



FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

**Interacção Pessoa-Máquina
2016/2017**

Cardápio Interactivo

Stage 4: Computer Prototype

Realizado por:

João Casanova nº42186
Marília Correia nº46388
Pedro Casanova nº 41633

Aula prática nº 4

Professor:
Teresa Romão

Novembro 24, 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, prevemos também a elaboração de um portal para o gerente do restaurante poder editar o cardápio, podendo adicionar e editar produtos do mesmo.

Protótipo

Plataforma

Desenvolvemos o projecto todo em HTML5, Javascript, e CSS. Para executar o projecto, basta um qualquer web browser recente (que suporte pelo menos HTML5).

Link para o protótipo:

- <https://jdasilvacasanova.github.io/files/project.zip> (download para execução local)
- <https://jdasilvacasanova.github.io/project/menu/index.html> (versão online do cardápio interactivo)
- <https://jdasilvacasanova.github.io/project/backend/index.html> (versão online do portal de configuração do portal)

Execução

Conteúdo do zip:

- 2 pastas:
 - menu - contém o projecto do cardápio interactivo. Para executar localmente, basta abrir o index.html contido nesta pasta.
 - backend - contém o projecto do portal de configuração. Para executar localmente, basta abrir o index.html contido nesta pasta.

Alternativamente, podem aceder aos links da versão online, já que contém o mesmo projecto.

Tecnologias e ferramentas utilizadas

Para a execução deste protótipo optámos por utilizar HTML5, CSS, e Javascript. Utilizamos também algumas bibliotecas - JQuery, Bootstrap, DataTables - para ajudar na implementação do projecto. O projecto em si não tem uma base de dados por trás, e até evitámos utilizar PHP ou ASP.NET, para que o projecto seja de mais fácil execução.

No entanto, através da utilização de localStorage (possibilitada pelo HTML5, acedida através de JavaScript) conseguimos uma persistência de dados para cada utilizador. Assim, o utilizador pode criar páginas e produtos no portal de configuração, e depois ver as alterações feitas no seu cardápio interactivo. Claro que estas alterações só serão visíveis para esse utilizador, nessa máquina - uma outra execução numa outra máquina não vai ter acesso aos dados alterados.

Ainda assim, com esta técnica, conseguimos simular o comportamento da aplicação, como se de facto tivesse uma base de dados e fosse completamente funcional.

A biblioteca BootStrap foi bastante útil para tentar garantir uma interface responsiva, que possa ter um aspecto consistente em dispositivos de diferentes tamanhos.

Partes incompletas

Todas as partes do protótipo necessárias para a execução dos passos do briefing estão completas, e a funcionar.

Para além dessas partes, é também possível adicionar e editar utilizadores, mesas, páginas no backend.

No caso dos utilizadores e das mesas, não fazemos nada com essa informação - não há uma página de log in, nem é possível fazer log out, e deixámos um dropdown na barra superior a mostrar o potencial utilizador actual e que outras funcionalidades poderia ter (aceder às configurações ou a uma inbox) que não estão implementadas de todo.

Já no caso das páginas, estas são utilizadas no cardápio interactivo. O utilizador pode modificar as páginas (activar, desactivar, mudar a imagem, criar novas páginas) e até criar sub menus. Todas essas modificações são reflectidas no cardápio interactivo. Também as modificações dos produtos são reflectidas no cardápio.

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 de peixe, decidiu pedir uma dose de “Bacalhau à Braz”.

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.

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 bacalhau. Por isso, tem de marcar todos os produtos com bacalhau como indisponíveis.

2 - Para compensar a falta de bacalhau, 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.