



Instituto Politécnico de Viana do Castelo

Escola Superior  
de Tecnologia  
e Gestão



# BURGERALL – HAMBÚRGUER PARA TODOS

DIOGO MIGUEL ALMEIDA AMORIM Nº:18463

TIAGO ANDRÉ CAMPOS CASTRO Nº:18459

## Introdução

Este trabalho consiste na criação de uma aplicação mobile para a plataforma Android. Com a sua construção pretende-se que esta seja capaz não só de efetuar a compra de calçado, mas também a reserva assim como um newsletter, uma lista de desejos, um redirecionamento para a marca, e por fim um método de atribuição de pontos (estes são recebidos na realização de tarefas com o objetivo de dar descontos na compra do calçado).

Esta consiste numa seleção de possíveis tarefas que o utilizador pode fazer e que tenta contemplar todas as funcionalidades da aplicação. Temos ainda um modelo conceptual, que cria uma referência ao utilizador para que possa perceber, de uma forma mais intuitiva, a nossa aplicação.

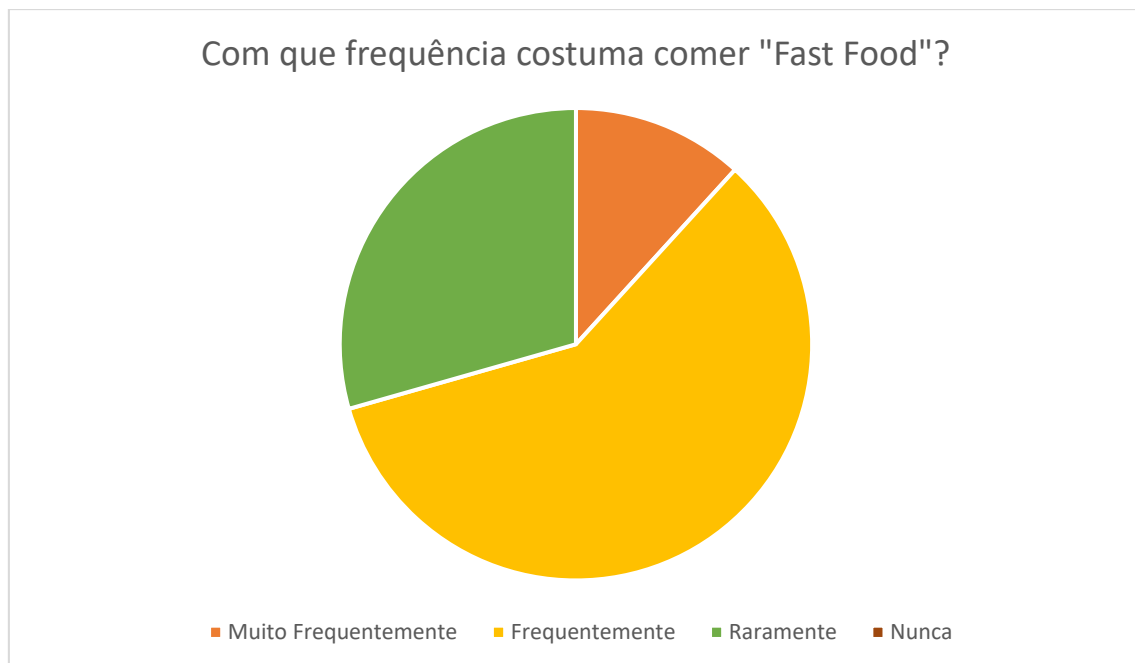
## Análise de Tarefas

### Recolha de Dados

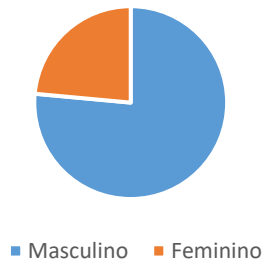
Para podermos ter um planeamento da forma como os futuros utilizadores querem a aplicação, recorremos a um questionário em que conseguimos responder às 11 questões seguintes.

#### 1. Quem vai utilizar o sistema?

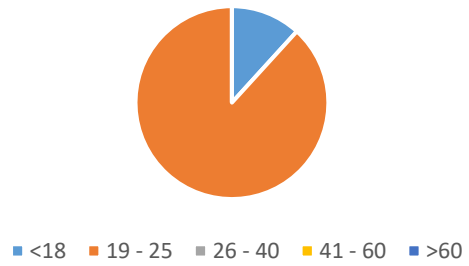
Com base nas respostas obtidas nos questionários podemos concluir que o público alvo da aplicação são maioritariamente jovens estudantes entre os 18 e os 25, e do sexo masculino. Podemos verificar também, que maior parte dos inquiridos come fast food frequentemente, mas uma grande parte não costuma encomendar comida pela Web.



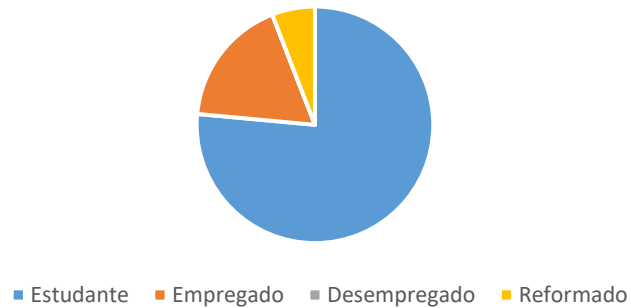
Género



Idade

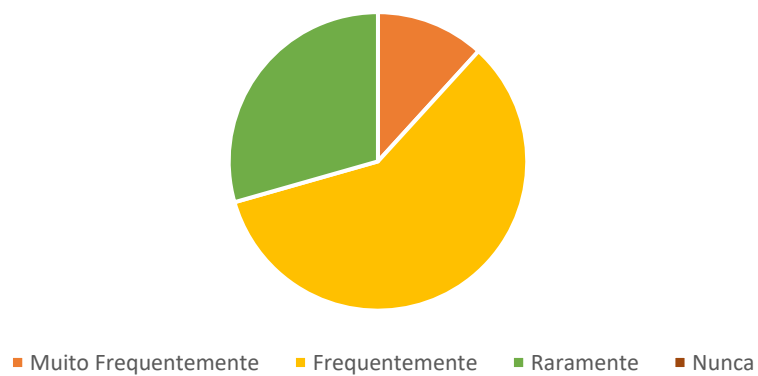


Situação Profissional



## 2. Que tarefas executa atualmente?

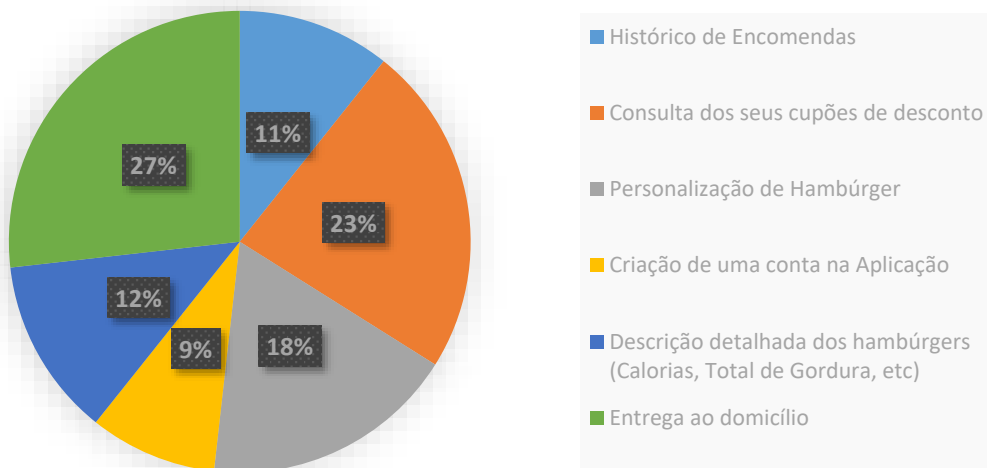
Com que frequência costuma comer "Fast Food"?



### 3. Que tarefas são desejáveis?

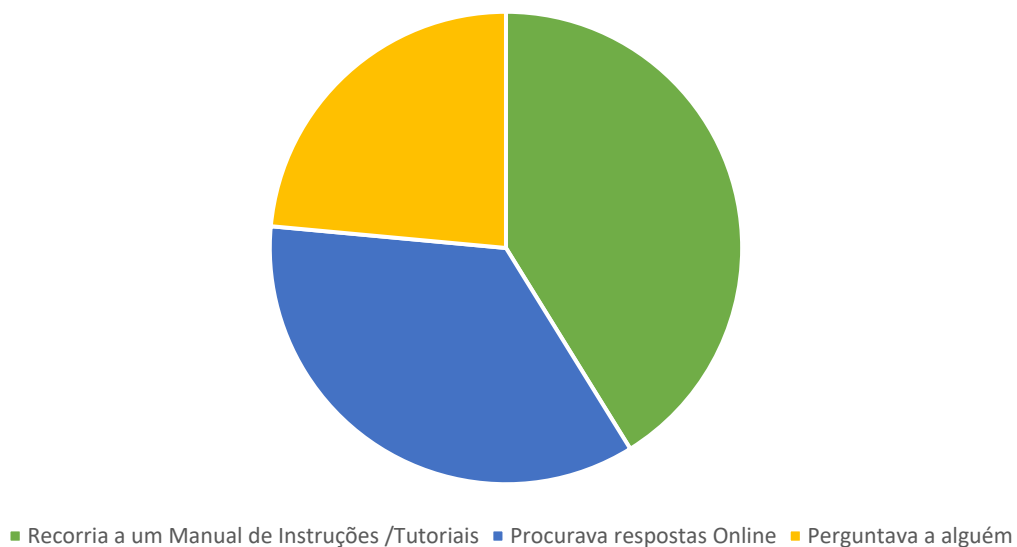
Podemos verificar no gráfico abaixo, que as tarefas mais desejadas na aplicação são a entrega ao domicílio e a consulta de cupões de desconto. Também temos com algum destaque a personalização de hambúrguer.

#### Quais as funcionalidades que acha importante para uma aplicação deste tipo?



### 4. Como se aprendem as tarefas?

#### Em caso de dúvidas na aplicação, o que fazia?



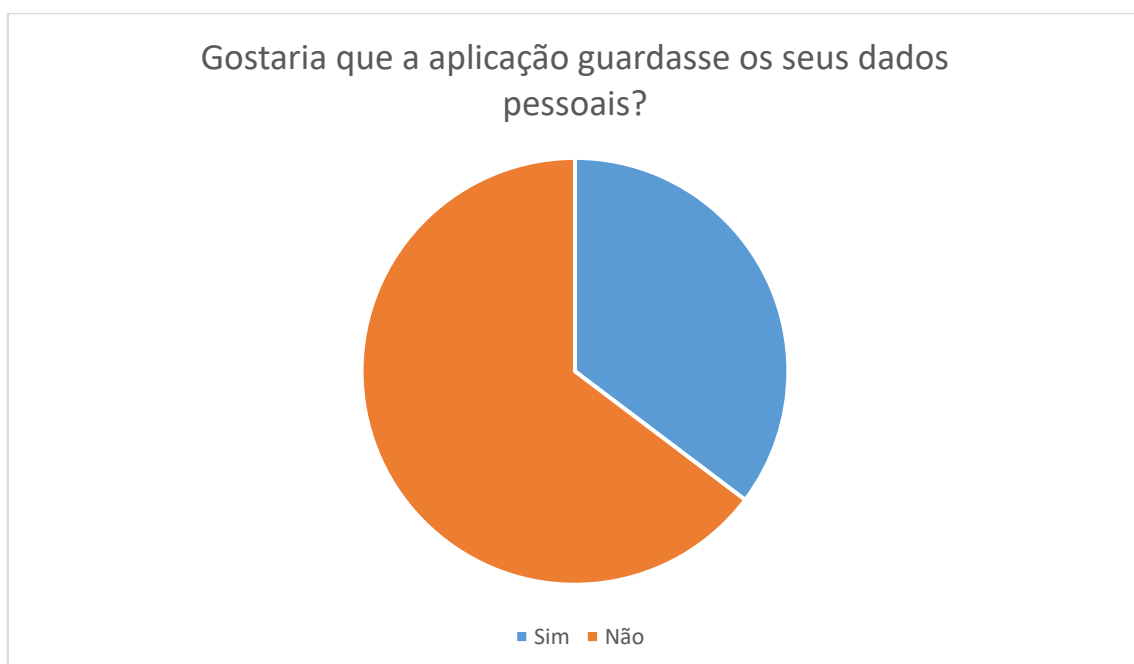
## 5. Onde são desempenhadas as tarefas?

As tarefas poderão ser feitas a partir de casa, ou do local de trabalho.



## 6. Quais as relações entre utilizadores e informação?

De acordo com os questionários, verifica-se que maior parte dos utilizadores não gostaria que a aplicação guardasse os seus dados pessoais. Por outro lado, todos os inquiridos gostavam de ser notificados sobre novas campanhas e descontos.



## 7. Que outras ferramentas tem o utilizador?

O utilizador para além da aplicação Mobile, terá também uma aplicação Web para o mesmo.

## 8. Como comunicam os utilizadores entre si?



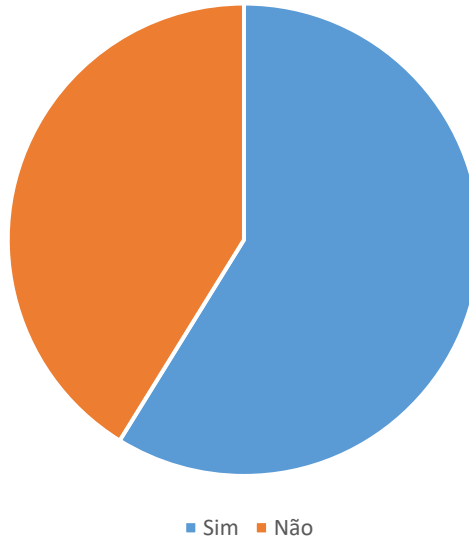
## 9. Qual a frequência de desempenho das tarefas?

A essa questão não abordamos no nosso forms pois achamos um pouco subjetiva dependendo de cada utilizador.

## 10. Quais as restrições de tempo impostas?

A encomenda poderá ser agendada para uma hora certa, mas deverá chegar ao utilizador em menos de uma hora.

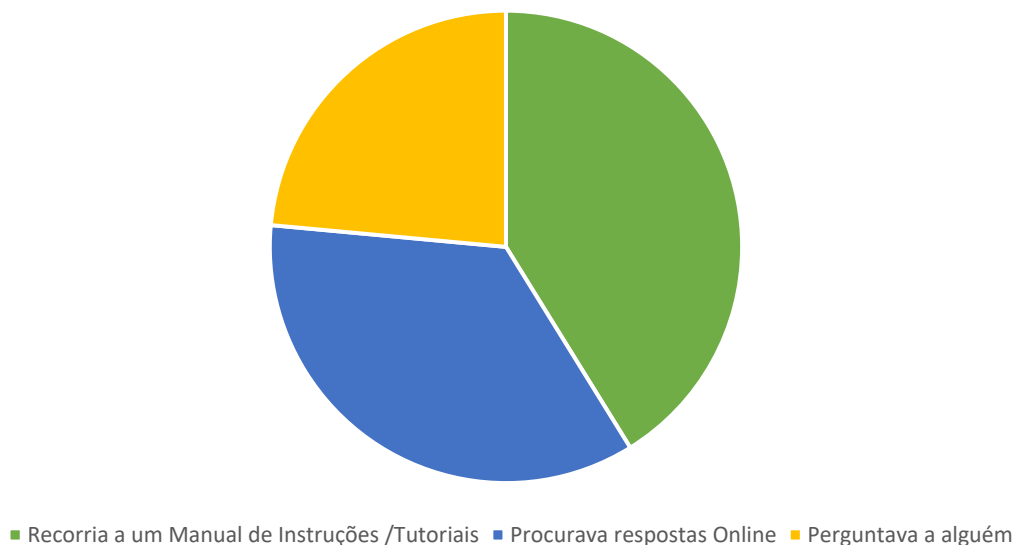
Permitiria que a aplicação tivesse acesso à sua localização?



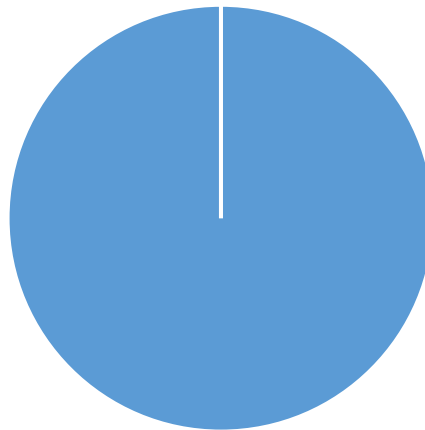
## 11. Que acontece se algo correr mal?

De acordo com os dados adquiridos, os utilizadores gostariam de ser informados.

Em caso de dúvidas na aplicação, o que fazia?



Se houvesse algum problema/erro na App, gostaria de ser notificado?



■ Sim ■ Não

## Modelo Conceptual (Versão Mobile)

### Metáforas de Analogia

Hamburgers para todos

### Conceitos

Encomenda,  
Hambúrguer,  
Preço,  
Compra,  
Desconto,  
Pesquisa.

### Relações entre conceitos

Um utilizador pode fazer uma encomenda.  
Uma encomenda pode ter vários hambúrguers.  
Cada hambúrguer tem um preço.  
Cada compra pode ter cupões de desconto.  
O utilizador pode fazer uma pesquisa.  
A pesquisar pode ser de hambúrguers ou outros.



## Ações

Pesquisar os hambúrguers e/ou menus existentes.  
Ver os cupões de desconto disponíveis.  
Escolher o hambúrguer que quer comprar.  
Personalizar o hambúrguer.  
Pagar o hambúrguer.  
Escolher o destino da entrega.

## Mapeamentos

Cada Hambúrguer na aplicação -> Hambúrguer real da empresa McBurger, Lda.

## Tarefas:

### Tarefa Fácil

Pesquisar um Hambúrguer.

### Tarefa Média

Personalizar o hambúrguer ao seu gosto.

### Tarefa Difícil

Fazer o pagamento utilizando um cupão e mandar entregar numa morada.

## Cenário de Atividade

O Márcio estava a trabalhar no seu escritório, e quando se apercebeu das horas, já havia passado a sua hora de almoço. Como tinha um compromisso mais tarde e não tinha tempo para ir almoçar, decidiu encomendar um hambúrguer pela aplicação da McBurger no seu smartphone.

O Márcio entrou na aplicação, e deparou-se com uma lista de menus e hambúrguers disponíveis para encomendar. Antes de escolher, foi verificar se havia algum cupão de desconto disponível.

Como havia um cupão de 1€ de desconto no Menu Double Chessburguer, foi à pagina dos menus, escolheu o mesmo e personalizou à sua vontade. Começou por escolher a bebida e as Batatas fritas que vinham de oferta no menu, e retirou os pickles do hambúrguer porque não gostava.

Como não ia comprar mais nada, em vez de colocar no carrinho de compras, concluiu logo a compra, adicionou o cupão de desconto e adicionou a morada do seu escritório para ser feita a entrega. De seguida fez o pagamento por Cartão de Crédito e aguardou a entrega.

## Conclusões

O terminar desta investigação culminou não só numa arrecadação de informação funcional como também num vasto leque de informações uteis como por exemplo saber avaliar aplicações, como saber o que o nosso público-alvo deseja nas aplicações, ter a noção que primeiro temos de realizar um modelo não funcional pois assim é poupado tempo e torna mais fácil projetar o que queremos.

A realização deste projeto tem em vista o conhecimento sobre a linguagem presente nas aplicações para Android, como é uma das plataformas mais utilizadas atualmente proporciona-nos uma maior bagagem para o mercado exterior.

Penso que desenvolvimento destas aplicações para Android será acessível, pois embora caso surjam problemas ou duvidas na programação, a internet (Youtube) atualmente também já possui muita ajuda para a solução dos mesmos.