



FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

Interação Pessoa-Máquina

2020/2021

Eat!

Stage n: 3



Discentes:

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

Lab class Nº 4

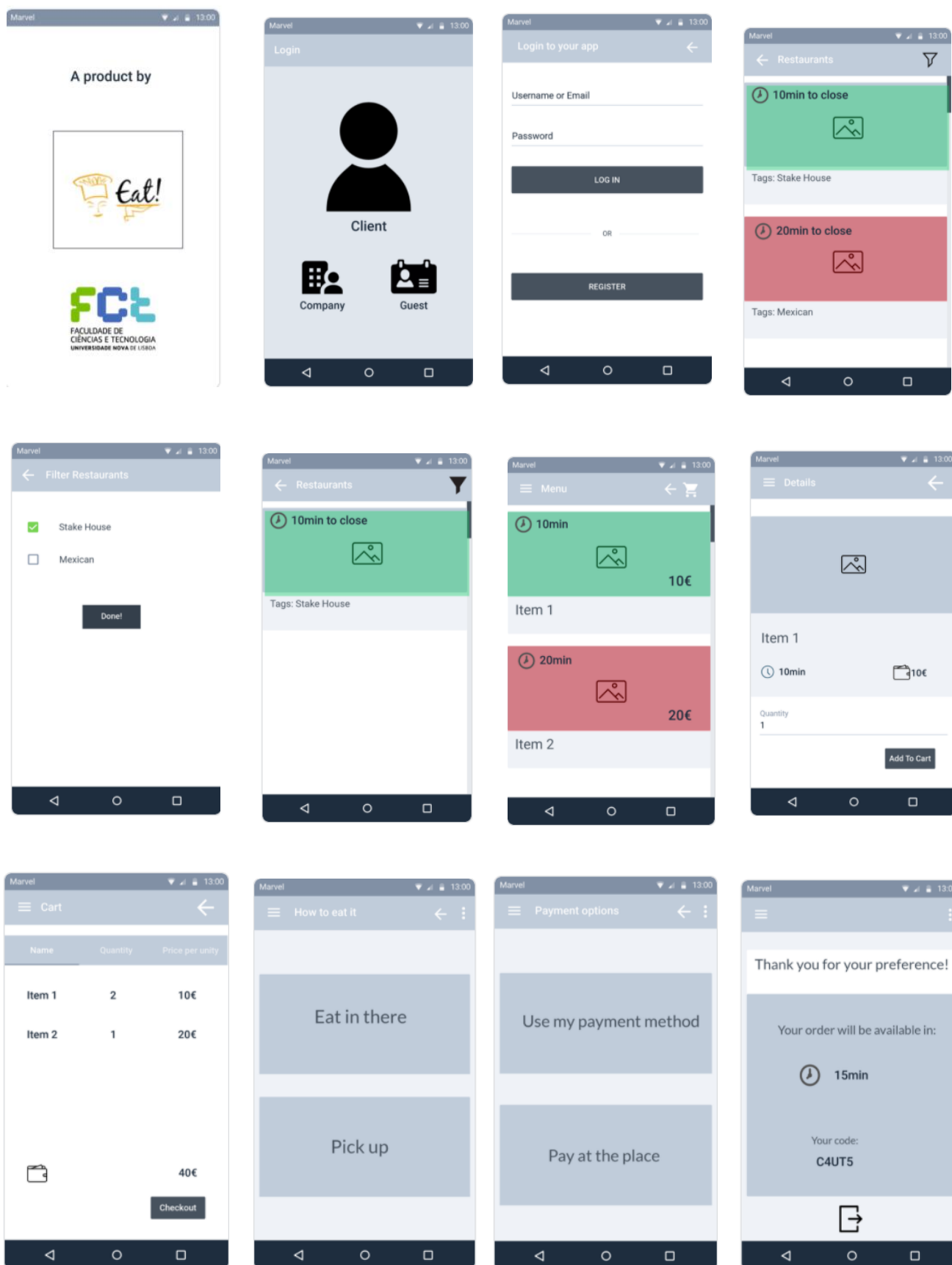
Group Nº :30

Docente:

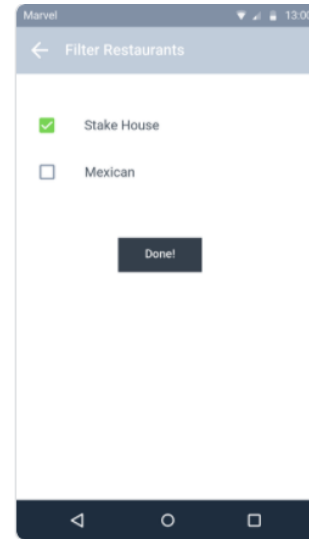
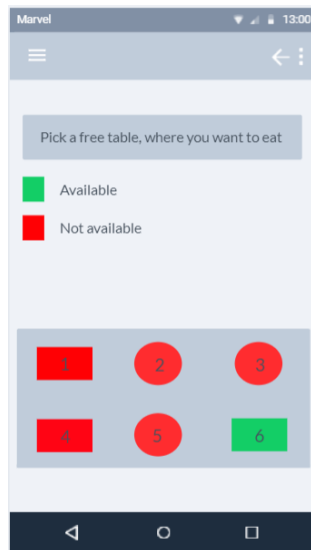
Prof. Doutora Teresa Romão

Novembro, 1, 2020

Ecrãs para demonstrar cenário 2



Marvel e views importantes



<https://marvelapp.com/project/5247071>

Descrição da aplicação

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.

Cenários

1)

O João é dono de um restaurante e as vendas do seu restaurante estavam baixas, foi então que o João ouviu falar da nova app *Eat!* e através de um simples registo passou a ter o seu menu disponível na app e a ter mais clientes.

O João quer editar o “Item 1” pois devido a um problema, agora demora mais tempo a confeccionar.

2)

O Manuel era cliente frequente do restaurante do João, agora através do telemóvel consegue ver todo o menu do restaurante do João e comprar a sua comida favorita para comer no local ou levantar.

O Manuel quer usar o filtro de restaurantes para procurar o “Steak House” e poder comer o “Item 1”, de seguida como tem pouco tempo prefere levantar o almoço.

3)

O Artur esta cansado de esperar que existam mesas disponíveis quando vai ao seu restaurante favorito o “Mexican”, mas ele ouviu falar recente de uma nova app chamada Eat! Nessa aplicação o Artur foi capaz de escolher o seu restaurante favorito “Mexican” e pedir o “Item 1” para o seu almoço, e ainda conseguiu reserva online para uma mesa.

Resultados

Através destes testes podemos perceber alguns problemas encontrados, mas que muitos deles não teríamos forma de os corrigir nesta fase de protótipo pois já era necessário ser uma aplicação para fazer tais coisas. Como por exemplo, o porquê de termos utilizador “guest”, quando pedíamos para entrarem por login cliente, porque teríamos de ter 2 views para cliente login/guest, o que não faria muito sentido nesta altura.

Algumas informações uteis, foi termos atenção a maneira como apresentamos a lista de restaurantes e menus, pois os nomes estão um bocado “escondidos”. Outra sugestão foi antes de o utilizador fazer o pedido, escolher logo a maneira como vai desfrutar da refeição, em vez de ser no final.