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 podemo-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.

1. Objetos

* Balcão
* Mesa de Jogos
* Jukebox
* Bebida (atributos: Nome, Preço, Teor em Álcool, Secção)
* Secção de bebidas (atributo: Nome)
* Comida (atributos: Nome, Preço)
* Ingrediente (atributos: Nome)
* Jogo (atributos: Nome, Número de Jogadores)
* Desafio (atributos: Jogo, Mesa de origem, Mesa de destino)
* Mesa (atributos: Numero, Numero de pessoas)
* Single (atributos: Nome, Álbum, Artista/Banda, Classificação, Estilo)
* Estilo (atributo: Nome)

1. Ações

* Escolher bebida
* Escolher secção de bebidas
* Personalizar bebida
* Escolher comida
* Personalizar comida
* Escolher jogo
* Desafiar outras mesas
* Desafiar a própria mesa
* Aceitar desafio
* Escolher single
* Escolher estilo
* Classificar single

1. Relações entre conceitos

* Um balcão tem bebidas e comidas
* Uma mesa de jogos tem jogos
* Uma jukebox tem singles
* Uma secção tem bebidas
* Uma lista de reprodução tem singles
* Uma comida tem ingredientes

1. 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

1. 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 os singles do estilo Rock, e nessa enumeração encontrou facilmente a música pretendida, 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 seleciona a bebida eleita ao entrar no balcão do The Lounge sob a secção legendada de shots, escolheram os shots de Tequila. 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. Ambos decidiram que iriam desafiar o casal da mesa do lado para poderem divertir-se em conjunto. Para tal o Pedro acedeu à secção de mesa de jogos do The Lounge e a Diana desfiou a mesa do lado para começarem um Quiz. O casal da mesa do lado achou interessante a ideia e aceitou competir com os dois amigos.