

**Interação Pessoa-Máquina**

**2020/2021**

# **Eat!**

---

## Stage n: 2



**Discentes:**

45745, Pedro Oliveira  
45809, Heitor Moniz  
52294, Pedro Franco  
52532, Filipe Pregal

**Lab class Nº 4**

**Group Nº :30**

**Docente:**

Prof. Doutora Teresa Romão

Outubro, 19, 2020

## Descrição do problema

O problema que nos propomos a tentar resolver é o de otimizar os demais espaços de vendas de refeições na faculdade.

Frequentemente, deparamo-nos com filas de espera que poderiam ser facilmente evitadas com o recurso a uma aplicação onde pudessem ser realizadas reservas de bens de consumo, mais especificamente refeições, para uma determinada hora e local a ser consumida.

De modo a economizar tempo e a evitar grandes aglomerados de pessoas dada a situação atípica vivenciada por todos neste momento, o nosso foco incide na criação de uma aplicação que dá a saber os pratos/menus que cada restaurante oferece, oferecendo ao utilizador a oportunidade de comprar antecipadamente cada refeição, bem como a de escolher em qual mesa/espço esta será consumida.

## Utilizadores

Os utilizadores típicos desta aplicação seriam dos seguintes tipos:

- 1) **Restaurante:** Tipicamente qualquer instituição que fornecesse a venda de refeições. Um utilizador deste tipo será um representante virtual de um certo restaurante ou local de venda de refeições.
- 2) **Cliente:** Tipicamente uma pessoa com a intenção de adquirir uma refeição. Um utilizador deste tipo será qualquer pessoa que deseje adquirir uma refeição.

## Entrevistas

Utilizador do tipo restaurante:

Por forma a obter algum feedback sobre que funcionalidades que poderíamos implementar e sobre a sua utilidade, decidimos entrevistar alguém que é proprietário de um restaurante. No decorrer da conversa, o tema centrou-se sempre no custo-benefício da mesma.

As questões centrais colocadas pelo responsável foram, de forma sumária as seguintes:

- Até que ponto é que uma aplicação destas não seria mais um encargo por parte dos colaboradores de determinado restaurante?

- Qual o número de vendas de menus para que compense ao proprietário dedicar algum do tempo dos seus funcionários a inserir dados atualizados numa aplicação?

O responsável, referiu também que atualmente se encontra contente com os serviços de entrega da Glovo, mas que no início a adaptação não foi fácil.

“Nunca tínhamos tido serviços de entregas e ter que conciliar com os demais pedidos não foi, no início, fácil.”

A conclusão que obtemos após esta conversa é a de que, a nossa interface, especialmente a oferecida após se ter feito o login como restaurante, deverá ser o mais simplista e prática possível. A nossa ideia passa, por ajudar a otimizar o tempo de espere por uma determinada refeição e o local onde a mesma irá ser consumida. Caso tal não seja possível, derivado a fatores como não ser monetariamente compensatório dedicar um colaborador, ou parte do tempo de um, a atualizar os dados numa aplicação, então a aplicação não terá grande utilidade. De certa forma, ambas as questões estão relacionadas de um ponto de vista de rendimento. Diríamos que a grande ilação que retiramos desta entrevista é a necessidade de implementar uma interface o mais simplista possível.

# Tarefas

## 1) Escolher Menus:

Objetivo:

Escolher qual/quais os menus que o cliente vai pretender.

Pré-condições:

1.1) Estar a utilizar a aplicação como um utilizador do tipo cliente.

1.2) Existir pelo menos um restaurante registado no sistema que disponibilize pelo menos um menu de refeição.

Exceções:

1.1) Não existir, de momento, nenhum restaurante disponível.  
Tipicamente isto nunca irá acontecer em ambiente simulado.

1.2) Não existir nenhum restaurante com menus disponíveis.

## 2) Escolher Restaurante:

Objetivo:

De uma lista de restaurantes disponíveis, o utilizador deve escolher um.

Pré-condições:

1.1) Não ter sessão iniciada como um utilizador do tipo restaurante

1.2) O restaurante escolhido está aberto, e tem disponibilidade de processar o pedido

Exceções:

O restaurante não tem disponibilidade para processar o pedido

## 3) Escolher Mesa:

Objetivo:

Escolher qual a mesa que o cliente vai pretender. O cliente deve introduzir o número de pessoas que irão usufruir da refeição, e será(ão) mostrada(s) a(s) mesa(s) disponível(is). Caso exista mais de uma mesa disponível, o utilizador poder escolher o número da mesa, de acordo com a sua preferência.

Pré-condições:

1.1) Estar a utilizar a aplicação como um utilizador do tipo cliente.

1.2) Existir pelo menos um restaurante registado no sistema que disponibilize pelo menos uma mesa disponível.

Exceções:

1.3) Não existir, de momento, nenhum restaurante disponível.  
Tipicamente isto nunca irá acontecer em ambiente simulado.

1.4) Não existir nenhum restaurante com mesas disponíveis.

#### **4) Login:**

##### **Objetivo:**

O utilizador deve escolher login por cliente ou “guest” ou caso seja uma empresa, escolher o modo empresa(restaurante). Em login cliente, ele já tem os dados de pagamento e os seus dados pré-configurados se já o tinha efetuado, em “guest” cada vez que fizer esse login terá de introduzir sempre esses dados novamente.

##### **Pré-condições:**

- 1.1) Caso seja restaurante, é obrigatório já ter conta no sistema
- 1.2) Caso seja restaurante, é obrigatório já ter conta no sistema

##### **Exceções:**

- 1.1) Caso utilizador normal tente fazer login como empresa dará erro, pois são contas diferentes para usos diferentes
- 1.2) Caso empresa tente fazer login como cliente também irá dar erro, pois deveria fazê-lo com uma conta pessoal
- 1.3) Tanto cliente como empresa não podem inserir mal os dados, ou não entram no sistema

# Cenários

## 1) Filtro de Restaurantes:

Ao entrar na aplicação como cliente, uma lista de restaurantes é mostrada ao utilizador. Por forma a reduzir a oferta disponível a seu gosto, o utilizador pode aplicar um filtro aos restaurantes disponíveis. Tipicamente, um restaurante terá associado um conjunto de tags que descrevem o tipo de menus por ele oferecido. Um conjunto de exemplos de tags poderia ser o seguinte: tags = {'vegetariano', 'stake house', 'pizza', (...)}

O cliente poderia então selecionar uma ou mais tags do seu interesse. Ao fazê-lo, somente seria feito o display na lista de restaurantes, os restaurantes que tivessem as tags que este selecionou.

## 2) Lista de Menus:

### a) Login como restaurante:

No caso do utilizador ser um restaurante, a lista de menus permitirá alterar as propriedades de cada um dos conteúdos do menu. Tais como, o tempo de preparação, o preço e disponibilidade do mesmo.

### b) Login como cliente:

No caso de ser um cliente, poderá ver as propriedades para cada uma das refeições do menu, bem como encomendar, escolher o modo de consumo da refeição (no local ou levantamento) e efetuar o pagamento da mesma. Deve ser sempre possível acrescentar novas refeições à encomenda.

## 3) Modo consumo de refeição:

Após o utilizador ter escolhido o restaurante, e os menus que pretende comer, o utilizador tem de escolher entre duas maneiras em como pretende consumir o seu pedido.

a) Pode escolher comer no local, e então terá de escolher uma mesa no restaurante para se poder sentar (assumindo que a mesa está disponível e tem capacidade), e caso depois pretenda adicionar mais items ao pedido pode fazer diretamente com um empregado

b) Pode escolher levantar para comer noutro lugar, e assim só terá de selecionar o método de pagamento

Após escolher como prefere consumir, é só escolher o método de pagamento online ou no local