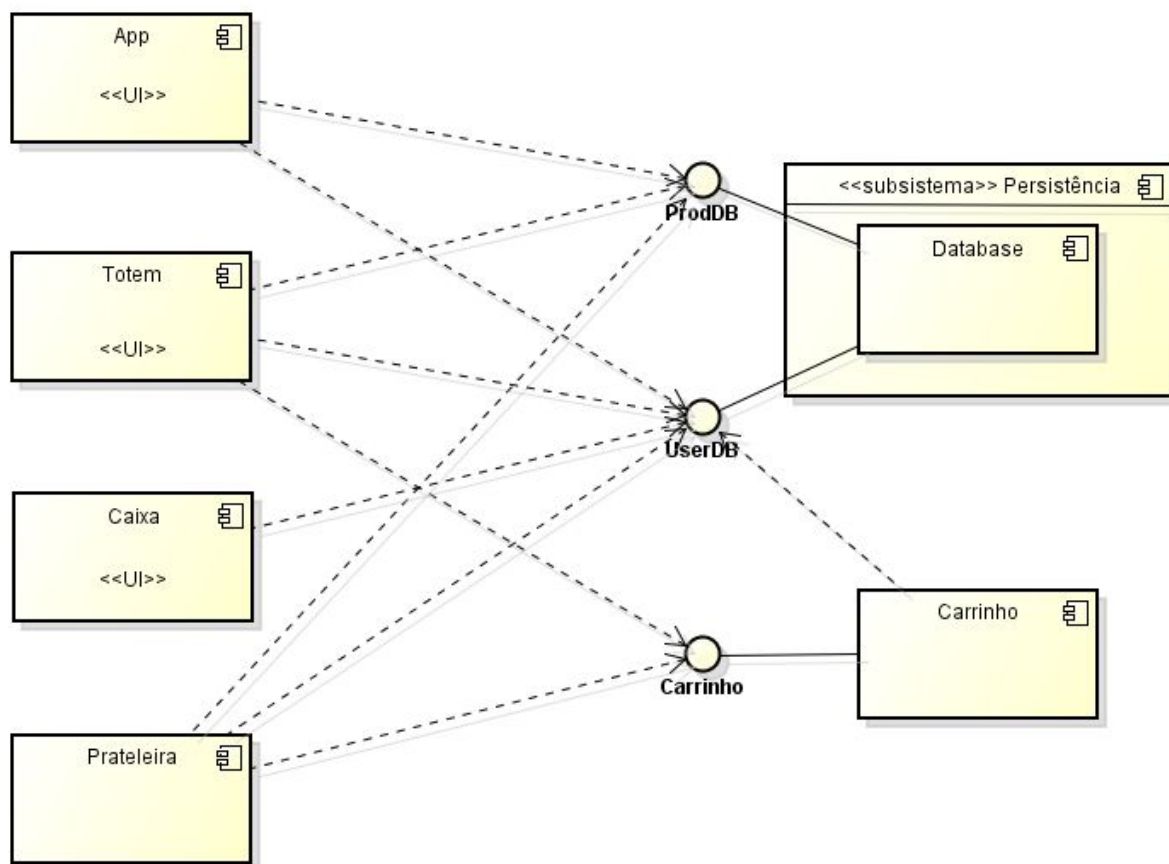


Membros: Eduardo Spitzer Fischer <efischer@outlook.com.br>
Gabriel Lando <gabriel@lando.net.br>
Rodrigo Paranhos Bastos <ro.p.bastos@gmail.com>

Produto de Software: Smart Retail

Product Owner: G03

1. Modelo Arquitetural



Modelo Arquitetural

O diagrama foi alterado para que se indicasse o subsistema de persistência.

2. Projeto Detalhado

2.1 Projeto da Interface com o Usuário

O software consiste de 3 interfaces de usuário, chamadas de App, Caixa e Totem. A interface App é utilizada por um gerente ou fornecedor para realizar ações definidas a eles, como cadastrar novos produtos, reabastecer estoque, cadastrar ou remover fornecedores e gerentes, entre outros. Já a interface Caixa é responsável por identificar quando um cliente

entra ou sai da loja. Se o cliente já possuir cadastro, sua entrada é liberada, senão uma tela com um formulário pedindo os dados do cliente deve aparecer. Caso o cliente esteja de saída, essa interface deve concluir a compra e faturar no cartão de crédito do cliente, informando o valor total da compra e os itens adquiridos. A última interface deve servir como auxílio para o cliente enquanto está dentro da loja, nela o usuário teria acesso a algumas ofertas que combinam com seu perfil, além de listar e exibir o valor atual dos itens contidos em seu carrinho.

Na *figura 1* é possível ver como seria a tela de descanso de cada uma das interfaces. Enquanto o App exige que o usuário digite suas credenciais para fazer login, as outras interfaces estão aguardando um cliente passar em frente a câmera do seu sistema de reconhecimento facial para poder iniciar a sua função.

Já na *figura 2*, pode-se ver no App a tela de cadastro de Gerente ou Fornecedor, enquanto no caixa está sendo processada uma venda de um cliente, onde deveria estar sendo exibido os itens em seu carrinho e o valor total da compra. Por fim, na interface Totem, pode-se ver como seria a tela de auxílio ao cliente, mostrando seu carrinho e algumas ofertas recomendadas.



Figura 1: Interfaces de usuário aguardando algum comando.

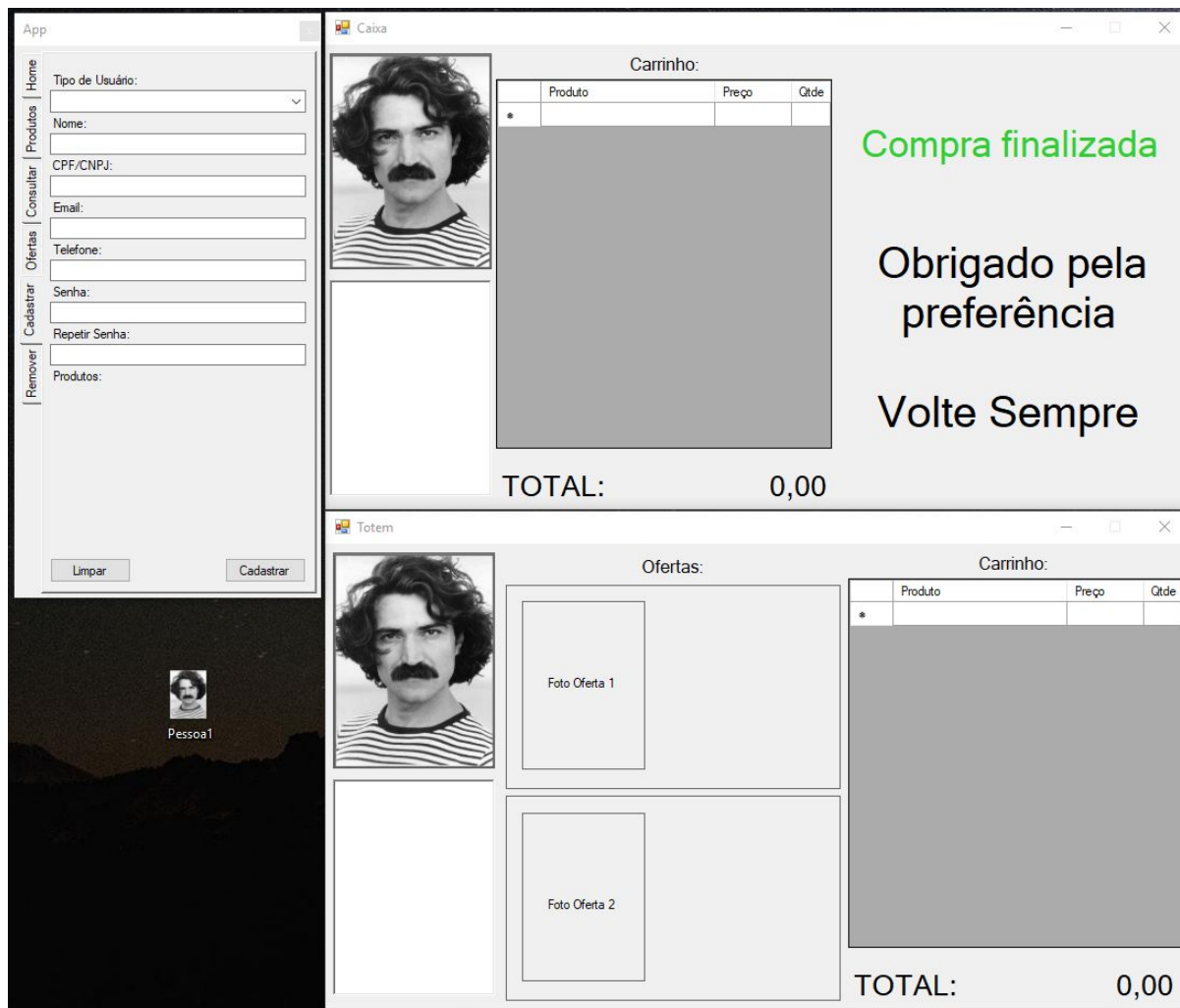
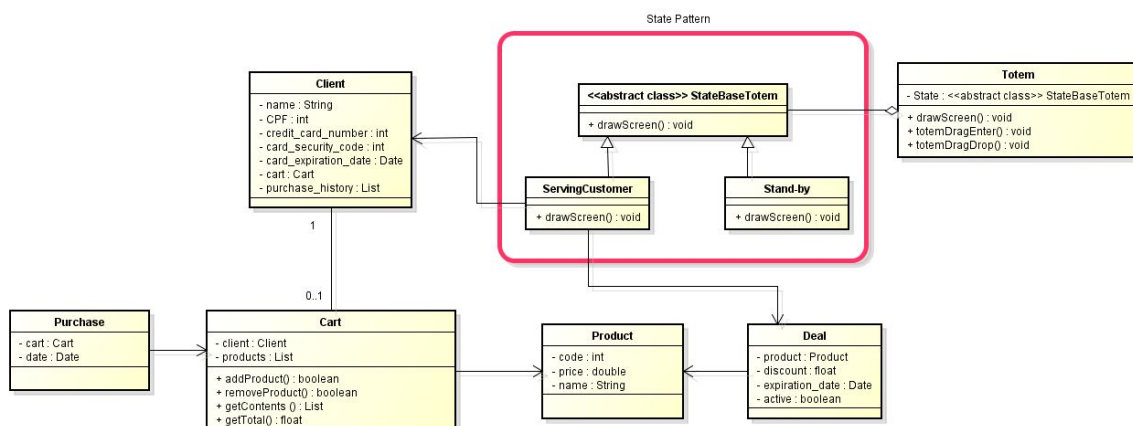


Figura 2: Interfaces de usuário sendo utilizadas.

2.2 Diagrama de Classes



Totem

- drawScreen(): reúne os dados necessários para montar as telas e as exibe.

Cart:

- addProduct(): adiciona produto ao carrinho.
- removeProduct(): remove produto do carrinho.
- getContents(): retorna a lista de produtos contidos no carrinho.
- getTotal(): soma os preços dos produtos contidos no carrinho e retorna o resultado.

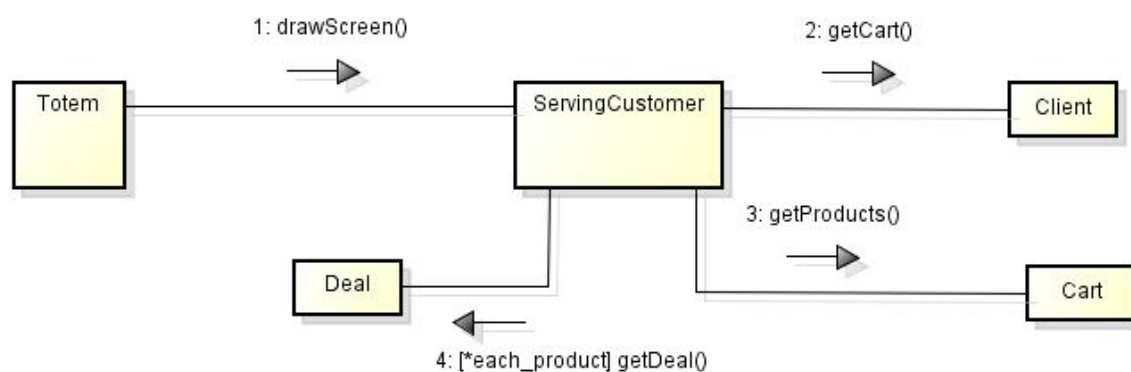
2.3 Diagramas de Interação

O totem inteligente chama o método drawScreen(). Dividimos os diagramas em 2 representando cada um dos estados do State Pattern.

No estado ServingCustomer, que ocorre quando um cliente foi identificado pelo totem, os dados relativos ao cliente, carrinho de compras e ofertas de interesse são requisitados para as classes Client, Cart e Deal.

Para o estado de Stand-by, quando não existem clientes identificados, o totem exibe uma tela padrão para o reconhecimento facial.

[State = ServingCustomer]



[State = Stand-by]

