

Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Alagoas Manual do Usuário



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

# Histórico de Revisão

Data	Versão	Descrição
16/12/2021	0.1	Criação do documento Inserção das primeiras funcionalidades (ações do usuário)
20/12/2021	0.2	Inserção dos fluxogramas das funcionalidades Adição de mais funcionalidades (ações do usuário) Inserção do passo a passo (parte 1), atualização do sumário
21/12/2021	0.3	Atualização dos fluxogramas Atualização das ações do usuário Atualização das telas do app
22/12/2021	0.4	Atualização dos fluxogramas Atualização das telas do app
26/01/2022	0.5	Criação do passo a passo (parte 2) Revisão da parte 1
09/02/2022	0.6	Alterações com base na Tabela Dieta



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

# Sumário

1. Manual do Usuário	4
1.1 Ações do Usuário no Sistema	4
1.2 Como utilizar o sistema: Passo a Passo	12
1.2.1 Tela de login	12
1.2.2 Cadastro	15
1.2.3 Redefinir senha	16
1.2.4 Pesquisar receitas	17
1.2.5 Favoritar receitas	18
1.2.6 Ver menu do aplicativo	19
1.2.7 Ver receitas	20
1.2.8 Criar receitas	21
1.2.9 Criar despensa	24
1.2.10 Adicionar ingredientes	25
1.2.11 Minha despensa	26
1.2.12 Ver Receitas Disponíveis	27
1.2.13 Ver meu perfil	28
1.2.14 Sair do aplicativo	30



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

## 1. Manual do Usuário

## 1.1 Ações do Usuário no Sistema

### 1- Entrar como visitante

**Pré-condição:** ter o sistema instalado e clicar em visitante;

Pós-condição: ser direcionado à página principal.

### 2- Cadastrar no sistema

Pré-condição: o usuário precisa colocar os dados solicitados;

Pós-condição: o usuário terá que validar seu cadastro pelo e-mail;

Possíveis erros: usuário ter digitado e-mail errado ou não ter validado o

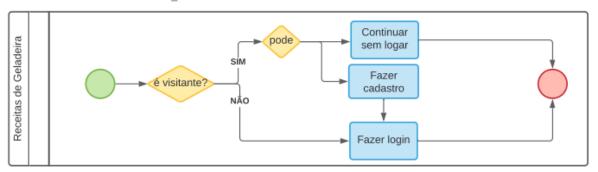
cadastro.

### 3- Logar no sistema

Pré- condição: O usuário precisa estar cadastrado no sistema;

Pós-condição: O usuário será direcionado a tela principal;

Possíveis erros: User digitou a senha ou login errado; user não cadastrado.



RF\_I1/I2/I6- Fluxo de entrada no sistema

### 4- Recuperar a senha

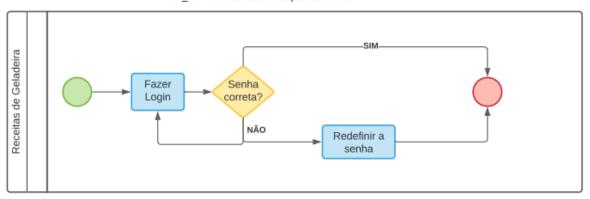
Pré-condição: o usuário precisa estar cadastrado no sistema;

**Pós-condição:** o usuário será direcionado a tela para recuperar a senha; **Possíveis erros:** erro na hora de digitar o meio de recuperar a senha.



### Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

RF\_I3- Fluxo de autenticação de senha



### 5- Atualizar cadastro

Pré-condição: o usuário deve estar logado no sistema;

Pós-condição: o usuário deve atualizar os dados desejados.

Fazer Login SIM Atualizar cadastro

NÃO Redefinir a senha

RF\_I5- Fluxo de atualização de cadastro

### 6- Atualizar país

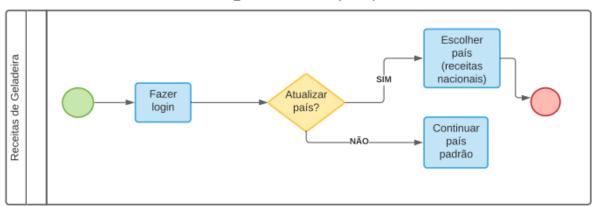
Pré-condição: o usuário deve escolher um país;

Pós-condição: o sistema deve mostrar receitas nacionais desse país.



### Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

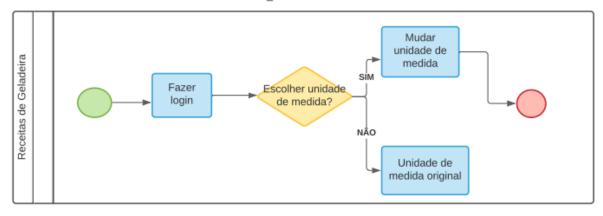
RF\_I9- Fluxo de atualização de país



### 7- Escolher unidade de medida

Pré-condição: o usuário deve escolher uma receita;

**Pós-condição:** o mesmo deve escolher a unidade de medida dos ingredientes.



RF\_I10 - Unidade de medida

### 8- Escolher preferências

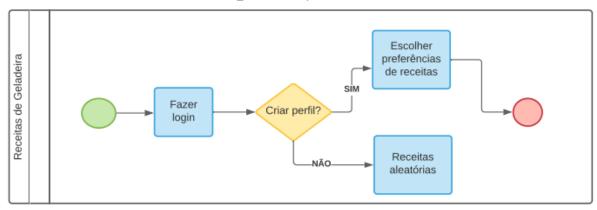
**Pré-condição:** o usuário deve estar logado no sistema e então acessar seu perfil;

Pós-condição: o usuário deve selecionar suas preferências.



### Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

RF\_V1 - Criando perfil



#### 9- Publicar receitas

Pré-condição: o usuário deve estar logado no sistema;

**Pós-condição:** o usuário deve acessar seu perfil e, na área de publicação de receitas, adicionar a receita e sua foto.

### 10- Editar receitas

Pré-condição: o usuário deve estar logado no sistema;

**Pós-condição:** o usuário deve acessar seu perfil e, na área de publicação de receitas, editar a receita.

### 11- Remover receitas

Pré-condição: o usuário deve estar logado no sistema;

**Pós-condição:** o usuário deve acessar seu perfil e, na área de publicação de receitas, remover a receita.

Publicar e adicionar foto
Sim Publicar receitas?

Publicar receitas?

Ser apenas o "telespectador"

RF\_V2 - Publicar receitas



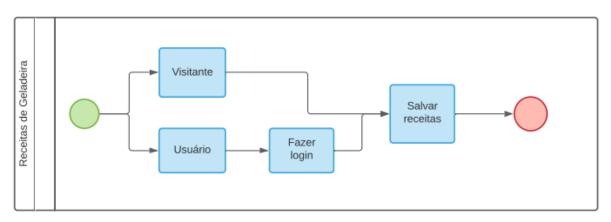
Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

### 12- Salvar/Favoritar receitas

Pré-condição: o visitante/usuário deve acessar uma receita;

**Pós-condição:** o visitante/usuário deve selecionar o símbolo de favoritar (coração), o visitante poderá favoritar até 10 receitas e o usuário até 50 receitas.

RF\_V7/V8- Salvar receita

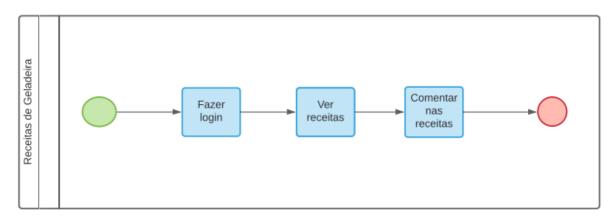


### 13- Comentar nas receitas

Pré-condição: o usuário deve estar logado no sistema;

**Pós-condição:** o usuário deve acessar uma receita e, na área de comentários, fazer o seu comentário.

RF\_9- Comentar nas postagens



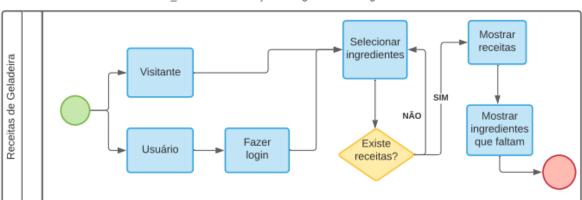


Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

### 14- Selecionar ingredientes

**Pré-condição:** o visitante/usuário deve entrar na aba de menu selecionando "Despensa", o visitante só poderá adicionar 10 ingredientes na despensa, enquanto o usuário poderá adicionar até 50 ingredientes;

**Pós-condição:** o sistema deve mostrar receitas com os ingredientes selecionados (em caso de sugerir receitas nas quais o usuário não possua todos os ingredientes, informar os ingredientes que faltam).

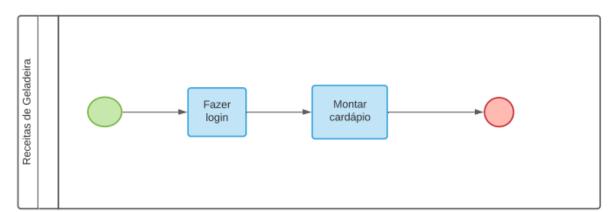


RF\_I7 - Fluxo de seleção de ingredientes da geladeira

## 15- Fazer um cardápio diário ou mensal

**Pré-condição:** o usuário deve estar logado no sistema e entrar na aba de menu selecionando "Criar";

Pós-condição: o usuário deve montar seu cardápio.



RF\_V11- Fazer um cardápio diário ou mensal



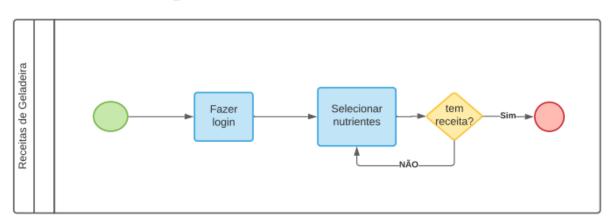
Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

### 16- Encontrar receitas com base nas necessidades nutricionais

**Pré-condição:** o usuário deve estar logado no sistema e entrar na área de pesquisa;

Pós-condição: o usuário deve selecionar os nutrientes que deseja ingerir.

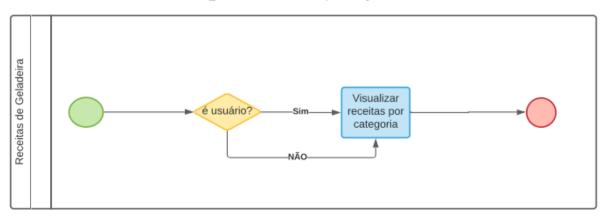
RF\_V12- Encontrar as receitas com base nas necessidades nutricionais



### 17- Visualizar receitas por categoria

**Pré-condição:** o visitante/usuário deve estar com o sistema aberto e acessar a seção de categorias;

Pós-condição: o visitante/usuário deve selecionar a categoria desejada.



RF\_V5- Visualizar receitas por categoria

## .18- Fazer lista de compras

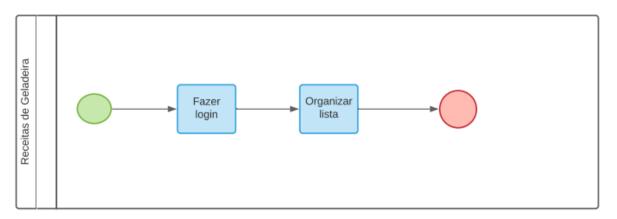
**Pré-condição:** o usuário deve estar logado no sistema e acessar o carrinho de compras;

Pós-condição: o usuário deve montar sua lista de compras.



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

RF\_V9- Organizar a lista de compras





Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

## 1.2 Como utilizar o sistema: Passo a Passo

### 1.2.1 Tela de login

Para realizar o login, escolha a opção que você utilizou no seu cadastro. Oferecemos três opções de login: a primeira é utilizando o seu e-mail e senha cadastrado e clicando no botão "entrar"; a segunda maneira usa o seu Facebook; e a terceira o Gmail.

Caso você não deseje fazer login, há a opção de entrar como visitante, basta pressionar o botão na parte inferior da tela "Entrar como visitante" (veja a figura 1).



Figura 1 - Tela Inicial



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

### 1.2.1.1 Login com Facebook

Clique em "Entrar com Facebook" na tela inicial, para logar com sua conta do Facebook (veja a figura 2).



Figura 2 - Login com Facebook

## 1.2.1.2 Login com Google

Clique em "Entrar com o Gmail" na tela inicial, para logar com sua conta do Google (veja a figura 3).



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

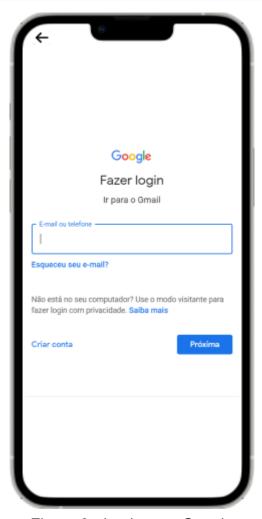


Figura 3 - Login com Google

### 1.2.1.3 Fazer login

Como última opção de login, você pode escolher usar a conta de cadastro do próprio aplicativo, para isso só precisa de seu e-mail e senha que foram pré-cadastrados (veja a figura 4).



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 4 - Fazer login

### 1.2.2 Cadastro

Para realizar o cadastro clique na opção "Não tem uma conta? Faça seu cadastro.", como mostra a figura 4. Em seguida preencha os campos mostrados na tela e clique em "Cadastrar" (ícone 7) (veja a figura 5).



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 5 - Tela de Cadastro de Usuário

### 1.2.3 Redefinir senha

Na tela inicial, clique na opção "Esqueci minha senha" (veja a figura 4). Você será direcionado para a tela de recuperação da senha mostrada na figura 6. Preencha os campos com o seu e-mail e a sua data de nascimento e clique no botão "Enviar" (ícone 3). Você receberá um link no seu e-mail para redefinir a senha, depois é só efetuar o login novamente e aproveitar as funcionalidades do nosso aplicativo.



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 6 - Tela de Esqueci minha Senha

### 1.2.4 Pesquisar receitas

Na tela inicial do aplicativo, clique na lupa (ícone 2) localizada na parte superior do aplicativo e digite, no campo correspondente, a receita que você deseja encontrar (veja a figura 7).



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 7 - Tela Inicial do aplicativo

### 1.2.5 Favoritar receitas

Na tela inicial do aplicativo, clique no ícone 7 e em seguida clique no ícone 3 e você verá todas as suas receitas favoritas (veja as figuras 7 e 8).

Caso você entre como visitante só poderá favoritar 10 receitas, mas caso entre como usuário poderá favoritar até 50 receitas. Se desejar ainda mais funcionalidades do sistema, seja Premium e aproveite nosso aplicativo sem limites.



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

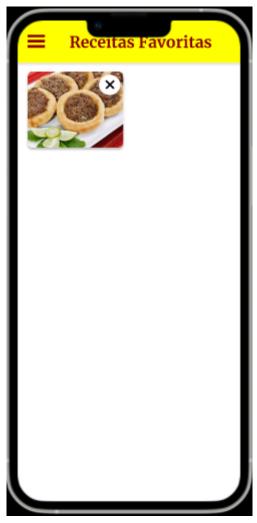


Figura 8 - Tela de receitas favoritas

## 1.2.6 Ver menu do aplicativo

Na tela inicial do aplicativo, clique no ícone 1 (figura 7) e será exibido um menu lateral com outras funcionalidades do aplicativo (veja a figura 9).



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 9 - Tela de Menu

### 1.2.7 Ver receitas

Na tela de menu do aplicativo, clique em "Receita" (ícone 1 - figura 9) e você será redirecionado para a tela onde estão todas as receitas do aplicativo, inclusive a "Receita do Dia" (ícone 4) e as categorias e subcategorias de receitas existentes (ícone 5) (veja as figuras 7 e 10).



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 10 - Tela Inicial de Receitas e Categorias

### 1.2.8 Criar receitas

Na tela de menu do aplicativo, clique no ícone 2 (figura 9) e você será redirecionado para a tela onde poderá criar e publicar as suas receitas (veja a figura 11).

### 1.2.8.1 Publicar receita

Na tela de criação de receitas, apenas usuários cadastrados podem publicar receitas, se você for visitante clique em "Cadastre-se gratuitamente".



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

Caso já esteja cadastrado, haverá um limite de até 50 receitas para serem publicadas. Se desejar criar receitas sem restrições basta pressionar o botão "Seja Premium" (veja a figura 11).

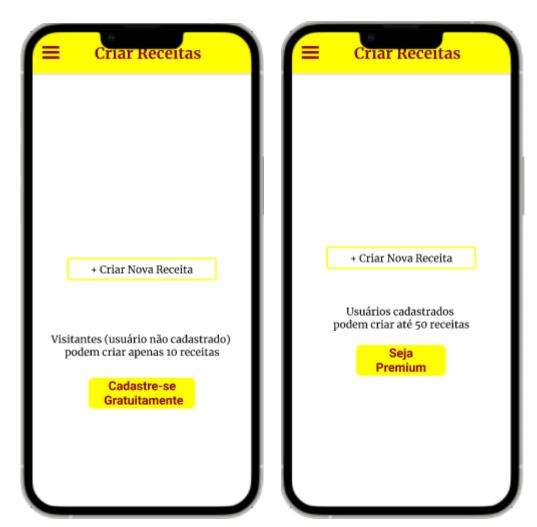


Figura 11 - Criar receitas

### 1.2.8.2 Tela de criação da receita

Ao clicar em "Criar Nova Receita" você será redirecionado para a tela de criação da receita. Nela é possível adicionar: a foto da receita, o nome da receita, os ingredientes, as porções, o modo de preparo, o tempo de preparo e a dificuldade da receita.

Após salvar a receita, ela pode ser visualizada em "Criar Receitas" (veja figura 12).



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

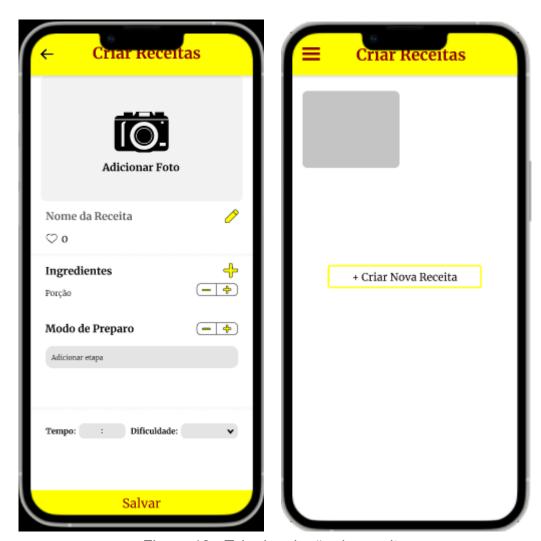


Figura 12 - Tela de criação de receita

## 1.2.8.3 Adicionar ingredientes na criação da receita

Ao clicar no ícone "Ingredientes +", você será redirecionado para a tela de ingredientes onde você pode pesquisá-los e selecioná-los. Além de poder definir a quantidade/ unidades do respectivo ingrediente (veja a figura 13).



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 13 - Tela de Ingredientes

### 1.2.9 Criar despensa

Na tela de menu do aplicativo, clique em "Despensa" (ícone 3) (veja a figura 9) e você será redirecionado para a tela da despensa, onde você poderá criar sua lista de ingredientes clicando em "Criar Despensa".

Caso você seja visitante, poderá adicionar até 10 ingredientes na despensa, enquanto como usuário você tem o privilégio de adicionar 50 ingredientes; para adicionar ingredientes sem limites seja Premium (veja a figura 14).



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 14 - Tela da Despensa

### 1.2.10 Adicionar ingredientes

Nesta segunda tela da despensa, você pode adicionar ingredientes clicando nos ícones. Ao adicionar ingredientes eles serão organizados em uma lista de ingredientes chamada "Minha despensa".

Você também pode pesquisar ingredientes clicando no ícone da lupa na parte superior da tela (veja a figura 15).



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 15 - Tela da Despensa: adicionando ingredientes

### 1.2.11 Minha despensa

Você pode visualizar sua lista de ingredientes e retirar itens da despensa em "Minha Despensa" (veja figura 16). Para retirar itens basta pressionar o botão do lixeiro que tem ao lado no respectivo ingrediente que ele deseja excluir.

Clique em "Ver Receitas" para ver as receitas disponíveis a partir dos ingredientes que você possui na sua despensa.



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 16 - Minha despensa

### 1.2.12 Ver Receitas Disponíveis

Clique em "Ver Receitas" na parte inferior da tela (veja a figura 16) para ver as receitas disponíveis a partir dos ingredientes que você possui na sua despensa.

Para ver os detalhes de cada receita clique na receita desejada, você será redirecionado a uma nova tela (veja a figura 17).



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

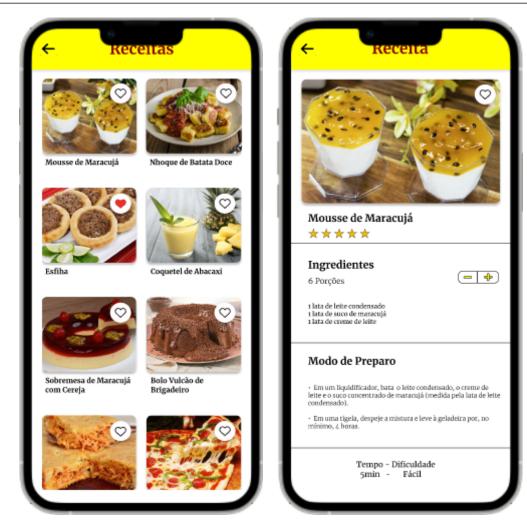


Figura 17 - Tela de Receitas Disponíveis

### 1.2.13 Ver meu perfil

Na tela de menu do aplicativo, clique em "Perfil" (ícone 4) (veja a figura 9) e você será redirecionado para todos os seus dados de cadastro, podendo modificá-los como desejar (veja a figura 18).

Caso você seja "Visitante", não haverá dados seus; se deseja criar um perfil clique em "Cadastrar-se gratuitamente".



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

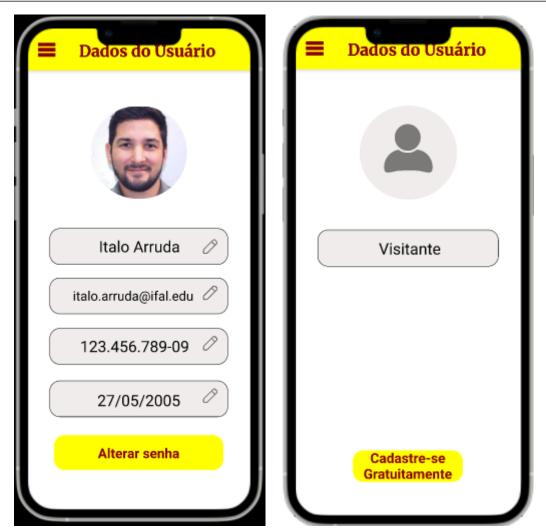


Figura 18 - Tela do perfil do Usuário

### 1.2.13.1 Editar senha

Para modificar sua senha clique em "Alterar senha" na tela de perfil do usuário (veja a figura 18), preencha os campos e clique em "Salvar" (veja a figura 19).



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 19 - Alterar senha

## 1.2.14 Sair do aplicativo

Na tela de menu do aplicativo, clique em "Sair" (ícone 5) (veja a figura 9) para sair do aplicativo.