

# 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)  
Prémio (atributos: Pedido)

### 3.Ações

- Fazer pedido
- Receber pedido
- Consultar pedidos
- Consultar conta
- Procurar 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

As listas disponibilizadas ao utilizador para a escolha de bebida e comida correspondem à carta de um bar.

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

O sistema de 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 modificar a bebida. Como ele não gosta muito de vodka, no seu vodka laranja. Decidiu que queria menos vodka e mais laranja. E foi assim que ele pediu. 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 ver o nome da musica e o seu autor. De seguida o João tenta procurar 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 a carta de bebidas. Viu também, que por cada bebida que pedisse ia receber uma quantidade de pontos, estes pontos podiam ser utilizados numa roda da sorte, onde podia receber prêmios. Ele e os amigos decidiram assim criar um perfil. Depois do perfil criado, foi só pedir bebidas até terem pontos suficientes para jogar na roda da sorte. Quando tiveram pontos suficientes decidiram jogar na roda da sorte, saiu-lhes um gin. Depois de escolhido o gin foi só desfrutá-lo.