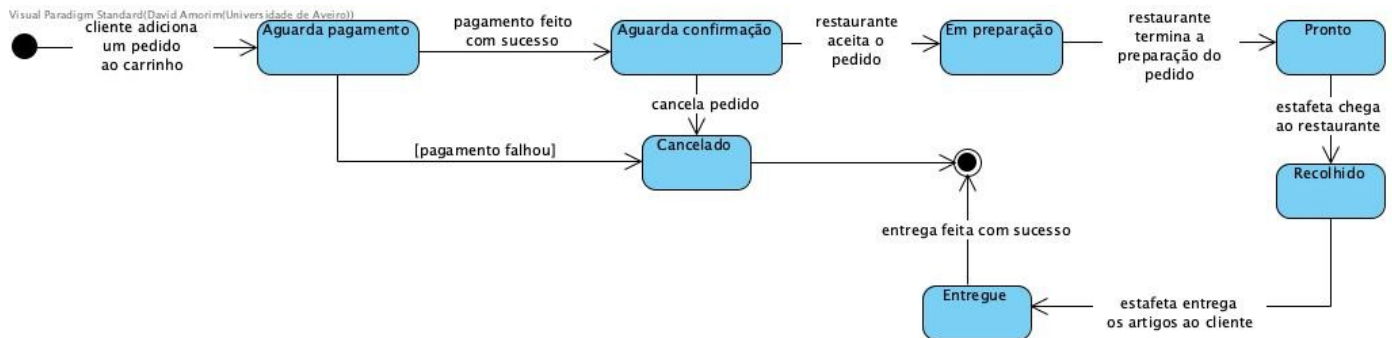


Diagrama 1: Modelo do domínio.

Conceito do domínio	Descrição
Utilizador	Um utilizador associado ao serviço da Uber Eats.
Cliente	Pessoa que irá efetuar encomendas na aplicação.
Estafeta	Pessoa responsável pela entrega da encomenda ao cliente.
Restaurante	Onde o pedido do cliente será confeccionado.
Categoria	Categoria de comida (ex: fast food, churrasco, saladas)
Artigo	Produto que um restaurante disponibiliza.
Ingrediente	Faz parte da constituição de um artigo.
Promoção	Desconto associado a um cliente que pode ser aplicado ao efetuar um pedido.

Tabela 1: Descrição dos conceitos do domínio.

2.2 Ciclo de vida



3 Apêndice: outros exercícios do lab 3

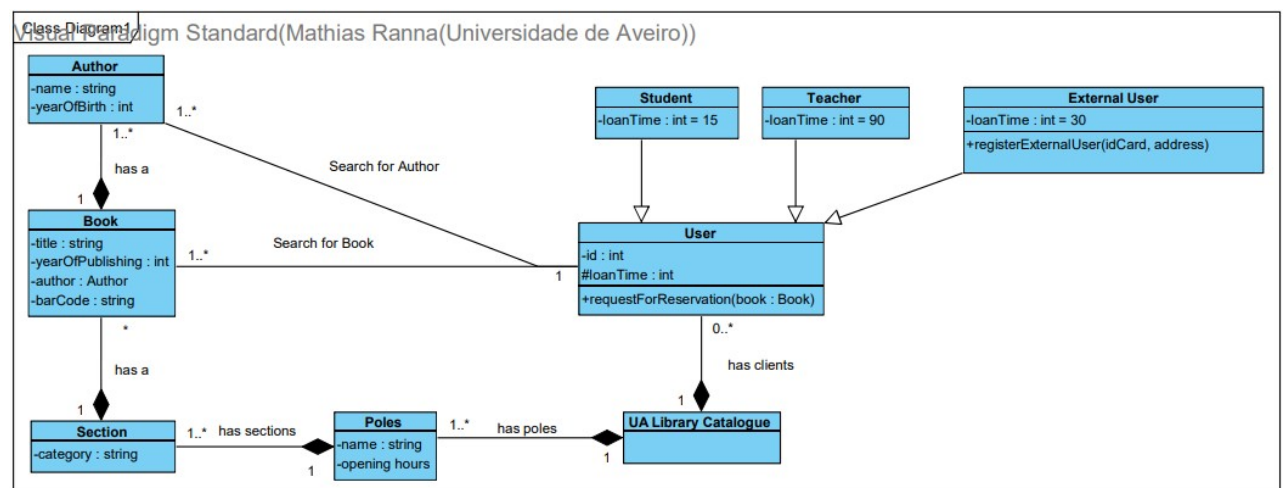
3.2.1.

a) Uma instituição tem vários professores e várias equipas constituídas por vários alunos. Um professor pode ser um membro do CC ou um responsável de equipa. Um membro do CC tem experiência em várias linguagens e há vários membros do CC com experiência numa mesma linguagem. Um membro do CC propõe vários problemas. Uma linguagem pode ser usada em várias submissões e há várias submissões para um problema. Um membro do CC avalia várias submissões e vários membros do CC recebem uma mesma solução para avaliar. Cada equipa submete 1 solução para cada problema.

b)

- a) V
- b) V
- c) V
- d) F
- e) F
- f) V
- g) F
- h) V

3.2.2.



3.2.3.

Visual Paradigm Standard(David Amorim(Universidade de Aveiro))

