MANUAL

DO

SISTEMA PROJETO F1

Sumário

[1. Sistemas Web x Sistemas Desktop 3](#_Toc280272936)

[2. Manual para Web 3](#_Toc280272937)

[Cadastros Básicos 3](#_Toc280272938)

[Consulta 3](#_Toc280272939)

[Bloco 3](#_Toc280272940)

[Visualização 3](#_Toc280272941)

[Edição 3](#_Toc280272942)

[Exclusão 3](#_Toc280272943)

[Portaria do Parque 3](#_Toc280272944)

[3. Manual para Desktop 3](#_Toc280272945)

[Tela Inicial 3](#_Toc280272947)

[Portaria do Brinquedo 3](#_Toc280272948)

[Entrada do Brinquedo 3](#_Toc280272949)

[Entrada do Brinquedo Catraca 3](#_Toc280272950)

[Terminal de Consulta 3](#_Toc280272951)

[Tela do Operador do Brinquedo 3](#_Toc280272952)

# Sistemas Web x Sistemas Desktop

O sistema do PROJETO F1 esta dividido entre Sistemas Web e Sistemas Desktop, pelos seguintes motivos:

Sistemas Desktop têm por característica consumir a máquina em que esta rodando o sistema, dessa forma uma máquina com uma configuração média e com somente o nosso sistema rodando a velocidade de resposta do sistema é superior a sistemas Web. Quando se tratando de um parque de diversão onde as pessoas estão ansiosas para brincar e se divertir o tempo mínimo de resposta em uma fila se somado a cada pessoa atendida pode se tornar um tempo que incomoda quem esta no final da fila por exemplo.

Sistemas Desktop por si só, não possuem acesso a Web, mas possui velocidade de resposta, o que se encaixa perfeitamente na regra de negócio do sistema, pois as telas que executam efetivamente os processos da regra de negócio de um parque não necessitam ter acesso Web.

Por este motivo as telas que executam efetivamente os processos de um parque de diversão estão desenvolvidas na arquitetura Desktop e as telas mais gerenciais estão desenvolvidas na arquitetura Web.

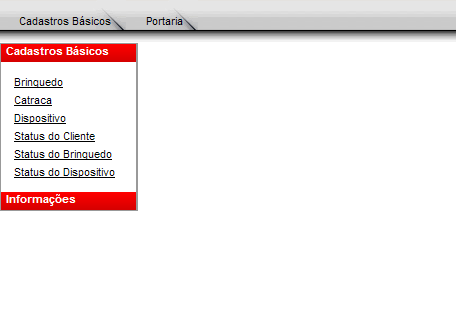
# Manual para Web

Sistemas Web podem ser desenvolvidos de diversas formas, abaixo iremos apresentar como o sistema funciona e qual o padrão adotado no desenvolvimento desse sistema na parte Web.

Abaixo temos o menu do da parte Web do projeto F1, que esta divido em Cadastros Básicos e Portaria do Parque.

## Cadastros Básicos

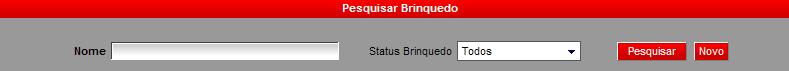
Cadastros Básicos são telas que cadastram toda a infra-estrutura de um sistema, que são todos os dados necessários que um sistema precisa ter para que ele funcione perfeitamente, abaixo vemos as telas: Brinquedos, Catraca, Dispositivo, Status do Cliente, Status do Brinquedo e Status do Dispositivo. Sem os cadastros dessas informações através destas telas fica impossível que o sistema funcione perfeitamente



Nossas telas foram desenvolvidas seguindo o seguinte padrão, elas possuem 5 partes:

* Consulta
* Bloco
* Inclusão
* Alteração
* Exclusão
* Visualização

### *Consulta*



É nesta parte onde adicionamos os filtros das telas, como vemos acima existem 2 filtros, pelo nome do brinquedo e pelo status do Brinquedo.

### *Bloco*



É nesta parte onde são apresentados os dados de acordo com o filtro selecionado, caso não selecionado nenhum filtro ele carrega todos os dados.

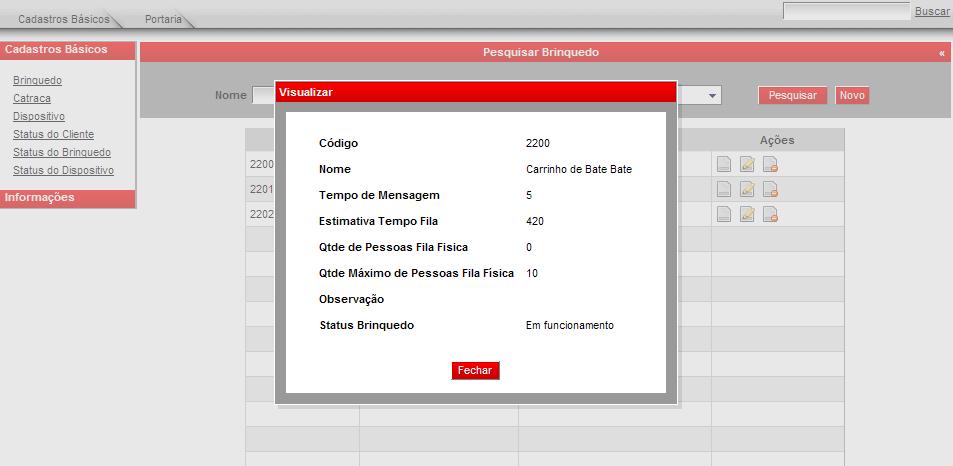
Conforme imagem acima, a parte do bloco possuí em cada registro uma palheta de ações:



Esta palheta de ações tem três ações conforme imagem acima, podendo ter mais ou menos ações, depende da necessidade, essas três opções diz respeito ao registro que estiver o foco, ela faz chamada para as partes: Inclusão, Alteração e Exclusão.

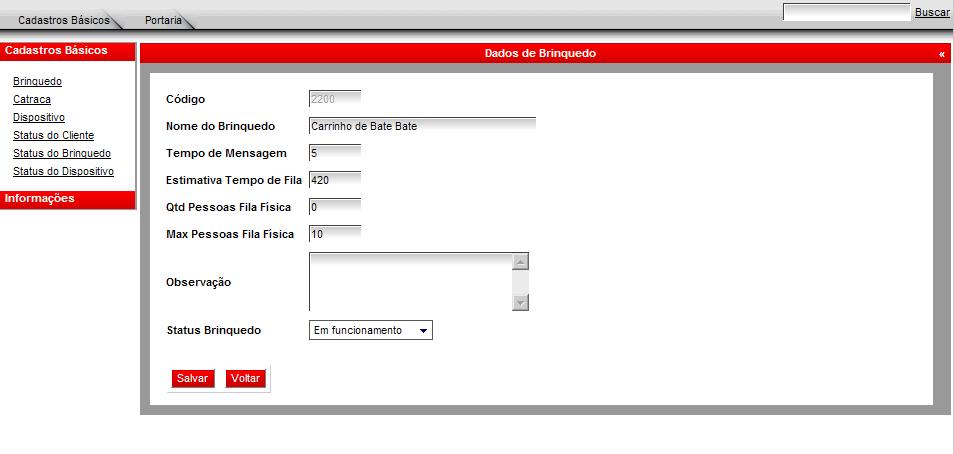
### *Visualização*

Ao clicar na primeira opção da palheta de ações de um registro é exibido o que chamamos de Parte Visualização, onde é carregada uma pequena tela podendo mostrar todas as informações do registro clicado, utilizamos bastante esta opção, pois não há espaço suficiente na Parte Bloco para colocar todos os dados. Segue abaixo um exemplo:



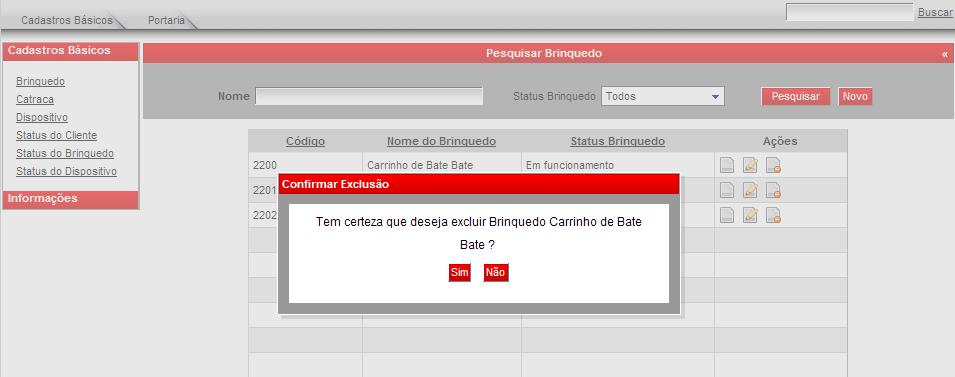
### *Edição*

Ao clicar na segunda opção da palheta de ações de um registro é exibido o que chamamos de Parte Edição, onde é carregada uma pequena tela com todos os campos do registro clicado passível de alteração, desta forma o usuário altera os dados presente no campo e clica em Salvar e a alteração é efetivada, segue abaixo exemplo:



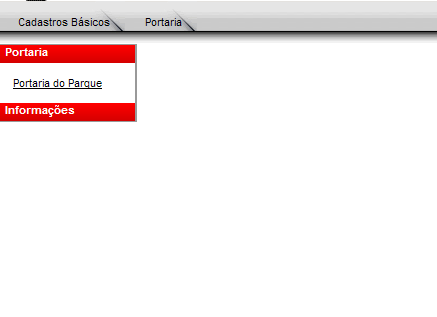
### *Exclusão*

Ao clicar na terceira opção da palheta de ações de um registro é exibido o que chamamos de Parte Exclusão, onde é carregada uma pequena tela questionando se o usuário tem certeza da exclusão daquele registro, ao clicar em Sim o sistema efetiva a exclusão, ao clicar em Não o sistema cancela o processo e nada acontece.

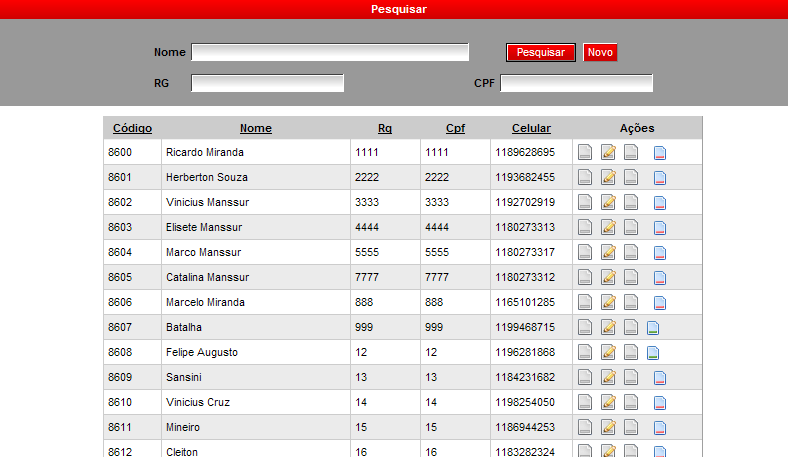


## Portaria do Parque

Abaixo temos o menu com foco na opção do menu Portaria:



Abaixo temos a tela Portaria do Parque de diversão, está tela esta presente na entrada e na saída do parque de diversão, é através dela que é feito o cadastro de clientes, associação do cartão código de barras ao cliente, onde é registrada a saída do cliente do parque e a desasociação do cartão código de barras do mesmo.



Como podemos ver na imagem acima a palheta de ações desta tela possuí mais opções e algumas diferenciadas, segue:



A primeira ação da palheta é a ação de visualização como de padrão, a segunda ação é a ação de edição como no padrão também, agora a terceira e quarta ação são especificas desta tela. A terceira opção faz chamada para outra tela chamada Histórico Cliente, através desta tela conseguimos saber qual o histórico de visitas daquele cliente que estava em foco quando o terceiro botão da palheta de ações foi clicado, segue exemplo da tela de Histórico Cliente:



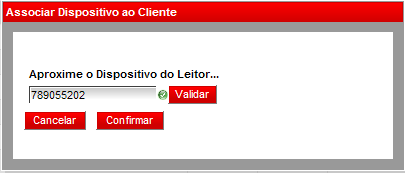
Através desta tela é possível registrar alguma observação sobre o cliente, conforme acima estão descritas algumas observações das vezes que este cliente visitou o parque, é possível registrar a observação através da única opção da palheta de ações que esta tela possuí, conforme acima.

A quarta opção da palheta de ações da tela portaria pode ser tanto verde quanto vermelha:



A verde indica que o cliente não esta no parque e não tem nenhum cartão código de barras associado a ele e a vermelha indica que o cliente esta no parque e tem um cartão código de barras associado a ele e conseqüentemente esta com ele o cartão.

Além de indicar o status do cliente essas duas opções executam ações, ao clicar na ação verde a seguinte tela é apresentada:



Esta tela é usada para associar o cliente ao cartão código de barras, informando ao sistema que aquele cartão código de barras, que é uma numeração, representa o cliente no parque. Neste momento a atendente retira um cartão código de barras do estoque, aproxima do leitor e o leitor transforma o código de barras em numero conforme é apresentado na tela acima, o sistema valida esse cartão código de barras verificando se ele já não esta sendo usado, caso não esteja, o sistema apresenta o sinal verde e libera o botão confirmar conforme acima, após clicar no botão confirmar o sistema volta para a tela inicial da portaria e o cliente clicado desta vez esta com a opção vermelha, ou seja, indicando que o cliente esta no parque e possuí um cartão código de barras.

# Manual para Desktop

Abaixo iremos apresentar todas as telas que efetivamente executam os processos de um parque de diversão, como dito anteriormente esta parte foi implementada Desktop.

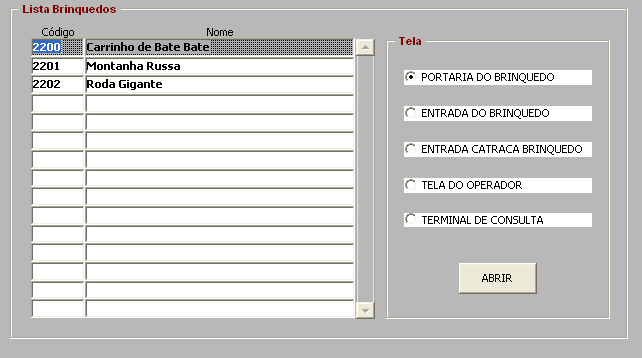
Todas as telas Desktop dependem de um parâmetro muito importante, o código do brinquedo. Desta Forma desenvolvemos a tela abaixo para facilitar a utilização do sistema.



## Tela Inicial

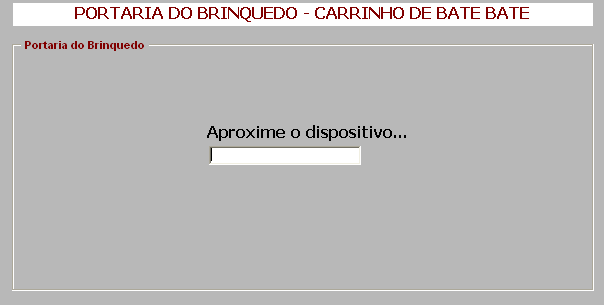
Esta é a tela inicial do sistema, para que se chegue em qualquer outra tela do sistema antes o usuário deverá passar por esta, dessa forma fica obrigatório a seleção de um brinquedo antes de chamar qualquer outra tela do sistema.

Como vocês podem ver existe uma lista de brinquedos e com o mouse o usuário seleciona o brinquedo, ao lado direito do bloco ele seleciona qual tela ele deseja abrir e clica no botão abrir, neste momento a tela escolhida irá abrir simulando a portaria, entrada... etc do brinquedo selecionado.



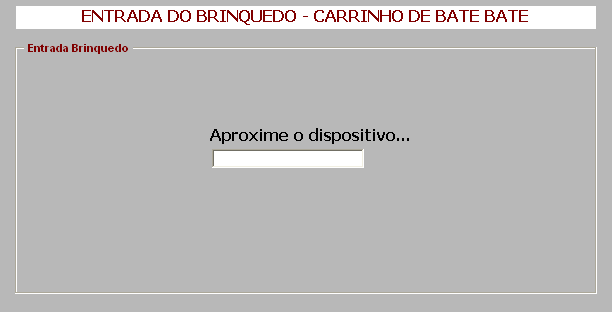
## Portaria do Brinquedo

Abaixo temos a tela portaria do Brinquedo, esta tela irá rodar no terminal que fica ao lado da entrada do brinquedo, é através dela que os clientes se cadastram nas filas dos brinquedos.



## Entrada do Brinquedo

Após o cliente se registrar na tela acima o sistema ou informa que ele já pode se dirigir ao brinquedo ou informa que ele será chamado assim que a sua vez chegar, a tela abaixo verifica justamente estes dois pontos, ela roda no terminal que fica na entrada do brinquedo interligada a uma catraca, o cliente que foi informado a se direcionar para o brinquedo irá aproximar o seu cartão código de barras no dispositivo do terminal da entrada do brinquedo e está tela irá verificar se efetivamente o cliente foi chamado e irá liberar ou não a entrada do cliente na fila física do brinquedo em questão.



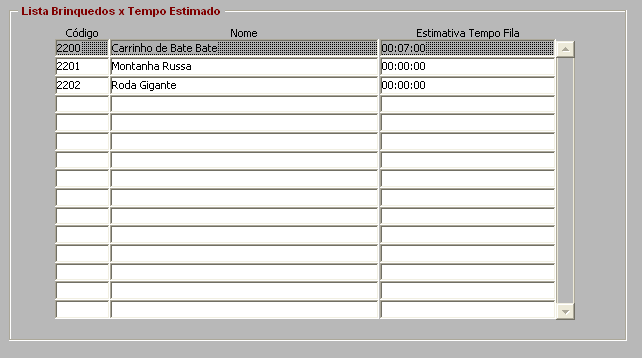
## Entrada do Brinquedo Catraca

Após a tela acima ter liberado o cliente, o mesmo entra na fila física do brinquedo, dessa forma ele aguarda poucos minutos na fila até que chegue sua vez, porém, existe outra catraca na entrada do brinquedo, pois o sistema deve saber quem ainda esta na fila e quem esta brincando ou já brincou, dessa forma existe um terminal interligado a uma catraca também, exatamente na entrada do brinquedo, dessa forma o sistema consegue identificar quem esta na fila e quem esta entrando no brinquedo, a tela abaixo roda neste terminal ao qual estamos falando, ela identifica o status do cliente verificando se realmente o mesmo deveria esta ali.



## Terminal de Consulta

Existem no parque de diversão vários terminais de consulta espalhados, dessa forma o cliente pode consultar nos terminais qual a estimativa de tempo de cada brinquedo, a tela abaixo roda nestes terminais.



## Tela do Operador do Brinquedo

Em um parque de diversão existe um operador para cada brinquedo, que é responsável para que o brinquedo execute perfeitamente, é ele quem executa a rodada do brinquedo, para o brinquedo e sucessivamente.

Com o projeto F1 este operador irá trabalhar em um terminal através da tela abaixo, ele teria a simples responsabilidade de clicar no “START DO BRINQUEDO” e no “STOP DO BRINQUEDO” quando necessário.

E nesta tela onde a mágica funciona, quando o brinquedo esta no “STOP”, ou seja, parado, os clientes na fila física passam pela catraca e entram no brinquedo, dessa forma quando o operador clica no “START” o sistema já identificou quem esta no brinquedo, ao efetuar “STOP” o sistema muda o status dos clientes que estavam no brinquedo para “Cliente saiu do Brinquedo” e libera a entrada dos próximos clientes na da fila e assim sucessivamente.

