

Modelo Conceptual e Cenários de Atividade

Grupo 30

Modelo Conceptual

1. Metáfora



O nosso sistema vai funcionar como um tablet tradicional mas de dimensão superior, que permite ao utilizador navegar através de menus de forma intuitiva, abrindo ecrãs para realizar tarefas específicas.

2. Objetos

Pedido (atributos: Nome)

Bebida (atributos: Nome, Preço)

Comida (atributos: Nome, Preço)

Menu (atributos:)

Preço (atributos: Valor)

Conta (atributos: Pedidos, Preços)

Gelo (atributos: Quantidade)

Musica (atributos: Nome, Artista, Álbum)

Voto (atributos: Nome musica)

Créditos (atributos: Valor)

Roda de prémios (atributos: Prémio)

3.Ações

- Fazer pedido
- Receber pedido
- Consultar pedidos
- Consultar conta
- Pesquisar musica
- Votar na próxima música
- Consultar música atual
- Receber créditos
- Participar na roda de prémios
- Receber prémio
- Criar bebida

4.Relações entre conceitos

- Um pedido pode ser de bebida(s) ou comida
- O menu contém todas as bebidas e comida que é possível pedir
- Cada bebida/comida tem um preço
- Gelo pode ser adicionado a uma bebida
- A conta contém todos os pedidos efetuados e o seu preço
- Musicas podem receber votos
- Créditos podem ser usados para receber prémios

5.Mapeamento

Um pedido corresponde a realizar um pedido a um empregado de um bar tradicional.

Uma bebida corresponde a uma bebida servida num copo tal como num bar tradicional.

Comida corresponde a comida servida num bar tradicional.

O Menu corresponde à carta de um bar.

O preço corresponde ao valor de uma bebida/comida tal como aparece na carta de um bar tradicional.

A conta corresponde ao recibo apresentado ao utilizador num bar tradicional.

O gelo corresponde a adicionar pedras de gelo ao copo da bebida do do utilizador.

Musica corresponde a uma musica que pode para passar no bar.

Um voto corresponde a um pedido do utilizador para passar uma musica no bar.

Os Créditos correspondem a um bónus que o utilizador recebe por cada interação com o bar.

A roda de prémios corresponde a uma roda existente em feiras para a atribuição de prémios.

A pesquisa e votação em musica é semelhante a uma jukebox.

Cenários de Atividade

Personalização de Bebida

O Pedro, é um entusiasta da tecnologia então decidiu ir a um bar, com mesas interativas. Ele reparou que podia **criar uma bebida**. Como ele não gosta muito de vodka, no seu vodka laranja. Decidiu que queria menos vodka e mais laranja. E foi assim que efectuo o pedido. Na mesa do lado, estava o André, um rapaz que está a estudar para ser barman, ao reparar que podia criar a sua bebida de raiz, viu que era uma ótima oportunidade para treinar bebidas, então criou um novo gin. decidiu ainda por a bebida visível para outros clientes verem, se muitos gostarem esta bebida pode ser posta no menu do bar.

Jukebox

O João está sentado numa mesa do bar com os seus amigos, e já com as suas bebidas na mesa. O João não reconhece a musica que está a passar no bar, no entanto olha para a mesa e consegue **consultar a musica actual**. De seguida o João tenta **pesquisar** por uma das suas musicas favoritas. Uma vez encontrada o João vota nessa musica para passar a seguir. Uma vez terminada a musica atual, a musica em que o João votou começa a passar.

Roda da sorte

O António ia a passear com os seus amigos e viu um bar, achou interessante e decidiu entrar. Chegando ao bar sentou-se, e começou a ver o **menu** de bebidas. Viu também, que por cada bebida que pedisse ia receber uma quantidade de **créditos**, estes **créditos** podiam ser utilizados numa **roda de prémios**, onde podia receber prémios. Ele e os amigos decidiram assim criar um perfil. Depois do perfil criado, foi só pedir bebidas até terem **créditos** suficientes para jogar na roda de **prémios**. Quando tiveram pontos suficientes decidiram **participar na roda de prémios**, saiu-lhes um gin. Depois de escolhido o gin foi só desfruta-lo.