



FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

**Interacção Pessoa-Máquina
2016/2017**

Cardápio Interactivo

Stage 3: 1st prototype (paper)

Realizado por:

João Casanova nº42186
Marília Correia nº46388
Pedro Casanova nº 41633

Aula prática nº 4

Professor:
Teresa Romão

Outubro 28, 2016

Briefing - Cardápio Interactivo

A nossa solução tem como objectivo a implementação de um cardápio interactivo, a ser implementado em tablets num restaurante, onde o cliente do restaurante possa navegar o menú, mas também fazer pedidos e pedir a fatura a partir do mesmo.

Para além da parte do menú interactivo, previmos também a elaboração de um portal para o gerente do restaurante poder editar o cardápio, podendo adicionar e editar produtos do mesmo.

Cenário 1 - Elaboração de um pedido

1 - O cliente chegou ao restaurante, e usa o cardápio interativo para visualizar os pratos do dia.

1.1 - Após visualizar todos os pratos do dia, decidiu pedir uma dose de “Bacalhau com natas”.

1.2 - Para acompanhar a comida, pede também um “Copo de vinho”.

1.3 - Como se lembrou que ia conduzir após a refeição, decide mudar o “Copo de vinho” para uma “Água”..

1.4 - Como não quer pedir mais nada de momento, confirma o seu pedido.

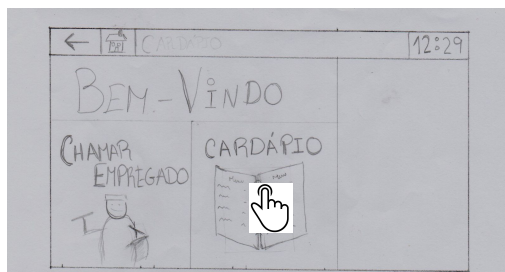
2 - Depois da sua refeição, o cliente pretende pedir uma sobremesa:

2.1 - O cliente usa o cardápio interativo para consultar as sobremesas disponíveis, e decide pedir uma “Mousse de chocolate”.

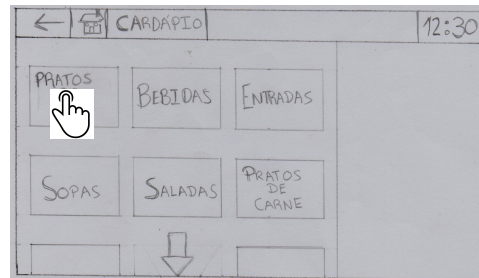
2.2 - Após adicionar a sobremesa à conta, confirma o pedido.

3 - O cliente está pronto para pagar, e utiliza o cardápio interativo para pedir a factura.

Storyboard Cenário 1



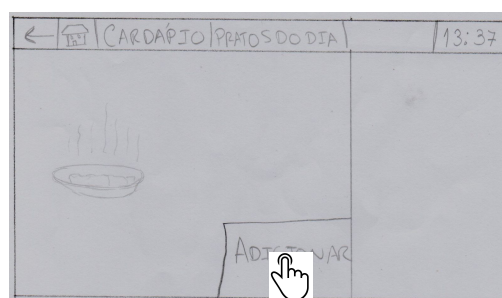
1 - Cliente escolhe o cardápio.



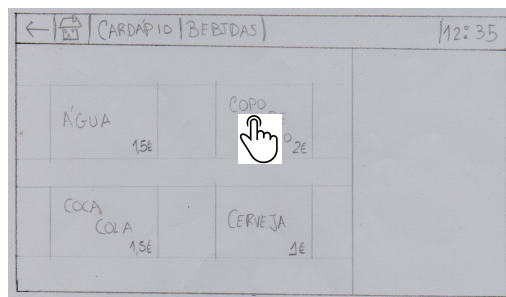
1.1 - Cliente escolhe ver os Pratos do Dia



1.1 - Cliente escolhe Bacalhau com Natas



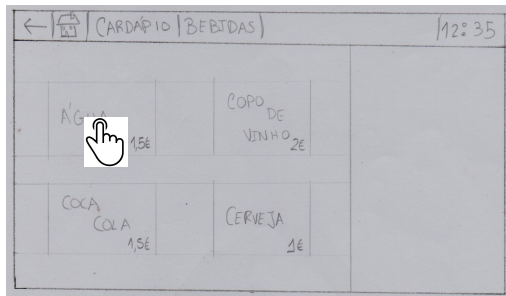
1.1 - Cliente adiciona Bacalhau com natas ao pedido.



1.2 - Cliente escolhe o Copo de vinho



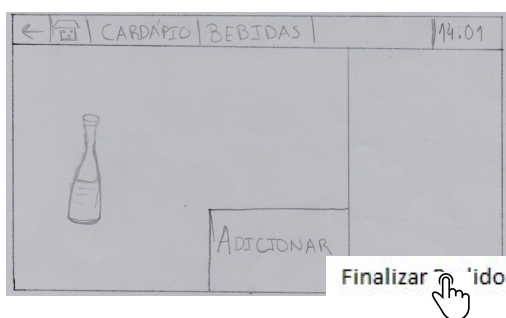
1.1 - Cliente adiciona o copo de vinho



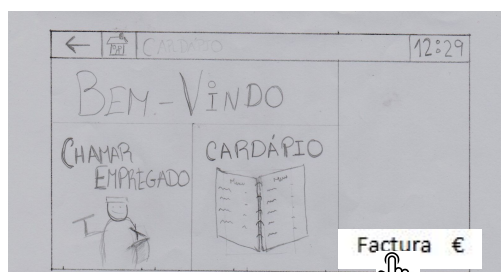
1.3 - O cliente escolhe a Água



1.3 - O cliente apaga o copo de vinho
Do pedido e insere a água.



1.4 - O cliente finaliza o pedido



3 - O cliente pede a Factura

Cenário 2 - Gerir cardápio

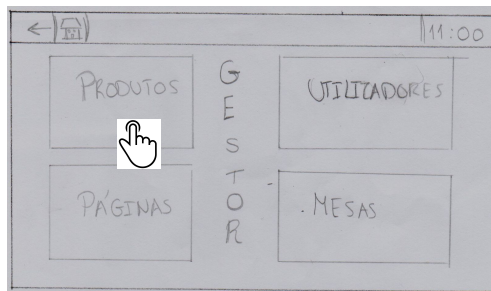
O gerente do restaurante acede ao portal do gerente, e:

1 - É informado pelo pessoal de cozinha que acabou o stock de pescada. Por isso, tem de marcar todos os produtos com pescada como indisponíveis.

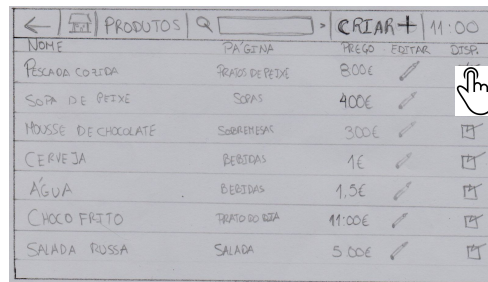
2 - Para compensar a falta de pescada, foi-lhe pedido também que adicione ao cardápio uma “Salada Russa”.

2.1- Depois de verem o produto no cardápio, um dos empregados informou o gerente que a imagem da “Salada Russa” não está correcta. O gerente tem assim que mudar a imagem.

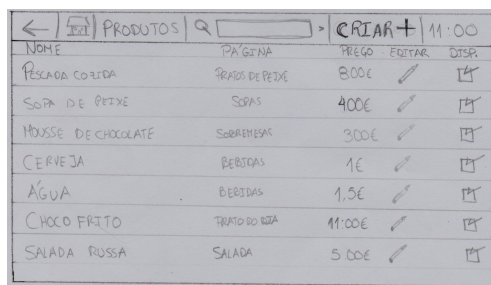
Storyboard cenário 2



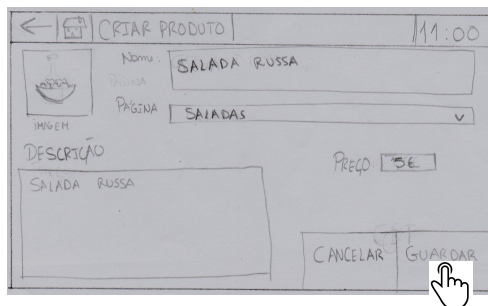
1 - Gerente a cede a produtos



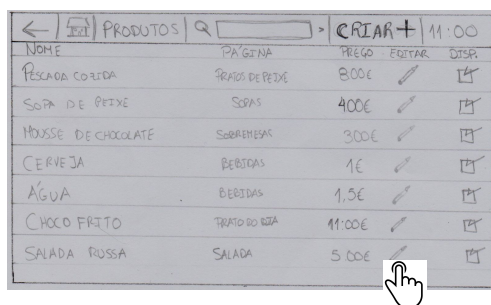
1 - Clica para remover disponibilidade da Pescada Cozida



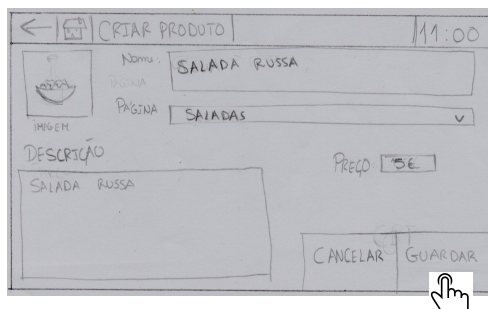
2 - Gerente carrega em criar



2 - Insere dados da Salada Russa e clica em Guardar



2.1 - Gerente carrega para editar a Salada Russa



2.2 - Muda a fotografia e carrega em guardar

Observações

O problema que mais detectamos no nosso protótipo foi a remoção de artigos da conta, antes da sua confirmação. Após correção, pintando a cruz respectiva de vermelho, o problema deixou de se verificar com os testes seguintes.

Também existiu alguma confusão quando alguns utilizadores tinham que adicionar um produto pela primeira vez, não tendo a certeza se tinham de confirmar logo ou não o que adicionaram. Para isto criamos uma janela adicional quando se confirma o pedido, a perguntar se o cliente tem a certeza se quer finalizar e enviar o pedido para a cozinha. Infelizmente não chegamos a experimentar, por isso não sabemos se foi uma boa resolução.

