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 um canto ligado à música, onde podemos escolher, dentro dos singles que nos oferecem, 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
* Salão 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)

1. Ações

* Escolher bebida
* Personalizar bebida
* Escolher comida
* Personalizar comida
* Escolher jogo
* Escolher single
* Classificar single

1. Relações entre conceitos

* Um balcão tem bebidas e comidas
* Um salão de jogos tem jogos
* Uma jukebox tem singles
* Uma comida tem ingredientes

1. Mapeamento

* O balcão no nosso sistema corresponde ao balcão de bebidas num Lounge real
* O salão 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

A Diana está no bar com o seu amigo Adão já faz algumas horas. Aos estarem a conversar sobre música, ela fica com aquele clássico single de Muse, Supermassive Black Hole, na cabeça. Uma vez que a dupla está sentada no The Lounge, a Diana escolhe na jukebox da mesa esse single da banda favorita de um amigo, 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 a Diana e o Adão calculavam, toda a gente ficou satisfeita, tendo recebido 5 estrelas!

A Diana acabou de chegar ao bar com o seu amigo Adão. Começam a discutir entre eles o que beberiam para começar bem a noite, acabam por escolher da lista de bebidas do balcão shots de Tequila. Uma vez que os amigos estão sentados no The Lounge, a nova mesa interativa do bar, a Diana escolhe a bebida eleita na sua mesa. Rapidamente foram servidos, ainda com a euforia inicial, beberam o copo e festejaram a sua forte amizade com felicidade.