

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, 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



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

Sumário

I. 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
1.2.5 Cadastro	15
1.2.6 Redefinir senha	16
1.2.7 Procurar receitas	17
1.2.8 Favoritar receitas	18
1.2.9 Ver menu do aplicativo	19
1.2.10 Ver receitas publicadas	20
1.2.11 Criar receitas	21
1.2.12 Ver a despensa	23
1.2.13 Minha despensa	24
1.2.14 Ver meu perfil	25
1.2.15 Sair do aplicativo	26



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

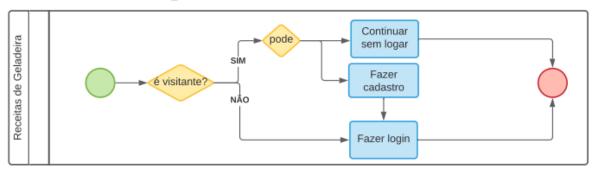
cadastro.

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

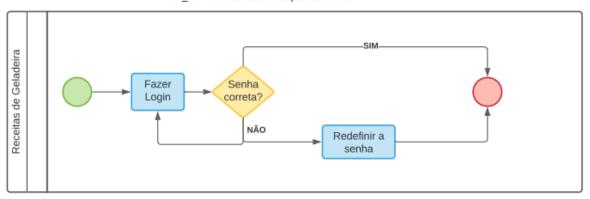
Pré-condição: o usuário precisa estar cadastrado no sistema;

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

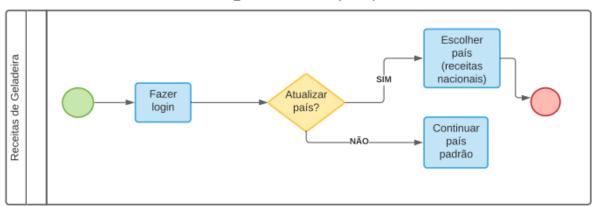
Pré-condição: o usuário deve escolher um país;

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



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

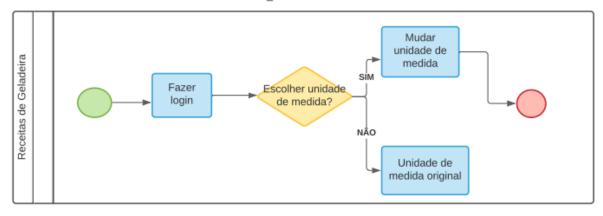
RF_I9- Fluxo de atualização de país



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

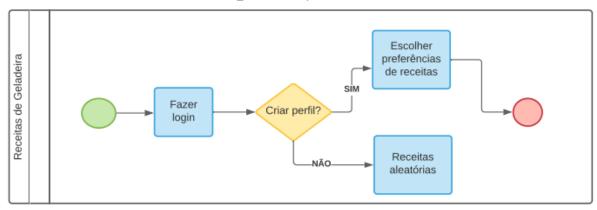
Pré-condição: o usuário deve estar logado no sistema e então acessar seu perfil;

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



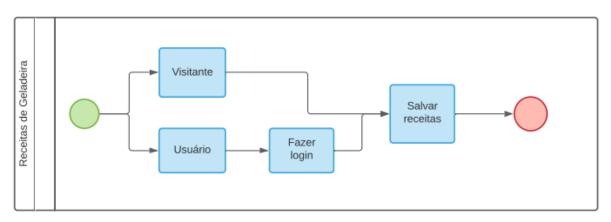
Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

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

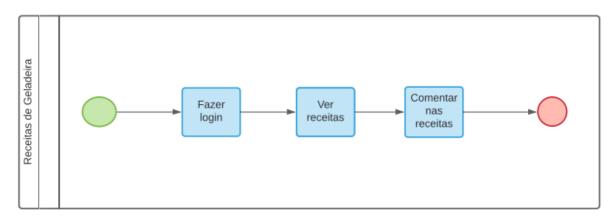


13- Comentar nas receitas

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



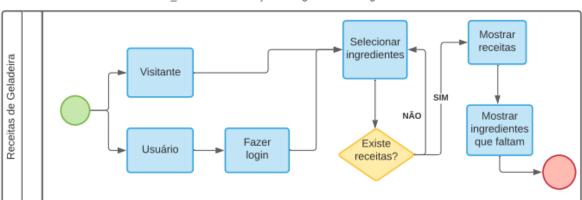


Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

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).

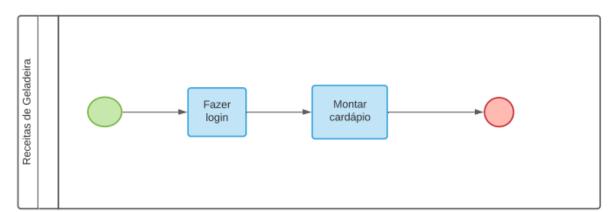


RF_I7 - Fluxo de seleção de ingredientes da geladeira

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



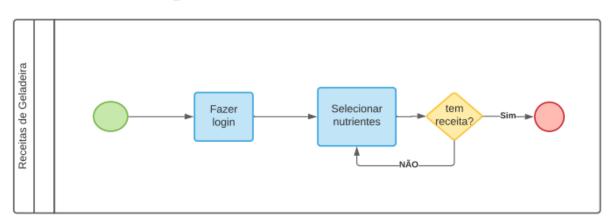
Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

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.

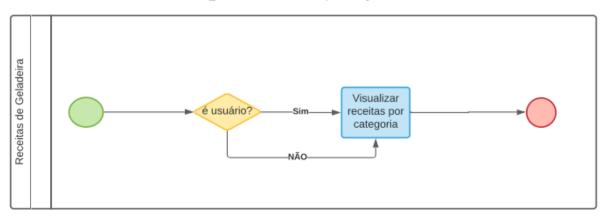
RF_V12- Encontrar as receitas com base nas necessidades nutricionais



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

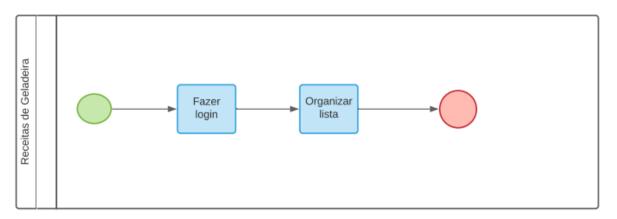
Pré-condição: o usuário deve estar logado no sistema e acessar o carrinho de compras;

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 a pessoa não deseje fazer login, ela tem 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

1.2.2 Login com Facebook

Ao ser clicado em **Entrar com Facebook** na tela inicial, o usuário será direcionado a seguinte tela, veja figura 2.



IFAL - Instituto Federal de Alagoas Receitas de Geladeira Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 2 - Login com Facebook

1.2.3 Login com Google

Caso o usuário escolha na tela inicial fazer o login com sua conta Google, ele será direcionado para a seguinte página, veja figura 3.



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

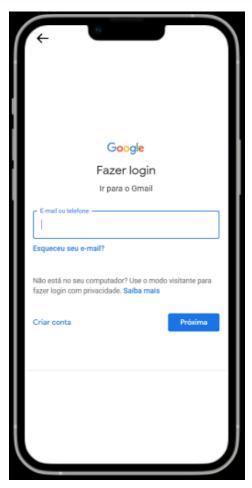


Figura 3 - Login com Google

1.2.4 Fazer login

Como última opção de login, o usuário pode escolher usar a conta que ele fez cadastro no próprio aplicativo, para isso ele só precisa do e-mail e senha, veja figura 4.



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 4 - Fazer login

1.2.5 Cadastro

Para realizar o cadastro Clique na opção "Não tem uma conta? Faça seu cadastro." (ícone 7), como mostra a figura 1. Em seguida preencha os campos mostrados na tela e clique em "Cadastrar" (ícone 7), ilustrado na figura 5.



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 5 - Tela de Cadastro de Usuário

1.2.6 Redefinir senha

Na tela inicial, clique na opção "Esqueci minha senha" (ícone 4). Você será direcionado para a tela de recuperação da senha mostrada na figura 3. 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

1.2.7 Procurar receitas

Na tela inicial do aplicativo, clique na lupa (ícone 2) localizada na parte superior do aplicativo e digite a receita que você deseja encontrar (veja a figura 7).



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 7 - Tela Inicial do aplicativo

1.2.8 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 a figura 4). Caso você entre como visitante só poderá favoritar 10 receitas, mas caso entre como usuário poderá favoritar até 50 receitas.



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 8 - Tela de receitas favoritas

1.2.9 Ver menu do aplicativo

Na tela inicial do aplicativo, clique no ícone 1 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

1.2.10 Ver receitas publicadas

Na tela de menu do aplicativo, clique no ícone 2 e você será redirecionado para a tela onde estão todas as suas receitas publicadas e compartilhadas, veja a figura 10.



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 10 - Tela para publicar receitas

1.2.11 Criar receitas

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

1.2.11.1 Publicando receita

Na tela a qual o visitante foi direcionado, apenas usuários podem publicar receitas e também terá um botão para o visitante se tornar usuário, assim podendo publicar suas receitas, veja a figura 10.

Caso seja o usuário que deseja criar uma receita, aparecerá uma mensagem informando que ele tem um limite de até 50 receitas para publicar e caso queira mais, basta pressionar o botão onde tem "Seja Premium", assim não tem nenhum limite, veja a figura 11.



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 11 - Criar receitas: visão usuário

1.2.11.1 Tela de criação da receita

A tela abaixo mostra para onde o usuário vai ser direcionado após escolher criar uma receita, veja figura 12.



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II



Figura 12 - Tela de criação de receita



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

1.2.12 Ver a despensa

Na tela de menu do aplicativo, clique em "Despensa" (Veja a figura 5) e você será redirecionado para a tela da despensa onde você poderá adicionar todos os itens alimentícios que possui em sua residência. Caso você for visitante, poderá adicionar só 10 ingredientes na despensa, enquanto usuário você tem o privilégio de adicionar 50 ingredientes, veja a figura 13.



Figura 13 - Tela da Despensa

1.2.13 Minha despensa



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

O usuário pode retirar itens da despensa na seguinte tela, veja figura 14. Para isso basta pressionar o botão do lixeiro que tem ao lado o respectivo ingrediente que ele deseja excluir.



Figura 14 - Minha despensa

1.2.14 Ver meu perfil

Na tela de menu do aplicativo, clique em "Perfil" (Veja a figura 5) e você será redirecionado para todos os seus dados que foram feitos no cadastro, podendo modificá-los como desejar, veja a figura 15.



Disciplinas: Programação Móvel e Programação Web II

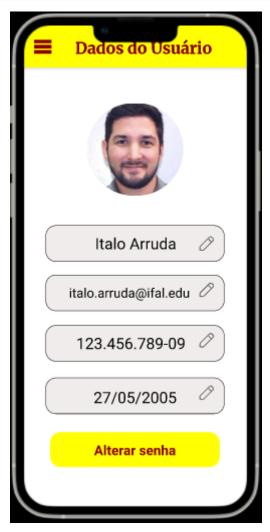


Figura 15 - Tela do perfil do Usuário

1.2.15 Sair do aplicativo

Na tela de menu do aplicativo, clique em "Sair" (Veja a figura 9).