

Metáfora:**Barista de Arcada**

Realize os seus pedidos de forma facilitada, participe em jogos enquanto ouve a sua música preferida.

Conceitos (objetos/atributos):

bebidas	nome, preço, género, quantidade restante
snacks	nome, preço, género
pedido	lista de bebidas/snacks, preço total, por pagar
histórico consumo	lista de pedidos
conta	soma dos preços totais dos pedidos por pagar
cliente	nome, client_Id, conta, histórico de consumo
mesa	posição, clientes associados
Staff do bar	funções
música	artista, álbum, género, avaliação
lista de músicas de fundo	título
videojogo	nome, partilhado, pontos, lista de clientes
campeonato	jogo, lista de clientes e pontos

Operações:

- Realizar um pedido;
- Pagar um pedido;
- Consultar histórico de consumo;
- Escolher um método de pagamento;
- Saldar contas de outros clientes;
- Oferecer pedido a outras mesas;
- Chamar o "Staff" do bar;
- Associar-se a uma mesa
- Autenticar-se no sistema
- Criar um jogo;
- Juntar-se a um jogo;
- Desafiar clientes para um jogo;
- Votar na próxima música;
- Consultar lista de músicas de fundo;
- Consultar informação acerca de uma música;
- Avaliar uma música;
- Consultar o top de músicas mais votadas;

Relações entre conceitos:

- Um pedido é uma lista de consumíveis (bebida/snack);
- Um histórico de consumo é uma lista de pedidos;
- Uma conta é o conjunto dos pedidos por pagar;
- Um cliente tem um histórico de consumo e uma conta;
- Um cliente pode participar em videojogos;
- Uma música pode ser votada por vários clientes;
- Uma mesa pode ficar associada a um conjunto de clientes;
- Um campeonato de um jogo, é uma lista dos jogadores com melhor pontuação
- O staff do bar refere-se aos empregados, que executam pedidos e aceitam pagamentos de clientes

Mapeamento:

[metáfora / sistema pretendido]

Fazer um pedido ao barista	Construir um pedido usando o sistema
Deslocar a uma máquina de arcade para jogar	Selecionar um jogo de uma lista
Pedir a conta ao barista	Fazer o pagamento de um pedido
Dizer a todos que gosta de uma música	Fazer um like à música de fundo actual
Obter a pontuação máxima numa máquina de arcade	Ficar classificado em 1º num campeonato do sistema
Colocar moedas numa máquina de arcade	Fazer um pedido simples, colocando numerário por uma interface, e esperando pela entrega

Cenários de atividade:

T1 - Maior comodidade no consumo e interação

O José chegou à mesa, sentou-se e consultou a lista de bebidas que havia no bar. Das bebidas disponíveis pediu uma garrafa de água após ter visto o seu preço, que foi adicionada à sua lista de pedidos, concluindo assim o seu pedido. Enquanto esperava que o empregado trouxesse a sua água, decide oferecer uma sandes de tomate e mozzarella à mesa onde se encontra uma amiga. Para tal repete o processo de realizar o pedido mas no momento de o concluir escolhe a mesa onde se encontra a sua amiga. Antes de sair do bar, o José, deseja realizar o pagamento do que pediu. Assim o José consulta a lista de pedidos realizados e o respectivo preço total da sua dívida. Após confirmar os pedidos realizados conclui o pagamento ao escolher o método de pagamento por multibanco.

T2 - Interação com a lista de músicas de fundo disponível

O Sebastião acabou mais um dia de trabalho, fatigado e exausto apanhou o autocarro em direção a casa. A caminho de casa depara-se com um bar com karaoke decide entrar. Senta-se numa das mesas disponíveis e consultou a lista de músicas de fundo para saber mais sobre a música que estava a tocar. Após anotar num papel o autor e o álbum da música faz “like” na sua música preferida “Shakira - hips don’t lie” para ser a próxima música da lista a ser escolhida para música de fundo e potencialmente para música de karaoke. Faz ainda “dislike” na música que menos gosta de ouvir “Avenged Sevenfold - Buried Alive” deixando o João bastante irritado.

T3 - Vídeo jogos interativos na mesa

O Gabriel estava no seu bar preferido à espera dos seus amigos, não sabendo quando eles chegavam decidiu jogar enquanto esperava. Depois de consultar os jogos que podia escolher, decidiu iniciar um jogo de tetris. O Gabriel estava a jogar quando chegou o Daniel, cumprimentaram-se e ficaram os dois à espera dos outros amigos. O Daniel reparou no jogo do Gabriel e desafiou-o para um jogo de copas para o campeonato do bar. O Daniel envia um convite para participar num jogo de copas ao Gabriel a contar para o campeonato. Depois de aceitar o convite, o jogo inicia e os dois amigos realizam o jogo. O Gabriel perdeu e as pontuações de cada jogador atualizaram.