
Restaurante Muito Gostoso

Rua, 123

Cidade, Estado, 123456-070

(55) 39861-5551

Módulo de Pedidos On-line

VISÃO GERAL

O serviço de delivery passou de um diferencial para uma necessidade do mercado com a chegada da pandemia no último ano. Com o *lockdown*, esse mercado se tornou ainda mais fundamental, estimulando o maior consumo e influenciando hábitos da população, tanto com relação ao aumento da frequência de pedidos por um mesmo usuário de apps de entrega, como com a chegada de novos consumidores. O Brasil foi destaque no segmento de delivery na América Latina em 2020. Sozinho, o país foi responsável por quase metade do mercado, chegando a 48,77%.¹

O Restaurante Muito Gostoso expandiu seu serviço para delivery e assim se adequar ao novo modelo de mercado. Suas atividades atualmente são controladas por um bloquinho de papel, mas este meio tem gerado muitos problemas com os clientes devido à falta de organização das informações. Estavam sendo feitos pedidos duplicados, pedidos estavam sendo trocados ou perdidos.

O dono do restaurante sabia que a UEFS tinha um curso de Engenharia de Computação, e conversando com um dos professores soube que os alunos possuem capacidade para desenvolvimento de um sistema de controle dos pedidos. Como você já deve saber, na área de informática, as coisas são tudo para ontem. Portanto, o software deve estar pronto em quatro semanas, incluindo a documentação.

O software será um Sistema de Controle de Pedidos e seu objetivo é organizar e agilizar o processo de controle de pedidos realizados, e possibilitar um controle melhor das informações por parte do dono da empresa. Através do sistema, o atendente do Restaurante Muito Gostoso pode registrar pedidos, produção e entregas, assim como cadastros dos clientes.

Os pedidos são feitos por telefone ou por whatsapp, o cliente informa os itens do cardápio que deseja e informa a forma de pagamento. O pedido então entra em produção, quando estiver

1

<https://abrase.com.br/noticias/noticias/mercado-de-delivery-transformou-a-tendencia-em-necessidade-e-segue-em-crescimento-no-brasil-em-2021/>

pronto saí para entrega com um motoboy, que ao retornar entrega o pagamento, finalizando o pedido.

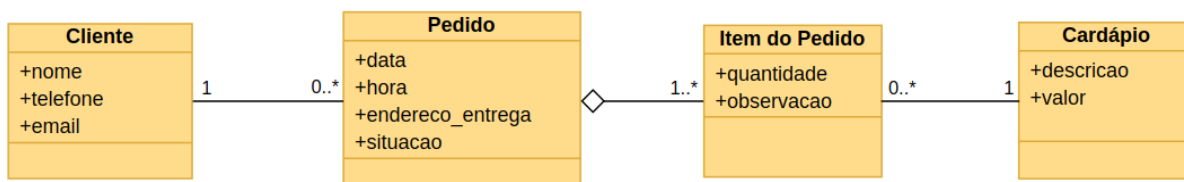
O dono do Restaurante contratou um *freelancer* para preparar o Modelo Conceitual do sistema e as *User Stories*. A solicitação para os alunos de ECOMP é que fossem feitas somente as classes, sem interface gráfica ou interação com o usuário neste momento, mas devendo cumprir os testes unitários disponibilizados (que não devem ser alterados) para o projeto, seguindo uma abordagem de *Test Driven Development*. Portanto, tudo que você precisa fazer é o desenvolvimento do código que atenda os testes fornecidos.

OBJETIVOS

1. Análise e codificação a partir do Modelo conceitual;
2. Aplicação de testes utilizando a abordagem *Test Driven Development (TDD)*.

ESPECIFICAÇÕES

Modelagem conceitual



User Stories

#	Título	Breve Descrição
1	Cadastrar Cliente	Um novo cliente é adicionado ao sistema, os clientes mais recentes devem ser armazenados no final da lista.
2	Remover Cliente	Informando o telefone, todos clientes com este telefone são removidos do sistema se não tiverem pedidos associados.
3	Consultar Cliente	Faz consulta por nome ou telefone, e lista clientes cadastrados que tenham estes dados (mesmo parcial) conforme a ordem que foram armazenados.
4	Criar novo pedido	Um novo pedido é criado e inserido ao final da lista de pedidos.

5	Inserir itens ao pedido	Após o cadastro inicial do pedido, itens do cardápio são inseridos conforme solicitação do cliente, e o valor total do pedido é apresentado ao final.
6	Atualizar situação do pedido	O primeiro pedido em aberto é atualizado para pedido fechado.
7	Listar pedidos em aberto	Todos os pedidos em aberto são exibidos pela ordem que foram criados.
8	Adicionar opção ao cardápio	Uma nova opção é adicionada ao cardápio do sistema.
9	Apresentar cardápio	Apresenta as opções do cardápio do sistema.

ORIENTAÇÕES

Escrever sobre: Descrição e preparação do ambiente de execução.

PRODUTO

Os artefatos gerados deverão ser entregues pelo Classroom em arquivo único compactado, até às 13:30 do dia 14/09/2021. É necessário a presença do arquivo ***readme.txt*** na raiz do projeto, contendo a descrição do ambiente de desenvolvimento e testes (IDE, versão do java, versão do JUnit, etc). O código fonte deve estar todo documentado utilizando o padrão Javadoc.

A entrega após este horário implicará em um desconto de 2 pontos na nota do produto, após 24 horas de atraso, será descontado mais 1 ponto na nota. O problema não será mais recebido após 48hs de atraso. Antes de enviar o produto, certifique-se de ter lido o documento “Evitando cópias indevidas em trabalhos acadêmicos”, disponibilizado no classroom e de ter adicionado a declaração de autoria do código nas classes desenvolvidas.

Todas as classes devem estar compilando e implementando as funcionalidades adequadamente. Todos os testes devem estar rodando e passando. Todas as classes, atributos e métodos que você criou devem estar documentados utilizando o padrão Javadoc. A correção será feita a partir da análise do código, execução dos testes de unidade que foram disponibilizados nos arquivos dentro de ***modulo_pedidos.zip*** e análise da documentação Javadoc. O produto entregue corresponde a 70% da nota do problema e o desempenho nos tutoriais corresponderá a 30% da nota.

CRONOGRAMA

Sessão	Dia	Assunto
1	17/08/2021	Apresentação do problema 1
2	24/08/2021	Problema 1
3	31/08/2021	Problema 1
	07/09/2021 (terça)	Feriado Dia da Independência
	14/09/2021	Entrega do Produto - até às 13:30