

## Modelo Conceptual

Com base nas funcionalidades escolhidas na análise de utilizadores e tarefas, fazemos agora o nosso modelo conceptual.

### 1. METÁFORA

- Lounge

Chamamos a partir deste momento ao BarISTA “The Lounge”. Como o nome indica, o The Lounge é um local de convívio.

Nele podemos-nos deslocar ao balcão, onde pedimos que nos façam uma bebida ou comida, ou fazemos nós próprios um cocktail a partir das bebidas disponíveis.

Adicionalmente, temos no canto uma jukebox, na qual podemos escolher, dentro das opções disponíveis, músicas para reproduzir no sistema de som.

Finalmente, existe um espaço de jogos: jogos de salão para passar tempo com os amigos fazem, obviamente, parte do The Lounge.

### 2. OBJETOS

- Balcão
- Mesa de Jogos
- Jukebox
- Bebida (atributos: Nome, Preço, Teor em Álcool)
- Comida (atributos: Nome, Preço)
- Ingrediente (atributos: Nome)
- Jogo (atributos: Nome, Número de Jogadores)
- Single (atributos: Nome, Álbum, Artista/Banda, Classificação)

### 3. AÇÕES

- Escolher bebida
- Personalizar bebida
- Escolher comida
- Personalizar comida
- Escolher jogo

- Escolher single
- Classificar single

#### 4. RELAÇÕES ENTRE CONCEITOS

- Um balcão tem bebidas e comidas
- Uma mesa de jogos tem jogos
- Uma jukebox tem singles
- Uma comida tem ingredientes

#### 5. MAPEAMENTO

- O balcão no nosso sistema corresponde ao balcão de bebidas num Lounge real
- A mesa de jogos no nosso sistema corresponde a zona de jogos num Lounge real
- A jukebox no nosso sistema corresponde à aparelhagem num Lounge real
- Uma bebida no nosso sistema corresponde a uma bebida real
- Uma comida no nosso sistema corresponde a uma comida real
- Um ingrediente no nosso sistema corresponde a um ingrediente real
- Um jogo no nosso sistema corresponde a um jogo numa mesa de jogos
- Um single no nosso sistema corresponde a um disco numa aparelhagem

## 6. CENÁRIOS DE ATIVIDADE

O Eduardo está no bar com a sua amiga Andreia já faz algumas horas. Aos estarem a conversar sobre música, ele fica com aquele clássico single de Muse, Supermassive Black Hole, na cabeça. Uma vez que a dupla está sentada no The Lounge, o Eduardo escolhe na jukebox da mesa esse single, acrescentando-a à lista de reprodução de músicas que estão a passar naquele momento. Quando chegou a altura de a música passar nas colunas do bar, as restantes mesas tiveram a hipótese de classificar o single. Como o Eduardo e a Andreia calculavam, toda a gente ficou satisfeita, tendo recebido 5 estrelas!

O Nuno acabou de chegar ao bar com a sua amiga Sofia. Começam a discutir entre eles o que beberiam para começar bem a noite e acabam por escolher shots de Tequila. Uma vez que os amigos estão sentados no The Lounge, a nova mesa interativa do bar, o Nuno selecciona a bebida eleita no balcão do The Lounge. Rapidamente foram servidos e, ainda com a euforia inicial, beberam o copo e festejaram a sua forte amizade com felicidade.

A Diana está no bar acompanhada pelo seu amigo Pedro faz já algumas horas. Decide pedir mais duas bebidas no balcão do The Lounge para acompanhar aquela bela noite. Contudo, ao efetuar o seu novo pedido, apareceu-lhe uma mensagem a avisar que ao consumir mais uma bebida ultrapassaria o limite de álcool no sangue permitido por lei para poder conduzir. Como o encontro estava a correr bem, decidiram deixar lá a mota e chamar um táxi, para poderem continuar o seu divertimento noite dentro.