

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC DE POÁ
CURSO TÉCNICO EM INFORMÁTICA

ANDRÉ LUIZ DE OLIVEIRA RAMOS

JOSÉ PEDRO PEREZ JUNIOR

MIGUEL SALES PORTO DE SOUSA

RODRIGO ALMEIDA DE JESUS

THIAGO DOS SANTOS PEREIRA

**EASY FOOD – SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE
PEDIDOS DELIVERY**

POÁ,

2014

ANDRÉ LUIZ DE OLIVEIRA RAMOS

JOSÉ PEDRO PEREZ JUNIOR

MIGUEL SALES PORTO DE SOUSA

RODRIGO ALMEIDA DE JESUS

THIAGO DOS SANTOS PEREIRA

EASY FOOD – SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PEDIDOS DELIVERY

Trabalho de conclusão de curso apresentado à ETEC Poá como parte dos requisitos para obtenção de certificado do curso técnico de informática sob a orientação da Professora Cintia Batista Pinto da Silva e Sales.

ANDRÉ LUIZ DE OLIVEIRA RAMOS

JOSÉ PEDRO PEREZ JUNIOR

MIGUEL SALES PORTO DE SOUSA

RODRIGO ALMEIDA DE JESUS

THIAGO DOS SANTOS PEREIRA

EASY FOOD – SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PEDIDOS DELIVERY

ETEC DE POA __/__/____

BANCA EXAMINADORA

Profª Cíntia Batista Pinto da Silva e Sales (Orientadora)

Titulação: Tecnólogo em Web Design

Instituição de Formação: Universidade Mogi das Cruzes

Profº Evandro Pereira de Assis

Titulação: Licenciado em Arte

Instituição de Formação: Universidade Mogi das Cruzes

Profª Kelly Cristiane de Oliveira

Titulação: Bacharel em Sistemas de Informação

Instituição de Formação: Universidade de Mogi das Cruzes

Profª Domingos Lucio Cancela

Titulação: Bacharel em Sistemas de Informação

Instituição de Formação: UNIJALES Centro Universitário de Jales

DEDICATÓRIA

Dedicamos esse trabalho primeiramente a nossos familiares, que sempre estiveram presentes do nosso lado, apoiando – nos. Secundariamente, a todos os professores que ajudaram a concluir esse trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todas as pessoas que, de forma direta ou indireta, ajudaram – nos a concluir esse trabalho, e ao Seiya, por nos ensinar a nunca desistir de nossos objetivos, independente das dificuldades surgidas.

EPÍGRAFE

“O sucesso é um professor perverso. Ele seduz as pessoas inteligentes e as fazem pensar que jamais vão cair”.

Bill Gates

CEO Microsoft

RESUMO

A Empresa World Connection situa-se na Cidade de Poá em São Paulo, Brasil. Seu objetivo é criar um aplicativo que facilite o comércio de produtos *fast-foods*, como salgados, pratos, bebidas entre outros por *delivery* através de um software de pedidos para aparelhos com S.O Android. O aplicativo atende pelo nome de *EasyFood*, que em português significa “comida fácil” e funciona da seguinte forma: O cliente se cadastra no aplicativo por meio de seu *gadget* com Sistema Operacional Android, acessa o aplicativo, cria um cadastro, insere seu endereço e escolhe os produtos disponíveis de uma lista. Ao concluir seu pedido, o cliente pode consultar o andamento de seu pedido pelo próprio aplicativo. As informações do cliente e pedido são enviadas para a aplicação de nome EasyFood Desktop no computador do estabelecimento. Tal programa gerencia os produtos disponíveis ao cliente e mostra os pedidos solicitados pelos mesmos, além de gerenciar as vendas, produtos e gerar relatórios sobre produtos e pedidos. Estes pedidos são imediatamente passados ao motoboy, que recebe as mercadorias solicitadas pela produção e faz a entrega. Com isso serão corrigidos problemas como congestionamento de ligações e erros na anotação dos itens do pedido, modernizando o atendimento ao cliente por parte do estabelecimento.

Palavras-chave: Facilidade Agilidade *Fast-Food Delivery*.

Súmario

1	INTRODUÇÃO	1
1.1	Pesquisa de mercado	1
1.2	Problema	1
1.3	Justificativa	2
1.4	Objetivos gerais	2
1.5	Hipótese.....	2
2	METODOLOGIA.....	3
2.1	Análise e Extração de Requisitos	3
2.2	Entrevista.....	3
2.3	Brainstorm	3
2.4	Modelo de Desenvolvimento de Software.....	4
2.4.1	Cascata.....	5
3	DESENVOLVIMENTO.....	6
3.1	Ferramenta de Programação.....	6
3.1.1	Eclipse	6
3.1.2	Visual Studio.....	7
3.2	Ferramenta de Banco de Dados.....	8
3.2.1	MySQL.....	8
3.3	Ferramentas Gráficas	9
3.3.1	GIMP.....	9
3.3.2	Photoshop.....	10
3.4	Ferramentas de Apoio	11
3.4.1	Microsoft Office Word	11
3.4.2	Microsoft Office Access	12
3.4.3	Notepad ++	13
3.5	Ferramentas de Linguagem de Programação	14
3.5.1	Java	14
3.5.2	PHP	15
4	ANÁLISE DE SISTEMAS	16
4.1	Fluxograma.....	16
4.2	Análise de Banco de Dados.....	17
4.2.1	Dicionário de Dados	17
4.2.2	Diagrama de Entidades de Relacionamento.....	19
4.2.3	Modelo de Entidade de Relacionamento	20
4.2.4	Diagrama de Fluxo de Dados	21

5	O PROJETO.....	22
5.1	Telas e Funções	24
5.2	Aplicativo EasyFood Mobile.....	24
5.2.1	Tela Splash EasyFood.....	24
5.2.2	Tela Login EasyFood.....	25
5.2.3	Tela Cadastro EasyFood	26
5.2.4	Tela de Cardápio EasyFood	27
5.2.5	Tela de seleção da cidade	28
5.2.6	Tela de especificação do local de entrega.....	29
5.2.7	Tela de dados do pedido	30
5.2.8	Tela de manual do aplicativo	31
5.3	Aplicativo Easy Food Desktop	32
5.3.1	Tela de login	32
5.3.2	Tela de cadastro de usuário	33
5.3.3	Tela do menu principal.....	34
5.3.4	Tela de cadastro de produtos	35
5.3.5	Tela de cadastro de tipo de produtos	36
5.3.6	Tela de alteração de pedido	37
5.3.7	Tela de consulta de produtos.....	38
5.3.8	Tela de consulta mapa.....	39
5.3.9	Tela de exclusão de produtos.....	40
	CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
	REFERÊNCIAS.....	42
	APÊNDICES.....	43

Lista de Figuras

Figura 1 - Desenvolvimento Cascata	5
Figura 2 - Eclipse	6
Figura 3 - Visual Studio	7
Figura 4 - MySQL	8
Figura 5 - GIMP	9
Figura 6 - Photoshop	10
Figura 7 - Microsoft Word	11
Figura 8 - Access	12
Figura 9 - Notepad++	13
Figura 10 - Java	14
Figura 11 - PHP	15
Figura 12 - Fluxograma	16
Figura 13 - DER	19
Figura 14 - MER	20
Figura 15 - Diagrama de Fluxo de Dados	21
Figura 16 - Inicial Desktop EasyFood	22
Figura 17 - Inicial EasyFood	23
Figura 18 - Tela Splash EasyFood	24
Figura 19 - Tela Login EasyFood	25
Figura 20 - Tela Cadastro EasyFood	26
Figura 21 - Tela de Cardápio EasyFood	27
Figura 22 - Selecionando a cidade	28
Figura 23 - Especificando o local de entrega	29
Figura 24 - Dados do pedido	30
Figura 25 - Manual do Aplicativo	31
Figura 26 - Tela de login	32
Figura 27 - Tela de cadastro de usuário	33
Figura 28 - Menu Principal	34
Figura 29 - Tela de cadastro de produtos	35
Figura 30 - Tela de cadastro de tipo de produtos	36
Figura 31 - Tela de alteração de pedido	37
Figura 32 - Tela de consulta de produtos	38
Figura 33 - Tela de consulta mapa	39
Figura 34 - Tela de exclusão de produtos	40
Figura 35 - Logo Empresa	43
Figura 36 - Logo e Slogan	43
Figura 37 - Pagina Inicio Site	47
Figura 38 - Informações sobre Empresa	48
Figura 39 - Página Local Site	49
Figura 40 - Splash EasyFood	51
Figura 41 - Login EasyFood	52
Figura 42 - Menu Android EasyFood	53

Figura 43 - Registro EasyFood.....	54
Figura 44 - Cadastrar Cidade EasyFood.....	55
Figura 45 - Local de Entrega EasyFood.....	56
Figura 46 - Cardápio EasyFood	57
Figura 47 - Dados Compra EasyFood.....	58
Figura 48 - Dados Compra EasyFood.....	59
Figura 49 - Login Desktop EasyFood	61
Figura 50 - Cadastrar Funcionário Desktop EasyFood	62
Figura 51 - Menu Principal Desktop EasyFood	63
Figura 52 - Menu Superior Desktop EasyFood	64
Figura 53 - Aba Produtos Desktop EasyFood	65
Figura 54 - Cadastrar Produtos Desktop EasyFood.....	66
Figura 55 - Alterar Produtos Desktop EasyFood.....	67
Figura 56 - Excluir Produtos Desktop EasyFood.....	68
Figura 57 - Aba Tipo de Produtos Desktop EasyFood	69
Figura 58 - Cadastrar Tipo de Produtos Desktop EasyFood.....	70
Figura 59 - Alterar Tipo de Produtos Desktop EasyFood	71
Figura 60 - Excluir Tipo de Produtos Desktop EasyFood.....	72
Figura 61 - Aba Consultas Desktop EasyFood.....	73
Figura 62 - Consultar Produtos Desktop EasyFood	74
Figura 63 - Consultar Pedidos Desktop EasyFood.....	75
Figura 64 - Opções de Impressão Desktop EasyFood.....	76
Figura 65 - Local Mapa Desktop EasyFood	77
Figura 66 - Aba Pedidos Desktop EasyFood.....	78
Figura 67 - Alterar Status do Pedido Desktop EasyFood	79
Figura 68 - Ajuda Desktop EasyFood.....	80

Lista de Tabelas

Tabela 1 - Usuário.....	17
Tabela 2 - Produto.....	17
Tabela 3 - Tipo Produtos.....	18
Tabela 4 - Pedidos	18

1 INTRODUÇÃO

A empresa World Connection Enterprise trabalha no desenvolvimento de softwares e aplicativos que possam facilitar a vida das pessoas de forma simples. Inicialmente, está sendo desenvolvido um aplicativo para venda de pedidos por *delivery*. Tem a finalidade de expandir o público alvo de para pequenos estabelecimentos *fast-food*, trazendo um novo canal de vendas. Nosso projeto nasceu ao observar o crescimento do Mercado *Fast-Food* em Grandes centros através de ferramentas simples. As pesquisas de mercado das revistas especializadas apontam grande crescimento na área, esperamos que nosso proposta traga este crescimento aos pequenos empreendedores que estão a margem do mercado ou sofrem com concorrência desleal.

1.1 Pesquisa de mercado

EasyFood (EisiFud): É um aplicativo que será implantado em pequenos negócios *fast-food*, a fim de trazer mais uma maneira de venda e atingir um maior número de consumidores e expandir o alcance de mercado. Além de evitar problemas na criação do pedido dos clientes, otimizar o atendimento exigindo um aumento da produção, trazendo crescimento.

1.2 Problema

Atualmente poucos estabelecimentos *fast-food* na região usufruem da tecnologia propriamente dita. A importância desse aplicativo é levar a facilidade tanto para os clientes quanto para as pessoas que trabalham nos estabelecimentos *fast-food*. Com isso, será possível evitar vários transtornos e desconfortos, como linhas congestionadas, erro na anotação de pedidos entre outros.

1.3 Justificativa

Facilitar e agilizar a relação entre estabelecimentos e cliente através de um aplicativo para *smartphones* de plataforma *Android*, muito utilizada atualmente.

1.4 Objetivos gerais

Criar um aplicativo para celulares *Android* que traga facilidade a quem queira fazer um pedido *fast-food* de forma fácil e rápida.

Objetivos específicos

- Trazer comodidade ao cliente, com um sistema rápido e prático.
- Evitar problemas de Gerenciamento de Vendas
- Intensificar a produção gerando crescimento do estabelecimento.

1.5 Hipótese

Analisando a forma de prestação de serviços *fast-food* na região, identificamos que nossa aplicação para celulares intensifica as vendas, já que o cliente solicita pelo celular e não precisa ficar aguardando disponibilidade para ser atendido. Isso exigirá uma maior produção de alimentos, trazendo crescimento ao negócio além de evitar as falhas humanas na hora de anotar pedidos.

2 METODOLOGIA

Segundo Sérgio Simka e Wilson Correia (2009, p. 19). Metodologia é o momento em que se responde às Indagações: que procedimentos serão executados? Como serão as técnicas de abordagem do objeto da pesquisa? Refere-se ao questionamento de quando se define os meios de desenvolvimento e a maneira que será desenvolvido.

2.1 Análise e Extração de Requisitos

A análise se refere ao processo de identificar os problemas apresentados e entender sua natureza, trazendo uma justificativa ao Projeto. A extração de requisitos se refere ao processo utilizado para identificar os problemas a serem corrigidos e as metas a serem alcançadas, bem como as limitações a serem respeitadas em seu desenvolvimento.

2.2 Entrevista

Principal técnica de recolhimento de informações relevantes utilizado para elaboração dos requisitos necessários ao Desenvolvimento. Ocorre normalmente de forma Verbal, com o questionamento investigativo ou científico com intuito de adquirir informações de indivíduo entrevistado.

2.3 Brainstorm

Esta técnica propõe que um grupo de pessoas se reúna e compartilhem suas ideias, buscando a melhor solução possível para alguma questão ou problema. O processo deve ser conduzido por um líder e não se deve julgar ou discriminar nenhuma ideia. As ideias devem ser revisadas e organizadas e a partir das ideias relevantes, se inicia o desenvolvimento da Solução.

2.4 Modelo de Desenvolvimento de Software

O modelo de Desenvolvimento de Software se refere às funções parcialmente organizadas de forma representativa a serem executadas em prol do resultado esperado. Define etapas para o desenvolvimento da solução até seu funcionamento pleno.

2.4.1 Cascata

Como apresentado por Winston W. Royce, Cientista da Computação e Diretor do Centro de Tecnologia de Software em Austin, Texas EUA, em seu Artigo *“Managing the Development of Large Softwares Systems”* (Gerenciando o Desenvolvimento de Grandes Sistemas de Software) de 1970 no IEEE (Instituto de Engenheiros Elétricos e Eletrônicos), o Modelo de Desenvolvimento em Cascata ou Linear, é um modelo de atividades onde o desenvolvimento é contínuo, onde apenas se avança para próxima etapa, quando a atual é concluída. Ocorre a partir da análise dos requisitos, elaboração do projeto, implementação, testes, integração e a manutenção do Software. A seguir uma representação gráfica do Modelo Cascata:

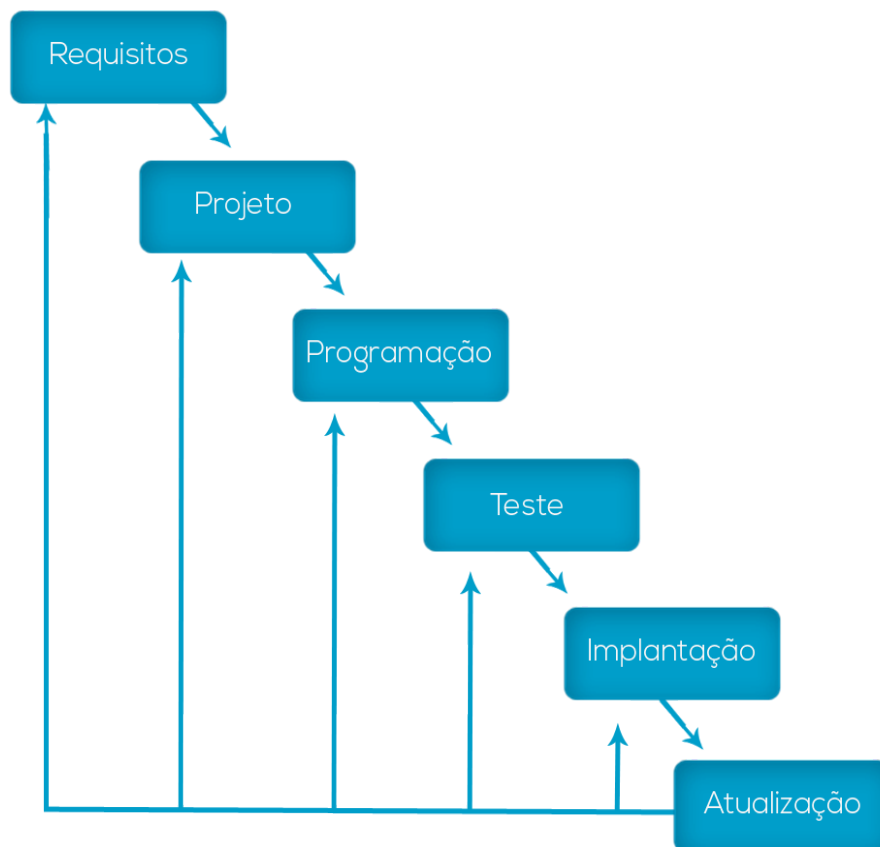


Figura 1 - Desenvolvimento Cascata

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

3 DESENVOLVIMENTO

Segue abaixo as ferramentas e linguagens utilizadas na construção e desenvolvimento da solução:

3.1 Ferramenta de Programação

Ferramentas utilizadas para construção da estrutura lógica da aplicação bem como suas funções e plataforma de depuração.

3.1.1 Eclipse



Figura 2 - Eclipse

Fonte: <http://abap101.com/2013/12/23/abap-no-eclipse-teched-online-repost/>

O Eclipse é uma plataforma de desenvolvimento de software livre extensível, baseada em Java. Por si só, é simplesmente uma estrutura e um conjunto de serviços para desenvolvimento de aplicativos de componentes de plug-in. Felizmente, o Eclipse vem com um conjunto padrão de plug-ins, incluindo as amplamente conhecidas Ferramentas de Desenvolvimento Java (JDT).

Essa paridade e consistência não se limitam às ferramentas de desenvolvimento Java. Embora o Eclipse seja escrito na linguagem de programação Java, seu uso não se limita à linguagem Java. Por exemplo, estão disponíveis ou planejados plug-ins que incluem suporte para linguagens de programação como C/C++ e COBOL. A estrutura do Eclipse também pode ser usada como base para outros tipos de aplicativos não relacionados ao desenvolvimento de software, com sistemas de gerenciamento de conteúdo.

3.1.2 Visual Studio



Figura 3 - Visual Studio

Fonte: <http://www.revolucaodigital.net/2012/09/24/microsoft-visual-studio-2012-portugal-55461/>

O Visual Studio é um conjunto abrangente de ferramentas e serviços que ajuda você a criar uma ampla variedade de aplicativos, para a plataforma Microsoft e além. O Visual Studio também se conecta a todos os seus projetos, equipe e participantes. Agora sua equipe pode trabalhar com mais agilidade de praticamente qualquer lugar, independentemente da ferramenta de desenvolvimento, incluindo o Eclipse e o Xcode. Se estiver desenvolvendo aplicativos .NET essenciais à missão, escrevendo código rápido conhecidos com o C++ AMP ou testando e depurando um aplicativo HTML/JavaScript conectado por nuvem que é executado em muitos dispositivos, junte-se a milhares de desenvolvedores do mundo todo na escolha do Visual Studio como seu principal ambiente de desenvolvimento.

3.2 Ferramenta de Banco de Dados

Ferramentas utilizadas na criação de banco de gerenciamento de dados a partir da linguagem SQL (Linguagem de Consulta Estruturada). Permite a conexão com um servidor, administrando o acesso aos dados e a manutenção dos mesmos.

3.2.1 MySQL



Figura 4 - MySQL

Fonte: <http://en.wikipedia.org/wiki/File:MySQL.svg>

O MySQL foi criado na Suécia por suecos e um finlandês: David Axmark, Allan Larsson e Michael "Monty" Widenius, que têm trabalhado juntos desde a década de 1980. Hoje seu desenvolvimento e manutenção empregam aproximadamente 400 profissionais no mundo inteiro, e mais de mil contribuem testando o software, integrando-o a outros produtos, e escrevendo a respeito dele. O sucesso do MySQL deve-se em grande medida à fácil integração com o PHP incluído, quase que obrigatoriamente, nos pacotes de hospedagem de sites da Internet oferecidos atualmente.

3.3 Ferramentas Gráficas

Aplicações usadas na criação de elementos gráficos e no tratamento de imagens utilizadas. Responsáveis pela parte visual da aplicação, como cores, estilos, animações, tornando a interface atraente.

3.3.1 GIMP



Figura 5 - GIMP

Fonte: <http://www.getacoder.com/blog/?tag=gimp>

O GIMP é o software para manipulação e criação de imagens mais popular do Linux. Na verdade, ele pode ser considerado o único aplicativo Open Source que pode ser comparado com softwares da mesma categoria a nível comercial, em se tratando de suas funções e requisitos para profissionais.

Ele é o software mais indicado para quem trabalha com *Photoshop*, no Windows, e deseja migrar para o Linux. Especialistas comparam a versão 1.2 do GIMP com a versão 3.0 do *Photoshop*. Mas cada um dos softwares possui suas vantagens e desvantagens em relação ao outro.

3.3.2 Photoshop



Figura 6 - Photoshop

Fonte: <http://tutorialesphotoshopcs5.wordpress.com/2012/09/29/que-es-photoshop/>

Atualmente, é indiscutível a liderança do aplicativo, da Adobe, no mundo do design e da fotografia. De acordo com um de seus criadores, Thomas Knoll, a importância do PS se dá pelo fato de que o projeto já está em um estágio de desenvolvimento que é impossível alcançar, já que ele tomou “sua própria personalidade”.

O desenvolvedor ainda afirma que “(...) para fazer tudo o que o *Photoshop* faz você teria que fazer da mesma maneira que o *Photoshop* faz”. Sendo assim, não faria sentido criar um novo software para a mesma função.

O app já está no imaginário das pessoas — tem seu nome conhecido até por quem não trabalha com foto, design ou mesmo computadores.

3.4 Ferramentas de Apoio

Ferramentas que auxiliam de forma minoritária, porém não menos importante no desenvolvimento do projeto como um todo.

3.4.1 Microsoft Office Word



Figura 7 - Microsoft Word

Fonte: http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Logo_Word-pt.png

O Microsoft Word é um processador de texto produzido pela Microsoft. Foi criado por Richard Brodie para computadores IBM PC com o sistema operacional DOS em 1983. Mais tarde foram criadas versões para Apple Macintosh (1984), SCO UNIX e Microsoft Windows (1989). Faz parte do conjunto de aplicativos Microsoft Office. O Word também roda no Linux, através da camada de compatibilidade *Wine*.

Surgiu no segundo membro da família — Windows 2.0 — em 1987, mesmo ano em que a empresa compra o PowerPoint e a planilha Excel. A nova versão possuía uma interface parecida com seu antecessor, com gráficos consideravelmente melhores, mais recursos e ferramentas. Foram incluídos os programas MS Word e MS Excel, atalhos no teclado, a sobreposição e controle das janelas abertas.

3.4.2 Microsoft Office Access



Figura 8 - Access

Fonte: http://logos.wikia.com/wiki/Microsoft_Access

O Access é o programa de banco de dados que faz parte do pacote de escritório Office, da Microsoft. Com o software, o usuário pode criar diversas aplicações, como um pequeno controle de estoque, lista de livros, cadastro de clientes, registros de aulas, entre outros. Neste tutorial, você terá instruções básicas para criar e usar tabelas, relatórios, formulários e consultas para as suas aplicações no Access.

Open Office Access versão 1.0 foi lançada em novembro de 1992. Já em Maio de 1993, foi lançado Access 1.1 para melhor compatibilidade com outros produtos da Microsoft e incluir a linguagem de programação *Access Basic*.

3.4.3 Notepad ++



Figura 9 - Notepad++

Fonte: <http://www.raspberrypi-spy.co.uk/2013/01/top-8-free-windows-tools-for-raspberry-pi-development/>

Notepad++ é um editor de texto e de código fonte de código aberto sob a licença GPL. Suporta várias linguagens de programação rodando sob o sistema Microsoft Windows (possível utilização no Linux via *Wine*).

É distribuído como um Software livre. O projeto foi hospedado no SourceForge.net, onde foi baixado mais de 27 milhões de vezes e ganhou duas vezes o prêmio "*SourceForge Community Choice Award*" por melhor ferramenta de desenvolvimento. O projeto é hospedado no TuxFamily desde de Junho de 2010. Ele é baseado no Scintilla, é escrito em C++utilizando a API Win32 e usa a STL. O objetivo do Notepad++ é oferecer um esguio e eficiente binário com uma interface gráfica totalmente modificável.

3.5 Ferramentas de Linguagem de Programação

Ferramentas simples e pequenas, mas muito importantes, utilizadas, para criar, executar e implementar programas.

3.5.1 Java



Figura 10 - Java

Fonte: <http://www.cultofmac.com/232219/youll-need-to-install-java-on-os-x-mavericks-beta-os-x-tips/>

Java é uma linguagem de programação e plataforma computacional lançada pela primeira vez pela *Sun Microsystems* em 1995. Existem muitas aplicações e sites que não funcionarão, a menos que você tenha o Java instalado, e mais desses são criados todos os dias. De laptops a *datacenters*, consoles de games a supercomputadores científicos, telefones celulares à Internet, o Java está em todos os lugares!

3.5.2 PHP



Figura 11 - PHP

Fonte: <http://www.itlearnmore.com/product/wordpress-learn-right-way/php-logo-300x270/>

PHP (um acrônimo recursivo para "*PHP: Hypertext Preprocessor*") é uma linguagem interpretada livre, usada originalmente apenas para o desenvolvimento de aplicações presentes e atuantes no lado do servidor, capazes de gerar conteúdo dinâmico na *World Wide Web*.

4 ANÁLISE DE SISTEMAS

É o Estudo de Processo de dados, buscando a melhor forma de utilizar a informação para que a máquina realize a ação a partir do programa realize a tarefa.

4.1 Fluxograma

O termo Fluxograma designa uma representação gráfica de um determinado processo ou fluxo de trabalho, efetuado geralmente com recurso a figuras geométricas normalizadas e as setas unindo essas figuras geométricas. Através desta representação gráfica é possível compreender de forma rápida e fácil a transição de informações ou documentos entre os elementos que participam no processo em causa (MÜLLER, NICOLAS, 2014).

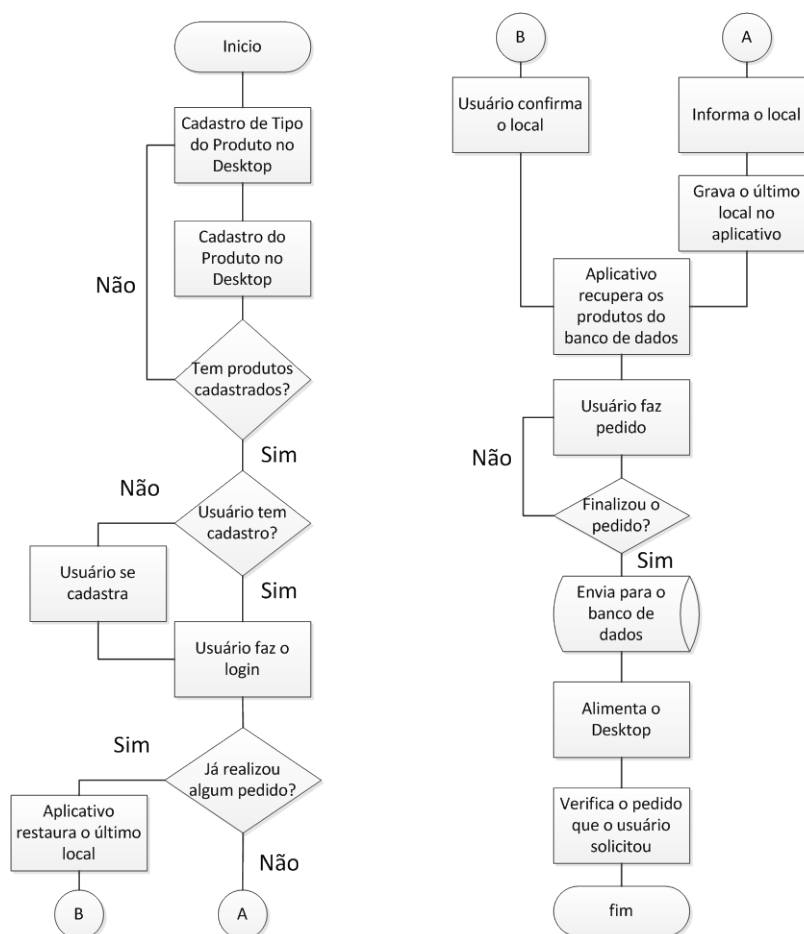


Figura 12 - Fluxograma

Fonte: Próprio Autor

4.2 Análise de Banco de Dados

Tem como objetivo descrever a maneira que os dados são armazenados e como eles são estruturados a fim de manter sua integridade e otimizar as consultas.

4.2.1 Dicionário de Dados

Descrição dos elementos e definições dos dados armazenados no Banco.

Tabela 1: Usuário

NOME CAMPO	TIPO CAMPO	ATRIBUTO CAMPO	TIPO CHAVE
CODUSER	INTEGER	AUTO INCREMENTO	PRIMARIA
LOGINUSER	VARCHAR	UNIQUE / NOT NULL	-
SENHAUSER	VARCHAR	-	-
NOMEUSER	VARCHAR	-	-
TELUSER	VARCHAR	-	-

Tabela 1 - Usuário

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tabela 2: Produto

NOME CAMPO	TIPO CAMPO	ATRIBUTO CAMPO	TIPO CHAVE
CODPROD	INTEGER	AUTO INCREMENT	PRIMARIA
NOMEPROD	VARCHAR	NOT NULL	-
CODTIPOPRODFK	VARCHAR	- AUTO INCREMENT	ESTRANGEIRA
PRECOPROD	DECIMAL	NOT NULL	

Tabela 2 - Produto

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tabela 3: Tipo Produtos

NOME CAMPO	TIPO CAMPO	ATRIBUTO CAMPO	TIPO CHAVE
CODTIPOPROD	INTEGER	AUTO INCREMENT	PRIMARIA
NOMETIPOPROD	VARCHAR	UNIQUE / NOT NULL	-

*Tabela 3 - Tipo Produtos**Fonte: Desenvolvido pelo Autor*

Tabela 4: Pedido

NOME CAMPO	TIPO CAMPO	ATRIBUTO CAMPO	TIPO CHAVE
CODPEDIDO	INTEGER	AUTO INCREMENTO	PRIMARIA
QTDDPROD	INT	NOT NULL	-
DATAPEDIDO	DATE	NOT NULL	-
CODPRODFK	INT	UNIQUE / NOT NULL	ESTRANGEIRA
CODUSERFK	INT	UNIQUE / NOT NULL	ESTRANGEIRA
ENDPEDIDO	VARCHAR	NOT NULL	-
STATUSPEDIDO	VARCHAR	NOT NUL	-

*Tabela 4 - Pedidos**Fonte: Desenvolvido pelo Autor*

4.2.2 Diagrama de Entidades de Relacionamento

Diagrama Gráfico que descreve a estrutura lógica e os componentes do banco de dados, além da maneira que essas estruturas se relacionam.

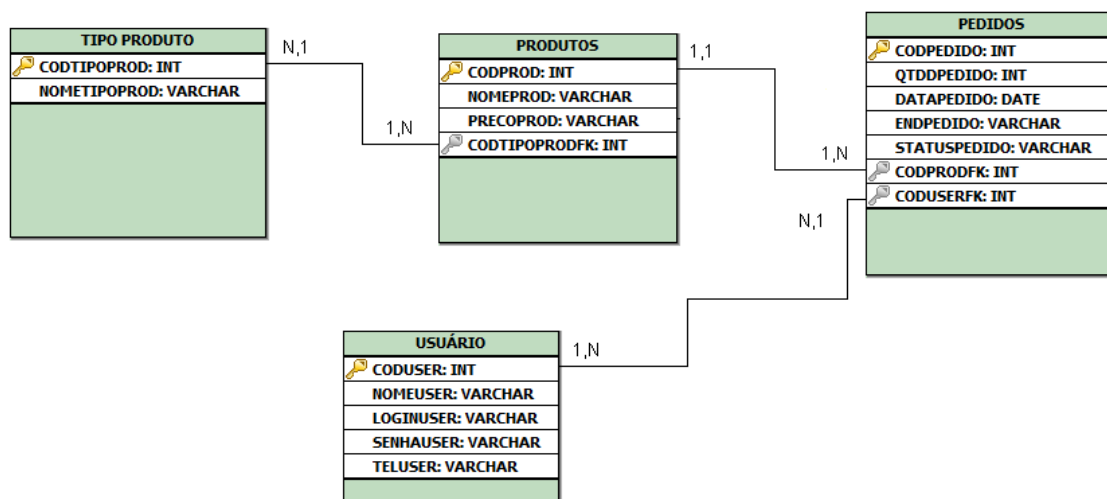


Figura 13 - DER

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

4.2.3 Modelo de Entidade de Relacionamento

Modelo abstrato de finalidade demonstrativa do comportamento dos dados, a serem utilizados pelo sistema.

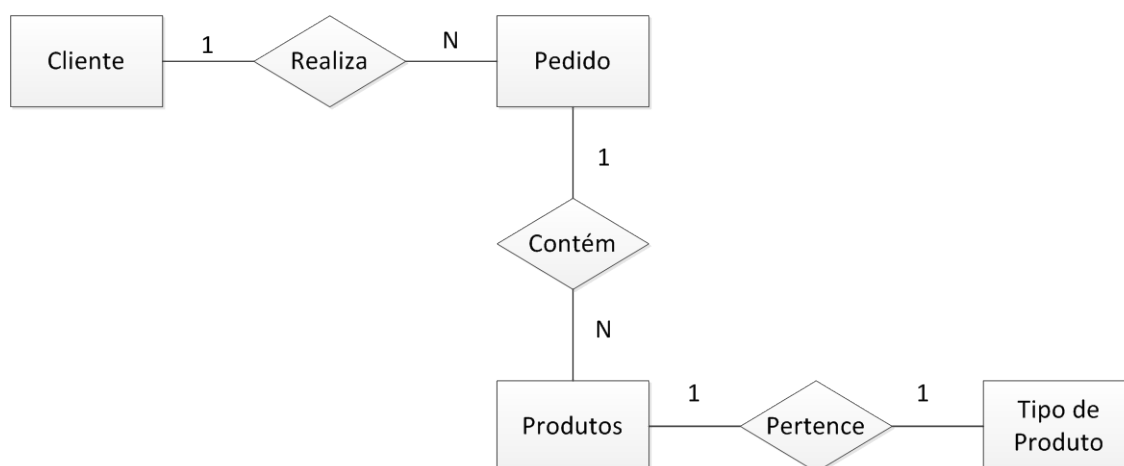


Figura 14 - MER

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

4.2.4 Diagrama de Fluxo de Dados

É uma representação ilustrativa que demonstra o fluxo que os dados percorrerão ao longo do banco de dados no projeto.

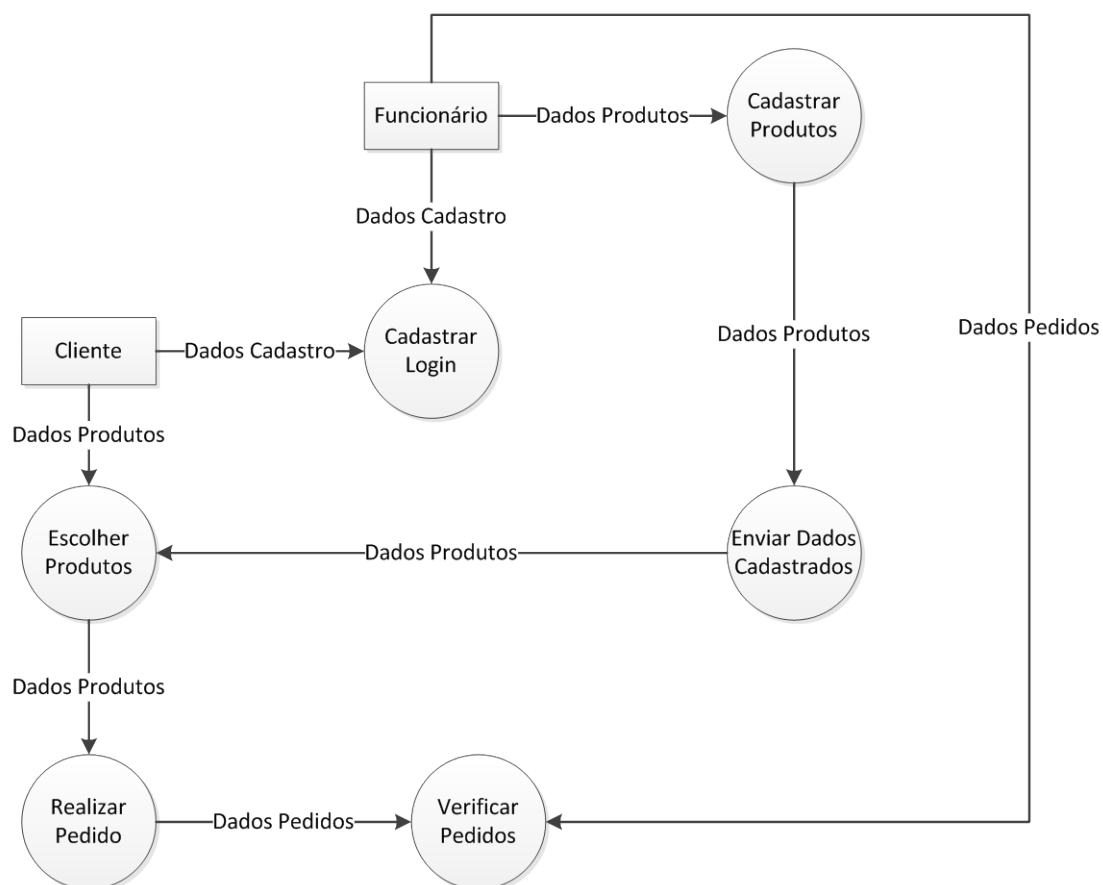


Figura 15 - Diagrama de Fluxo de Dados

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

5 O PROJETO

O projeto inclui duas aplicações. A primeira delas é uma aplicação para computadores, que faz o gerenciamento de todas as informações de pedidos e permite visualizar os pedidos solicitados, cadastro e exclusão de produtos a venda, além de trazer relatórios de pedidos vendidos.

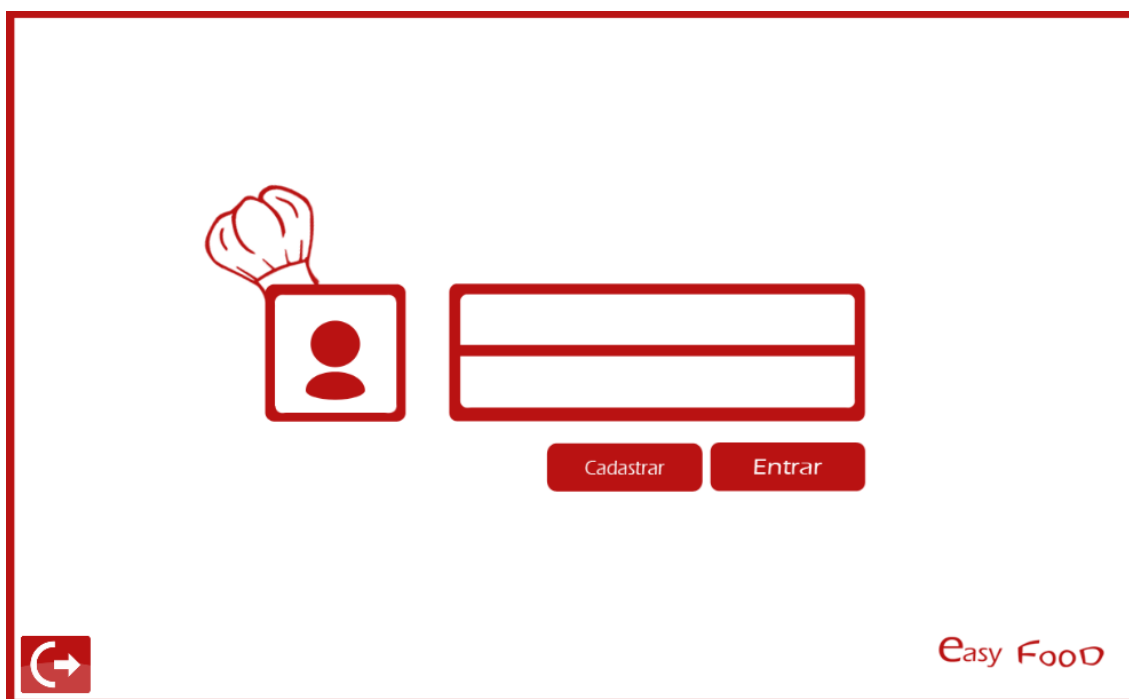


Figura 16 - Inicial Desktop EasyFood

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

A segunda aplicação é para *gadgets* com Sistema Operacional *Android*. É um aplicativo para celular onde o cliente pode fazer pedidos de produtos *fast-food* em parceiros pré-cadastrados, estabelecidos nas regiões atendidas.



The screenshot displays the initial screen of the EasyFood application. At the top, the status bar shows the time as 9:37 and 3G connectivity. The app's header features a hamburger menu icon and the 'EasyFood' logo. Below the header is a red banner with the text 'Informe o local de entrega'. The main content area contains four light gray input fields for 'Bairro', 'Rua', 'Numero da casa', and 'Complemento'. A red button labeled 'Ver cardápio' is positioned below these fields. The bottom of the screen shows the standard Android navigation bar with back, home, and recent apps icons.

Figura 17 - Inicial EasyFood

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

O objetivo é agilizar e facilitar a venda de pedidos por *Delivery*, além de evitar erros no atendimento e anotação de pedidos, favorecendo o crescimento do estabelecimento que pode voltar seus investimentos para a produção.

5.1 Telas e Funções

Demonstração gráfica das telas pertencentes às aplicações e suas respectivas funções.

5.2 Aplicativo EasyFood Mobile

Algumas das telas do aplicativo EasyFood Mobile.

5.2.1 Tela Splash EasyFood



Figura 18 - Tela Splash EasyFood

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela que será mostrada após o aplicativo ser iniciado. Indica o carregamento (*loading*) do aplicativo.

5.2.2 Tela Login EasyFood



5556:AVD_for_Galaxy_Nexus_by_Google

EasyFood

Entre com seu nome de usuário e senha

Usuário

Senha

Entrar

OU

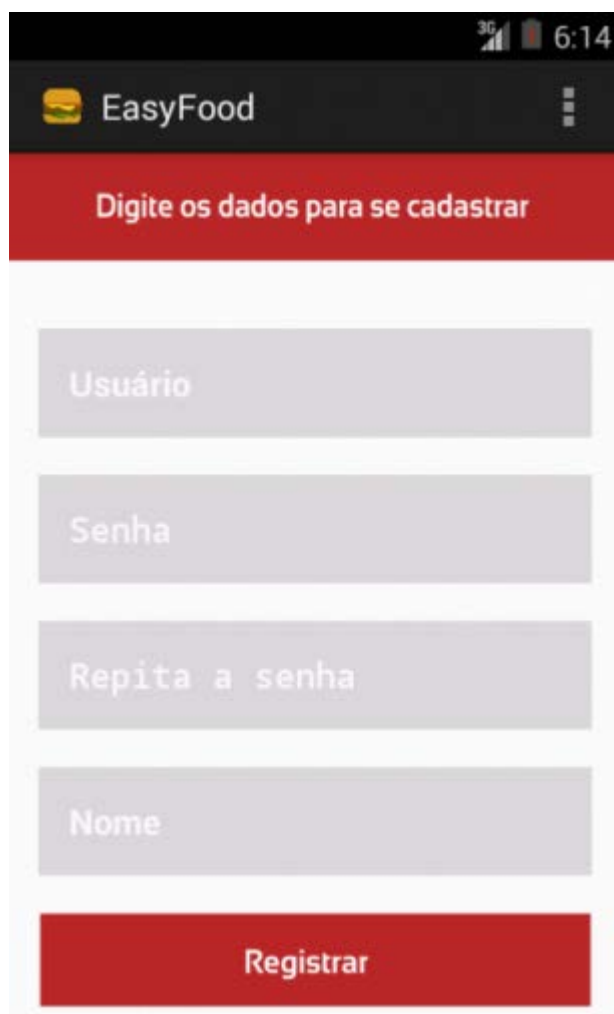
Registrar

Figura 19 - Tela Login EasyFood

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela onde será possível o usuário acessar o cadastro, caso possua. Se o mesmo não possuir um, ele deverá se registrar-se na opção abaixo.

5.2.3 Tela Cadastro EasyFood



EasyFood

Digite os dados para se cadastrar

Usuário

Senha

Repita a senha

Nome

Registrar

Figura 20 - Tela Cadastro EasyFood

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela na qual o usuário poderá se cadastrar.

5.2.4 Tela de Cardápio EasyFood

Código	Nome	Valor
2	Pizza - Calabresa	R\$20.99
1	Pizza - Carne	R\$1.50

Figura 21 - Tela de Cardápio EasyFood

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela na qual serão exibidos os atuais produtos disponíveis para compra.

5.2.5 Tela de seleção da cidade

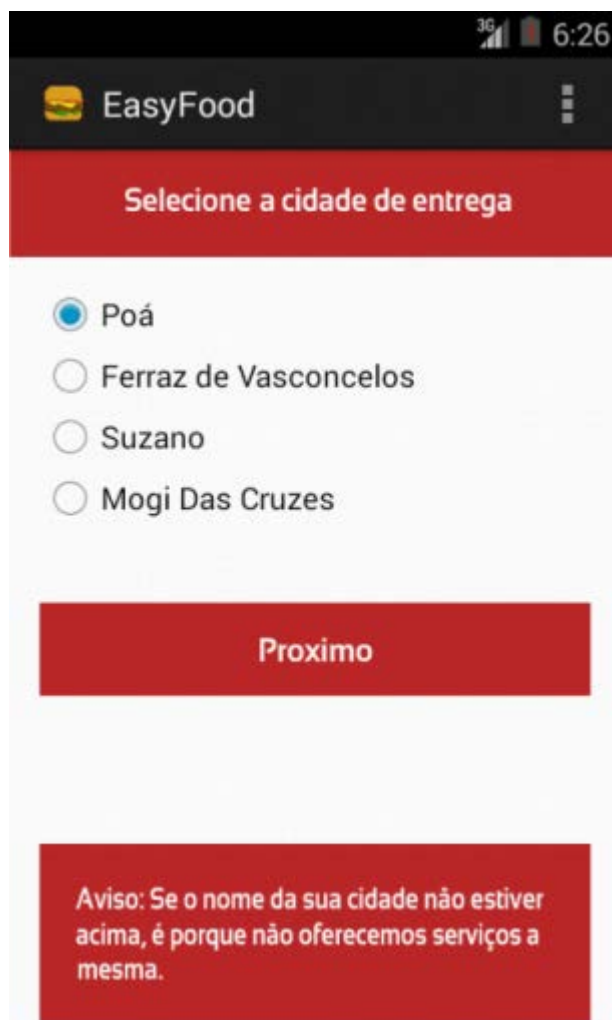


Figura 22 - Selecionando a cidade

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela na qual o usuário escolherá a cidade a ser entregue o pedido.

5.2.6 Tela de especificação do local de entrega



The screenshot displays the 'EasyFood' app interface. At the top, a black header bar contains the app's logo (a yellow burger icon) and the name 'EasyFood' in white. To the right of the header is a three-dot menu icon. Below the header is a red banner with the white text 'Informe o local de entrega'. The main content area is white and contains four light gray input fields stacked vertically, each with a label in gray text: 'Bairro:', 'Rua:', 'Numero e Complemento:', and 'Complemento:'. At the bottom of the form is a red button with the white text 'Ver cardápio'.

Figura 23 - Especificando o local de entrega

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela na qual o usuário preencherá os campos com os dados do local da entrega.

5.2.7 Tela de dados do pedido

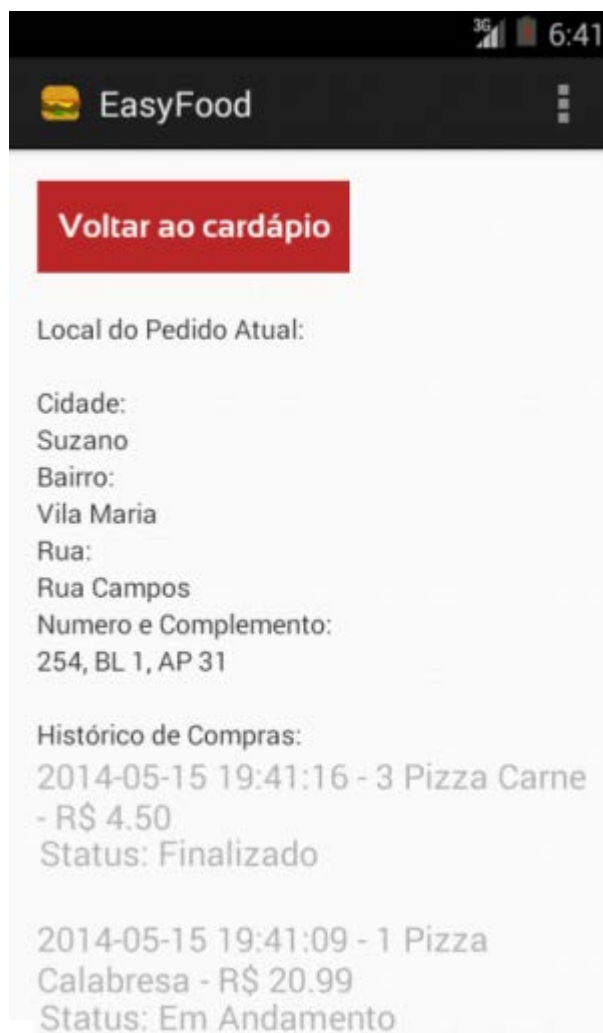


Figura 24 - Dados do pedido

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela na qual é exibido os detalhes do pedido, como endereço de entregue, produtos e etc. Essa tela só aparecerá após o usuário confirmar o pedido.

5.2.8 Tela de manual do aplicativo



Figura 25 - Manual do Aplicativo

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela na qual é mostrado o manual do aplicativo, caso o usuário tenha alguma duvida em relação ao mesmo.

5.3 Aplicativo Easy Food Desktop

Algumas das telas do aplicativo EasyFood Desktop.

5.3.1 Tela de login

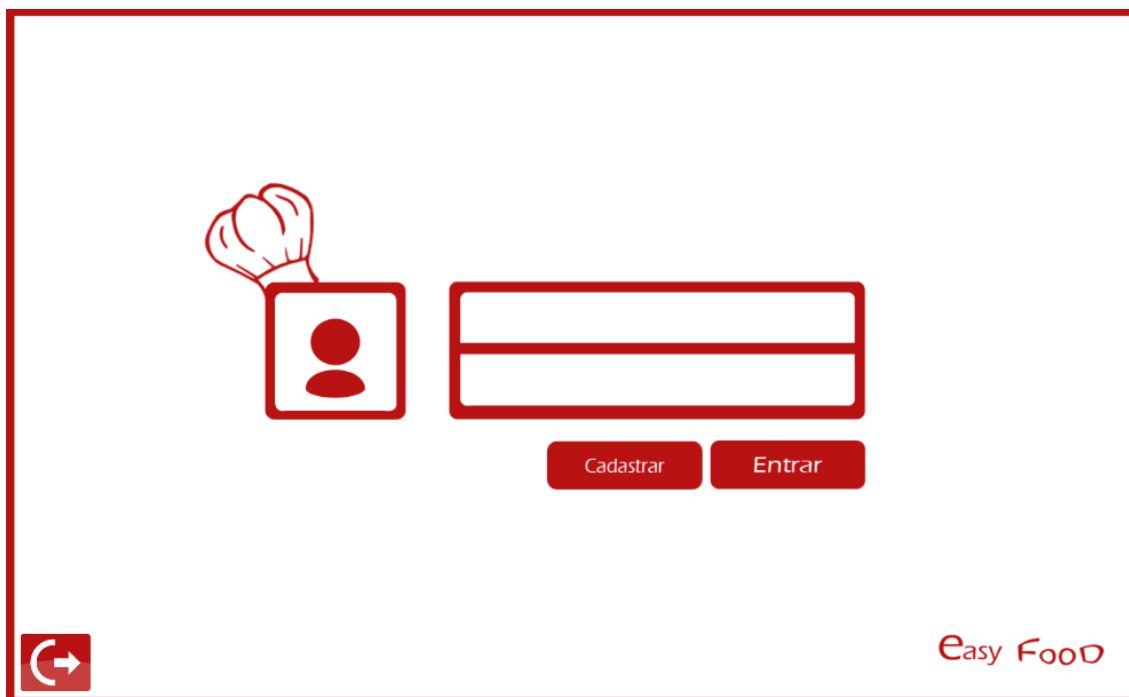


Figura 26 - Tela de login

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela na qual o usuário realizará o login, podendo assim usar o aplicativo.

5.3.2 Tela de cadastro de usuário

A interface de cadastro de usuário é apresentada em uma janela com o título "Cadastrar". O formulário contém dois campos de entrada: "Nome" e "Senha", ambos com bordas arredondadas e um cursor de texto no início. Abaixo dos campos, há um botão "Cadastrar" com uma borda arredondada. No canto inferior esquerdo, há uma seta curva apontando para cima e para a esquerda. No canto inferior direito, o logo "Easy Food" é exibido em uma fonte estilizada.

Figura 27 - Tela de cadastro de usuário

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela na qual o usuário poderá se cadastrar, caso ele não possua um.

5.3.3 Tela do menu principal

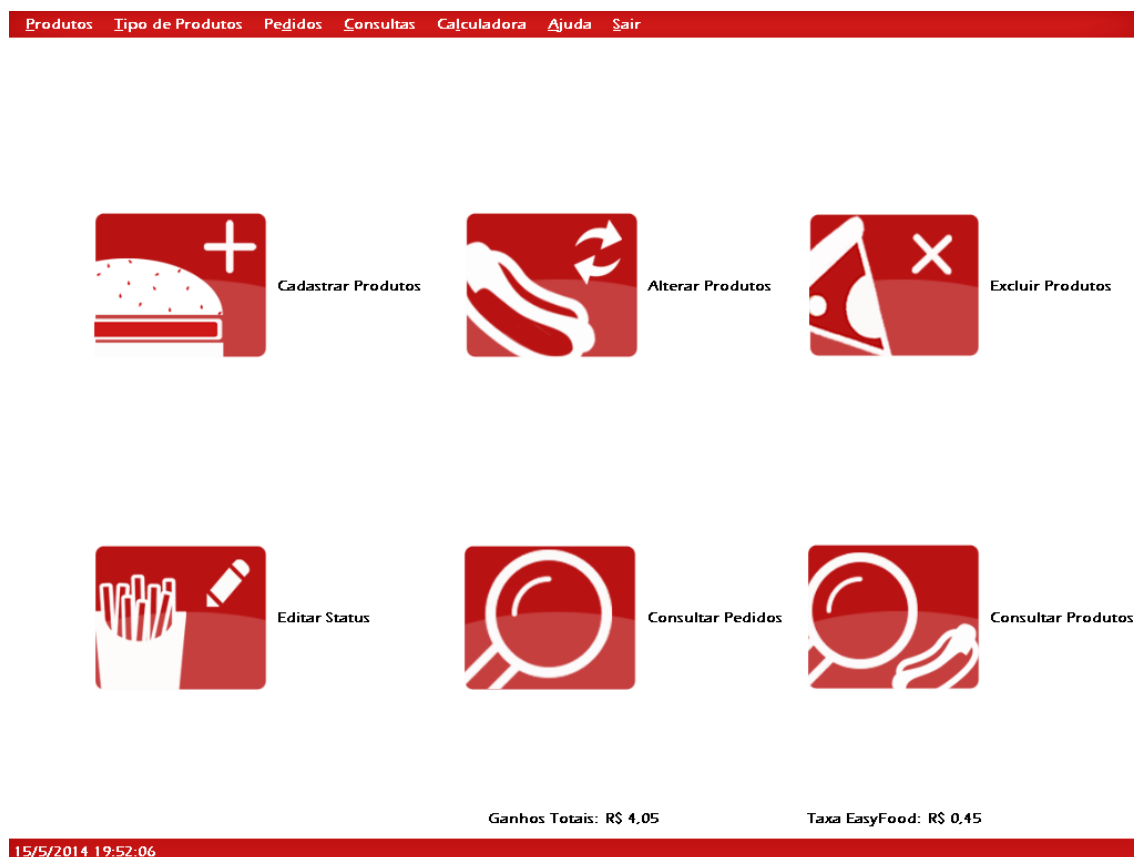


Figura 28 - Menu Principal

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela do menu principal, onde é exibido todas as funções do aplicativo para o usuário.

5.3.4 Tela de cadastro de produtos



Figura 29 - Tela de cadastro de produtos

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela de cadastro de produtos.

5.3.5 Tela de cadastro de tipo de produtos



Figura 30 - Tela de cadastro de tipo de produtos

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela na qual é possível o usuário cadastrar um tipo de produto.

5.3.6 Tela de alteração de pedido

Alterar Pedido

Código do Pedido:

Status do pedido:

	Pedido	Quantidade de Produto(s)	Data	Tipo do Produto	No Pr
▶	2	3	15/5/2014 19:41	Pizza	Ca
◀	1	1	15/5/2014 19:41	Pizza	Ca
*					

Figura 31 - Tela de alteração de pedido

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela na qual o usuário poderá alterar os atuais pedidos. As demais telas de alteração (produto, tipo produto) são similares a essa.

5.3.7 Tela de consulta de produtos

Consultar Produtos

☐ Código:

☐ Nome:

	Codigo	Tipo de Produto	Nome	Preco
▶	1	Pizza	Carne	1,50
	2	Pizza	Calabresa	20,99
*				



Pesquisar

Imprimir

Mostrar tudo



Figura 32 - Tela de consulta de produtos

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela na qual o usuário poderá consultar os atuais produtos cadastrados. As demais telas de consulta (pedido, tipo produto) são similares a essa.

5.3.8 Tela de consulta mapa

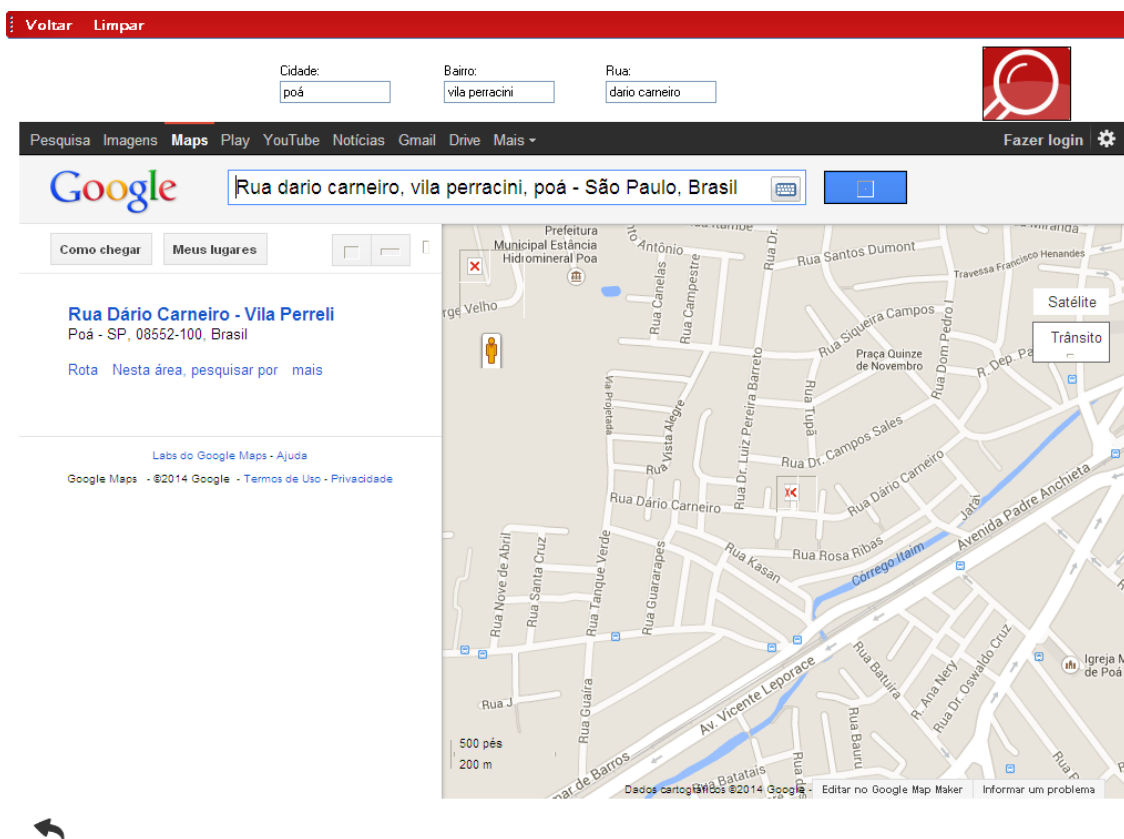


Figura 33 - Tela de consulta mapa

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela na qual o usuário poderá consultar endereços, através do site Google.

5.3.9 Tela de exclusão de produtos

Excluir Produtos

Código:

☒ 1

Nome:

☐

	Código	Tipo de Produto	Nome	Preço
▶	1	Pizza	Carne	1,50
*				

Pesquisar

Excluir





Figura 34 - Tela de exclusão de produtos

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Tela na qual o usuário poderá excluir produtos já cadastrados. As demais telas de exclusão (pedido, tipo produto) são similares a essa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente gostaríamos de registrar o quão enriquecedor e desafiador foi a realização do projeto. Aprendemos muito com nossas diferenças e maneiras de pensar e agir. No começo o projeto parecia não andar muito bem, pois aparentava não ser viável, e não havia clareza quanto o que iríamos aprender no curso e como isso nos ajudaria a concluí-lo de forma viável. Com os desafios encontrados, conseguimos perceber que sem o trabalho em equipe e a cooperação mútua, o TCC não iria continuar.

Enxergamos durante o desenvolvimento do projeto, que a criação de um software não é apenas programação ou banco de dados, existem muitas outras coisas envolvidas, como: trabalho em equipe, análise da proposta a ser desenvolvida, uma preocupação com a facilidade e beleza do software para o usuário final. Nosso software ajudará pequenos empreendedores e usuários, onde estes empreendedores podem ter um novo horizonte para seus negócios, facilitando o gerenciamento e o controle de suas vendas e aos usuários que tem uma nova opção de compra de produtos por *Delivery* a partir de qualquer lugar.

Gostaríamos de agradecer a todos os professores que contribuíram de alguma forma a concretizar este projeto, dividindo seu conhecimento e nos orientando para que não perdêssemos o foco. Finalmente queremos agradecer a todos os membros deste grupo que não desistiram e seguiram em frente, ignorando as dificuldades e procurando meios de vencê-las, aprendendo uns com os outros.

REFERÊNCIAS

Greene, Jennifer & Stellman, Andrew. Use a cabeça C#. Alta Books. Rio de Janeiro, 2010.

BEIGHLEY, Lynn. Use a cabeça SQL. Alta Books. Rio de Janeiro, 2010.

BATHES, Bert & SIERRA, Kathy. Use a Cabeça JAVA. Alta Books. Rio de Janeiro, 2010.

SIMKA, Sérgio & CORREIA, Wilson. TCC não é um bicho-de-sete-cabeças. Editora Ciência Moderna. Rio de Janeiro, 2009.

http://www.oficinadanet.com.br/artigo/desenvolvimento/como_fazer_um_fluxograma
acesso: 21 de Maio de 2014.

APÊNDICES

A EMPRESA



Figura 35 - Logo Empresa

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Slogan

"Facilidade ao seu alcance"

Logo da empresa



Figura 36 - Logo e Slogan

Fonte: Desenvolvido pelo Autor

Integrantes:

André Luiz de Oliveira Ramos

José Pedro Perez Junior

Miguel Sales Porto de Sousa

Rodrigo Almeida de Jesus

Thiago dos Santos Pereira

Definição de Atribuições

André Luiz de Oliveira Ramos

1. Programação
2. Programação Web

José Pedro Perez Junior

1. Programação

Miguel Sales Porto de Sousa

1. Design

Rodrigo Almeida de Jesus

1. Banco de Dados
2. Documentação

Thiago dos Santos Pereira

1. Documentação
2. Análise de Sistemas

Quem Somos

A Empresa World Connection situa-se na Cidade de Poá em São Paulo, Brasil. A empresa World Connection Enterprise trabalha no desenvolvimento de softwares e aplicativos que possam facilitar a vida das pessoas de forma simples.

Missão

Encontrar soluções que facilitem a vida do usuário.

Visão

Ser reconhecido no ramo da informática como uma empresa que desenvolva softwares de fácil uso.

Valores

Preservar a igualdade, manter respeito e ética com o próximo.

Descrição do Projeto

É a criação de um aplicativo que lhe traga diversos tipos de restaurantes e *fast-foods* próximos a sua localização onde você pode visualizar os melhores preços e promoções, com um clique, atendendo desde aquele que deseja pedir uma pizza até quem deseja verificar o cardápio dos melhores restaurantes na região consultada.

Análise do projeto

Analisando o mercado de certos centros comerciais e regiões metropolitanas, concluímos que o serviço proposto ainda é muito pouco utilizado e até desconhecido pela grande maioria de clientes e prestadores de serviços da área culinária. Almejamos alcançar micro e média-empresas, adequando-as a esse novo mercado por meio da tecnologia.

Pertinência

Nossa proposta ajudará clientes na hora de decidir seu pedido e aos estabelecimentos que vão aumentar sua produção e modernizar seu serviço de atendimento ao cliente, acabando com os tempos prolongados de espera de pedidos feitos pelo telefone e dados em papel. Queremos divulgar e expandir o conceito de pedidos pelo celular de qualquer lugar, de forma fácil e prática.

Relevância

Ajudaremos empresas na divulgação de seus serviços gastronômicos, o que corta custos com propagandas, expandindo o público alvo. O aplicativo pode ser utilizado em aparelhos que usufruem de plataformas Android pelos usuários.

Viabilidade

Acabar com os problemas de erros de pedidos e linhas telefônicas ocupadas. Atrair mais clientes com um serviço de pedidos fácil e funcional, desta forma a empresa desenvolvedora receberá um repasse de 10 % de cada pedido pago, que será revertido para expansão do projeto.

SITE

Site da Empresa com informações da mesma e contato, além de demonstração de alguns de nossos trabalhos.



Figura 37- Pagina Inicio Site

Fonte: Próprio Autor

Página principal com demonstrações de projetos e nosso endereço.



Figura 38 - Informações sobre Empresa

Fonte: Próprio Autor

Página com informações gerais de Nossa empresa.

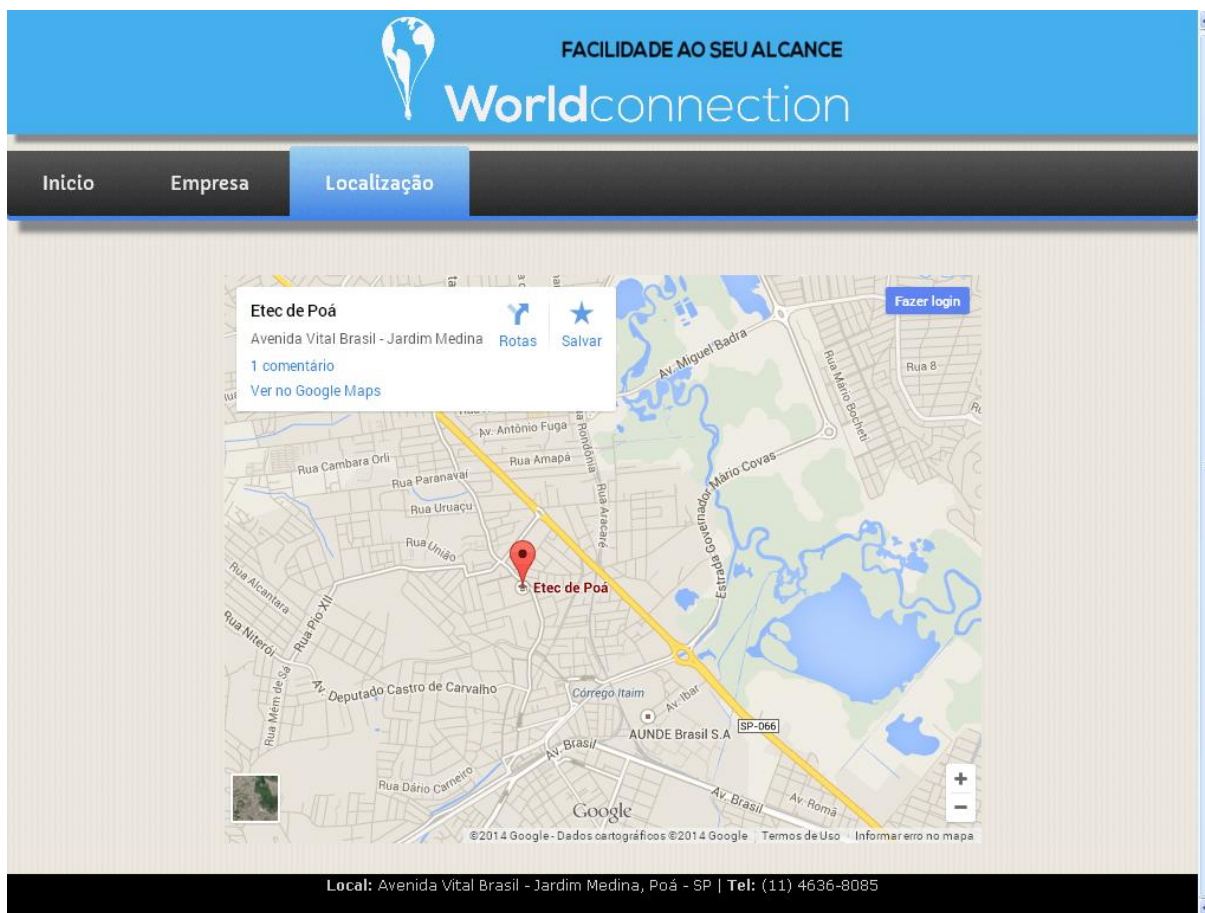


Figura 39 - Página Local Site

Fonte: Próprio Autor

Página com informações detalhadas do local da empresa.

MANUAL DO APLICATIVO EASYFOOD MOBILE



Manual EasyFood

Manual explicativo dos objetos e suas funções em cada tela da aplicação para *Gadgets* com Sistema Operacional *Android*.

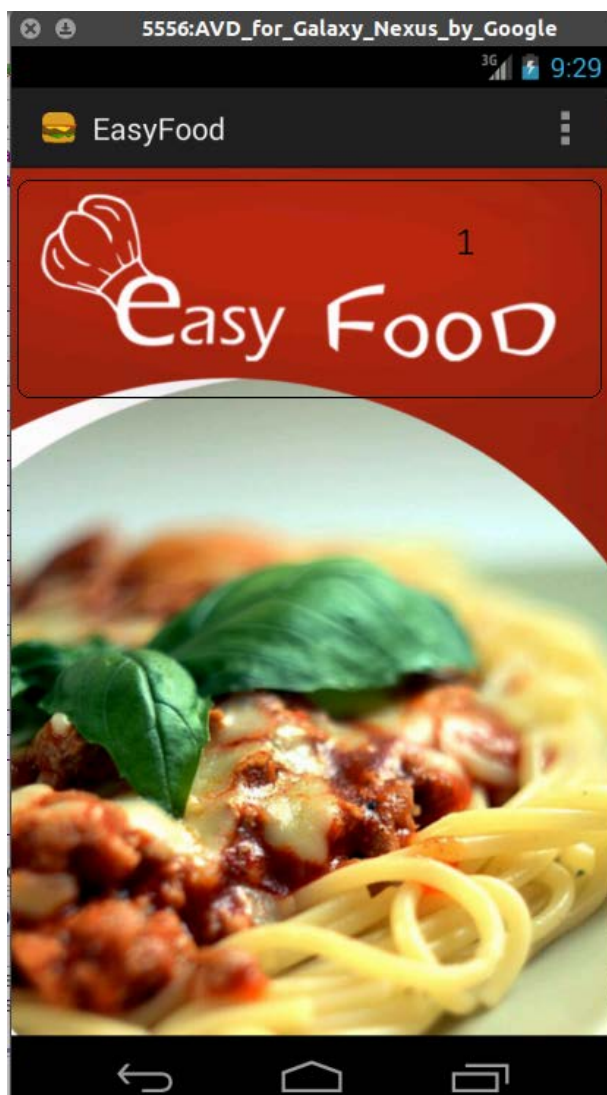


Figura 40 - Splash EasyFood

Fonte: Próprio Autor

1- Logo do aplicativo.



Figura 41- Login EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Campo no qual usuário digitará seu respectivo login.
- 2- Campo no qual usuário digitará sua respectiva senha.
- 3- Botão que permite o usuário logar.
- 4- Botão que permite o usuário cadastrar-se caso ele não possua conta.

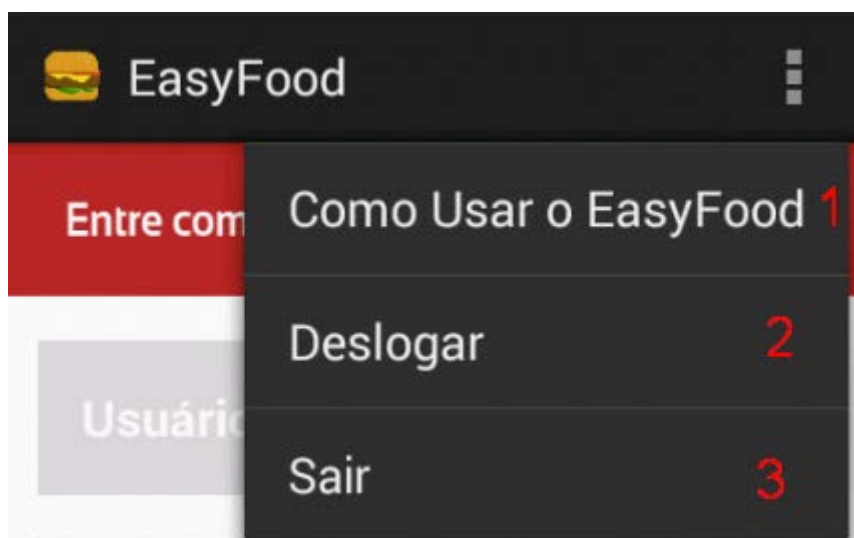


Figura 42 - Menu Android EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Opção de acesso ao manual de ajuda do Aplicativo *EasyFood*.
- 2- Opção para deslogar do usuário atual.
- 3- Botão para sair da Aplicação.

5556:AVD_for_Galaxy_Nexus_by_Google 3G 9:30

EasyFood

Digite os dados para se cadastrar

Usuário 1

Senha 2

Repita a senha 3

Nome 4

Registrar 5

Figura 43 - Registro EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Campo no qual o usuário informará o nome de login.
- 2- Campo no qual o usuário informará a senha.
- 3- Campo no qual o usuário repitará a senha digitada.
- 4- Campo no qual o usuário informará seu respectivo nome.
- 5- Botão que registrará o usuário.

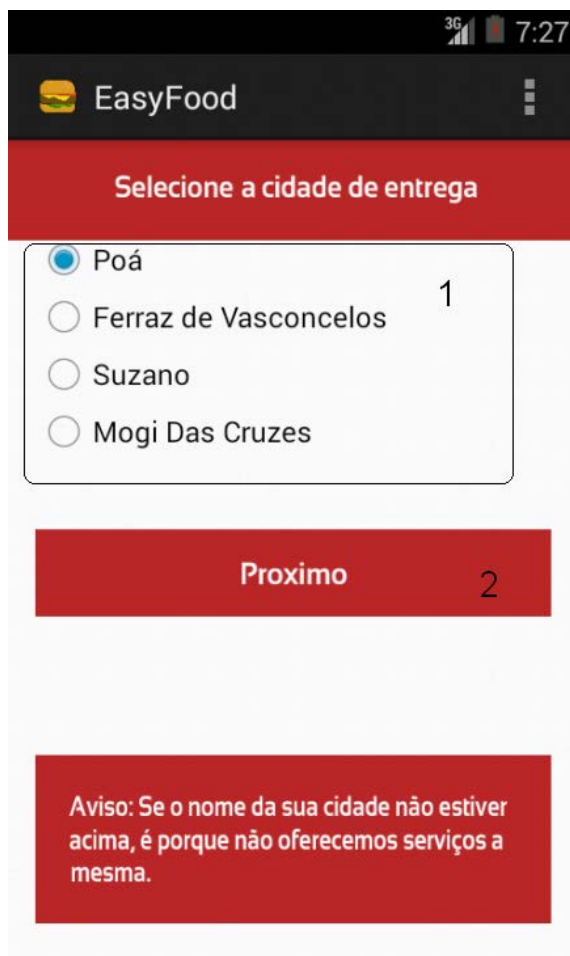


Figura 44 - Cadastrar Cidade EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Local onde o usuário selecionará a cidade onde o produto será entregue.
- 2- Botão que continuará com o pedido, indo para a próxima etapa do mesmo.

The screenshot shows a mobile application interface for 'EasyFood'. At the top, there is a status bar with the text '5556:AVD_for_Galaxy_Nexus_by_Google', signal strength, 3G, and the time '9:37'. Below the status bar is a dark header with the 'EasyFood' logo and a hamburger menu icon. A red banner below the header contains the text 'Informe o local de entrega'. The main content area consists of four light gray input fields stacked vertically, each with a label on the left and a number on the right: 'Bairro' (1), 'Rua' (2), 'Numero da casa' (3), and 'Complemento' (4). Below these fields is a red button with the text 'Ver cardápio' and the number '5'. At the bottom of the screen is a black navigation bar with three white icons: a back arrow, a home house icon, and a recent apps icon.

Figura 45 - Local de Entrega EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Campo no qual o usuário informará o bairro a ser entregue o pedido.
- 2- Campo no qual o usuário informará a rua a ser entregue o pedido.
- 3- Campo no qual o usuário informará o número da casa a ser entregue o pedido.
- 4- Campo no qual o usuário informará algum complemento do registro (se necessário).
- 5- Botão que permite o usuário visualizar o cardápio.

Código	Nome	Valor
1	Pizza - Calabresa	R\$20.50
2	Pizza - Frango	R\$22.25

Figura 46 - Cardápio EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Botão que permite ao usuário visualizar e/ou alterar os dados registrados para a entrega.
- 2- Botão que confirma o a compra.
- 3- Campo no qual o usuário digitará o código do produto.
- 4- Campo no qual o usuário especificará a quantidade de produtos.
- 5- Local no qual são mostrados os produtos disponíveis.

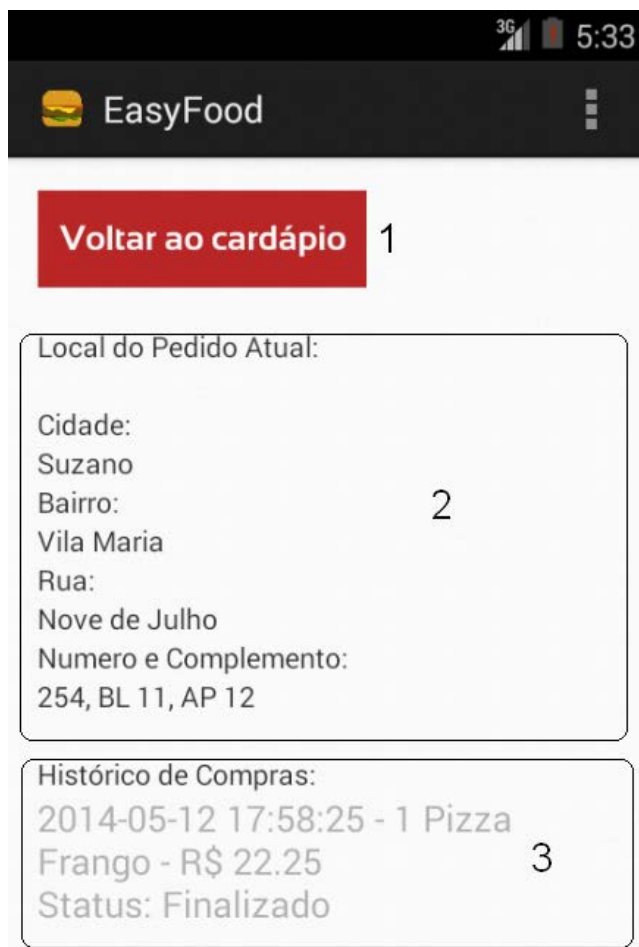


Figura 47 - Dados Compra EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Botão que permite o usuário voltar ao cardápio.
- 2- Local do qual é mostrado os dados do pedido atual.
- 3- Local no qual é mostrado o histórico de compras do usuário.

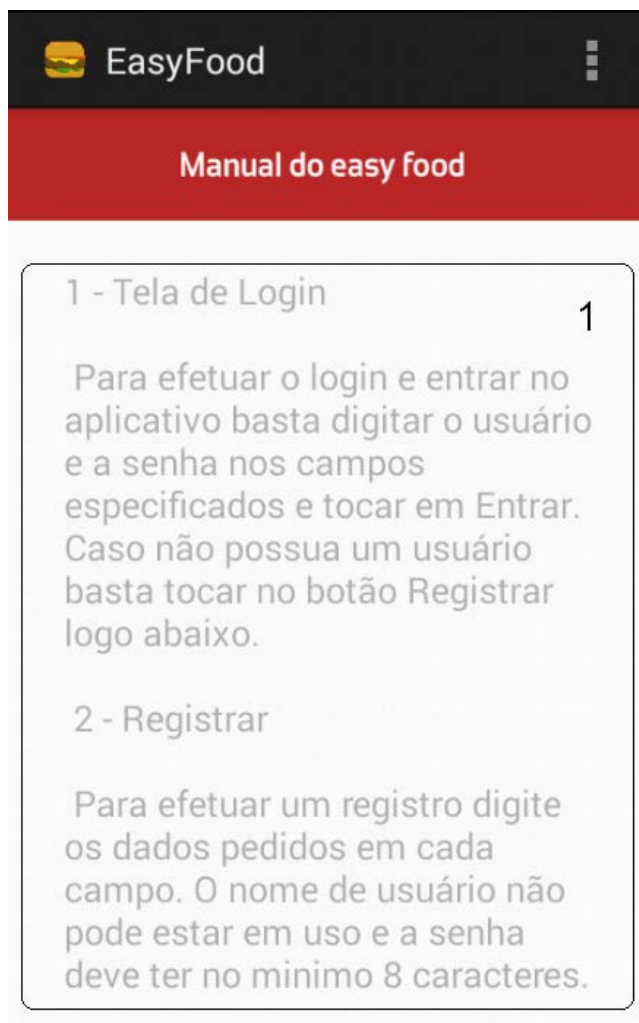


Figura 48 - Dados Compra EasyFood

Fonte: Próprio Autor

1- Manual de uso do aplicativo *EasyFood*.

MANUAL DO APLICATIVO EASYFOOD DESKTOP



Manual EasyFood Desktop

Manual explicativo dos objetos e suas funções em cada tela da aplicação de gerenciamento de produtos em cardápio e vendas para Computadores.

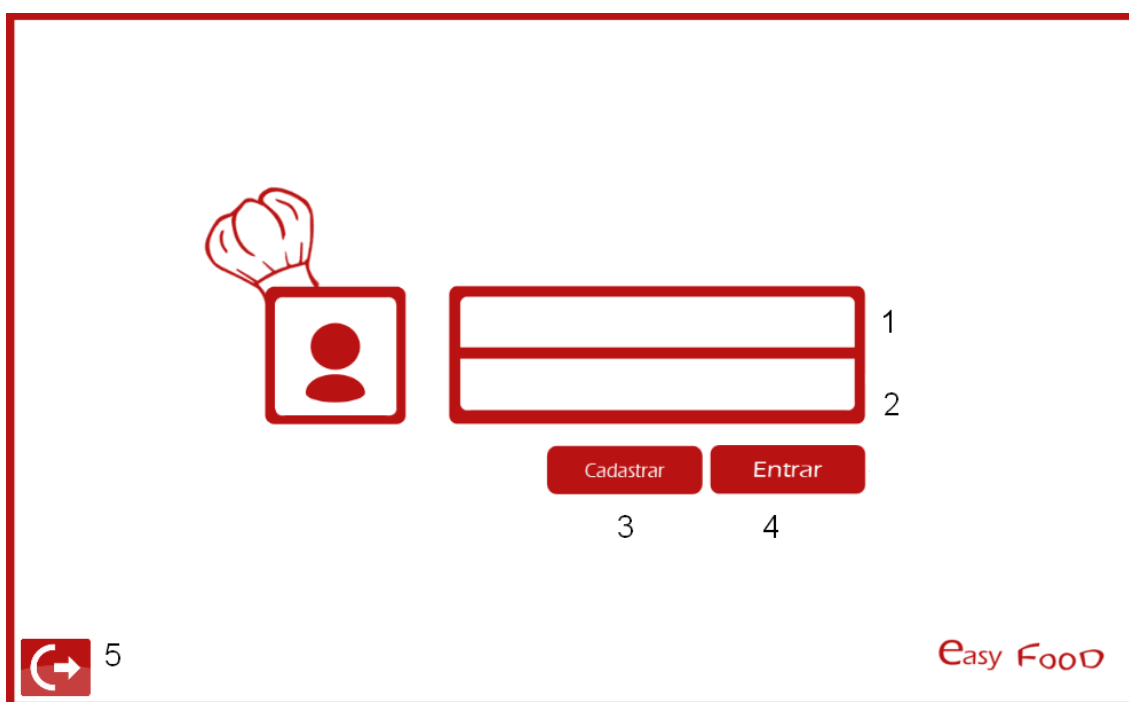


Figura 49 - Login Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Campo no qual o usuário digitará seu respectivo login.
- 2- Campo no qual o usuário digitará sua respectiva senha.
- 3- Botão que permite o usuário cadastrar - se, caso não possua nenhum.
- 4- Botão que irá autenticar login e senha, permitindo o usuário logar.
- 5- Botão que permite o usuário sair do aplicativo.

The image shows a desktop application window titled 'Cadastrar'. The window has a red border and a white background. At the top, there is a red header bar with the text 'Cadastrar' in white. Below the header, there are two input fields. The first field is labeled 'Nome' in red text and has a red border. To its right is the number '1'. The second field is labeled 'Senha' in red text and also has a red border. To its right is the number '2'. Below the 'Senha' field, there is a red button with the text 'Cadastrar' in white. To the right of this button is the number '3'. In the bottom left corner, there is a small black back arrow icon followed by the number '4'. In the bottom right corner, there is a logo that says 'Easy Food' in red text.

Figura 50 - Cadastrar Funcionário Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Campo no qual será digitado o nome do usuário.
- 2- Campo no qual será digitada a senha do usuário.
- 3- Botão que permitirá o usuário finalizar o cadastro.
- 4- Botão que permite o usuário voltar à tela anterior.

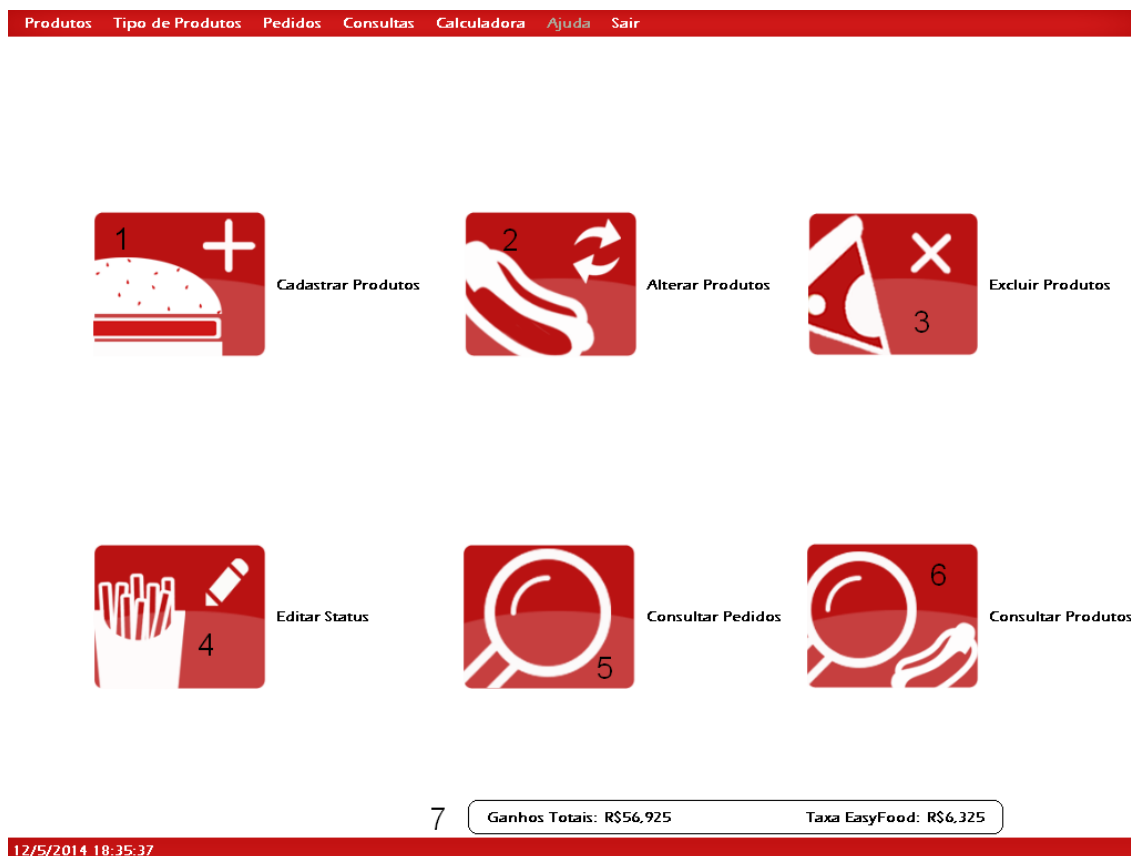


Figura 51 - Menu Principal Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Opção que permite o usuário cadastrar produtos.
- 2- Opção que permite o usuário alterar produtos.
- 3- Opção que permite o usuário excluir produtos.
- 4- Opção que permite o usuário editar status dos pedidos.
- 5- Opção que permite o usuário consultar pedidos.
- 6- Opção que permite o usuário consultar produtos.
- 7- Local onde é mostrado o total ganho até o momento com vendas e também a taxa do aplicativo.

Produtos	Tipo de Produtos	Pedidos	Consultas	Calculadora	Ajuda	Sair
1	2	3	4	5	6	7

Figura 52 - Menu Superior Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1-** Menu de produtos.
- 2-** Menu Tipo de Produtos.
- 3-** Menu Tipo de Pedidos.
- 4-** Menu Consultas.
- 5-** Menu que abre a calculadora.
- 6-** Menu de Ajuda.
- 7-** Opção sair do aplicativo.

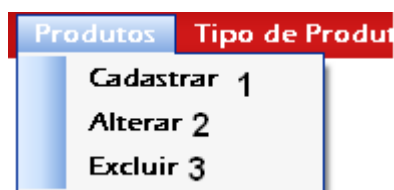


Figura 53 - Aba Produtos Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1-** Submenu que permite o usuário cadastrar novos produtos.
- 2-** Submenu que permite o usuário alterar produtos.
- 3-** Submenu que permite o usuário excluir produtos.

Cadastrar Produtos

Sabor: 1

Tipo de Produto: 2

Preço: 3

4

5

Figura 54 - Cadastrar Produtos Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Campo no qual o usuário digitará o sabor do produto a ser cadastrado.
- 2- Campo no qual o usuário digitará o tipo do produto a ser cadastrado.
- 3- Campo no qual o usuário digitará o preço do produto a ser cadastrado.
- 4- Botão que salvará os dados do produto.
- 5- Botão que permite o usuário voltar à tela anterior.

Alterar Produtos

Código: 1

Nome: 2

Tipo produto: 3

Preço: 4

5

Pesquisar 6

Alterar 7

8

Figura 55 - Alterar Produtos Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- campo no qual o usuário poderá pesquisar o produto a ser alterado pelo código.
- 2- Campo no qual o usuário poderá alterar o nome do produto selecionado.
- 3- Campo no qual o usuário poderá alterar o tipo do produto selecionado.
- 4- Campo no qual o usuário poderá alterar o preço do produto selecionado.
- 5- Local onde serão listados os produtos pesquisados.
- 6- Botão que permite o usuário pesquisar os produtos conforme o código informado.
- 7- Botão que finalizará a alteração.
- 8- Botão que permite o usuário voltar à tela anterior.

Excluir Produtos

☐ Código: 1

☐ Nome: 2

3

Pesquisar 4

Excluir 5

6

Figura 56 - Excluir Produtos Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Campo no qual o usuário poderá pesquisar os produtos a partir do código informado.
- 2- Campo no qual o usuário poderá pesquisar os produtos a partir do nome informado.
- 3- Local onde serão listados os produtos encontrados a partir do método de pesquisa.
- 4- Botão que realizará a pesquisa dos produtos encontrados a partir do método de pesquisa.
- 5- Botão que permite o usuário excluir o produto selecionado.
- 6- Botão que permite o usuário voltar à tela anterior.

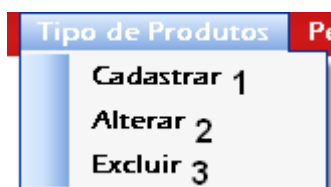


Figura 57 - Aba Tipo de Produtos Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1-** Submenu que permite o usuário cadastrar novos tipos de produtos.
- 2-** Submenu que permite o usuário alterar algum tipo de produtos.
- 3-** Submenu que permite o usuário excluir algum tipo de produtos.



Figura 58 - Cadastrar Tipo de Produtos Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Campo no qual será digitado o tipo de produto a ser cadastrado.
- 2- Botão que finalizará o cadastro.
- 3- Botão que permite o usuário voltar à tela anterior.

The image shows a desktop application window titled "Alterar Tipo de Produtos". It contains the following elements:

- 1**: A text input field for "Código:".
- 2**: A text input field for "Nome:".
- 3**: A large rectangular area for displaying search results.
- 4**: A red button labeled "Pesquisar".
- 5**: A red button labeled "Alterar".
- 6**: A back arrow icon.

There is also a small cartoon illustration of a hand pointing towards the bottom right corner of the window.

Figura 59 - Alterar Tipo de Produtos Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Campo no qual o usuário irá digitar o código do produto a ser alterado.
- 2- Campo no qual o usuário irá digitar o nome do produto a ser alterado.
- 3- Local onde os dados pesquisados aparecerão.
- 4-Botão que realiza a pesquisa dos produtos conforme o método indicado.
- 5-Botão que altera os produtos selecionados.
- 6- Botão que permite o usuário voltar à tela anterior.

Excluir Tipo de Produto

☐ Código: 1

☐ Nome: 2

3

Pesquisar 4 Excluir 5

6

Figura 60 - Excluir Tipo de Produtos Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Campo no qual o usuário poderá pesquisar os produtos a partir do código informado.
- 2- Campo no qual o usuário poderá pesquisar os produtos a partir do nome informado.
- 3- Local onde serão listados os produtos encontrados a partir do método de pesquisa.
- 4- Botão que realizará a pesquisa dos produtos encontrados a partir do método de pesquisa.
- 5- Botão que permite o usuário excluir o produto selecionado.
- 6- Botão que permite o usuário voltar à tela anterior.

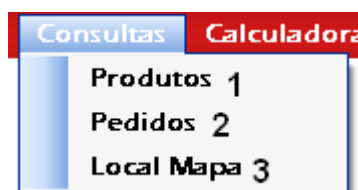


Figura 61 - Aba Consultas Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1-** Submenu que permite consultar produtos.
- 2-** Submenu que permite consultar pedidos.
- 3-** Submenu que permite ir até o local (mapa).

Consultar Produtos

☐ Código: 1

☐ Nome: 2

	Codigo	Tipo de Produto	Nome	Preco
▶	1	Pizza	Calabresa	20,50
	2	Pizza	Frango	22,25
*				

3

Pesquisar 4 Imprimir 5 Mostrar tudo 6

7

Figura 62 - Consultar Produtos Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Campo no qual o usuário poderá selecionar o meio de pesquisa "Código do Produto".
- 2- Campo no qual o usuário poderá selecionar o meio de pesquisa "Nome do Produto".
- 3- Local onde é listado os pedidos a partir do método selecionado.
- 4- Botão que permite o usuário pesquisar os produtos a partir do método selecionado.
- 5- Botão que permite imprimir um relatório dos produtos atuais.
- 6- Botão que mostrará todos os produtos atuais.
- 7- Botão que permite o usuário voltar à tela anterior.

Consultar Pedidos

Status do Pedido: 1

Código do Pedido: 2

Nome do Usuário: 3

Codigo	Data	Produto	Preço do Produto	Qt
5	12/5/2014 17:58	Calabresa	20,50	2
6	12/5/2014 17:58	Frango	22,25	1

4

5 6 7

8

Figura 63 - Consultar Pedidos Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Campo no qual o usuário poderá selecionar o meio de pesquisa "Status do Pedido".
- 2- Campo no qual o usuário poderá selecionar o meio de pesquisa "Código do Pedido".
- 3- Campo no qual o usuário poderá selecionar o meio de pesquisa "Nome do Usuário".
- 4- Local onde serão listados os produtos a partir do método selecionado.
- 5- Botão que permite o usuário pesquisar os pedidos a partir do método selecionado.
- 6- Botão que permite imprimir um relatório dos pedidos atuais.
- 7- Botão que mostrará todos os pedidos atuais.
- 8- Botão que permite o usuário voltar á tela anterior.

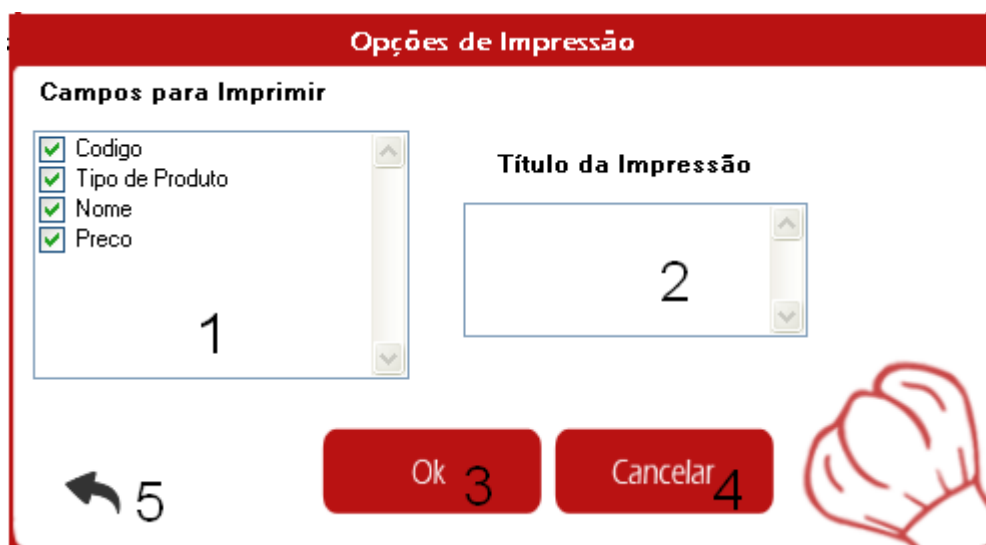


Figura 64 - Opções de Impressão Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

1 - Campos a serem inseridos na impressão.

2 - Título da impressão.

3 - Botão para realizar a impressão.

4 - Botão para cancelar a impressão.

5 - Botão voltar.

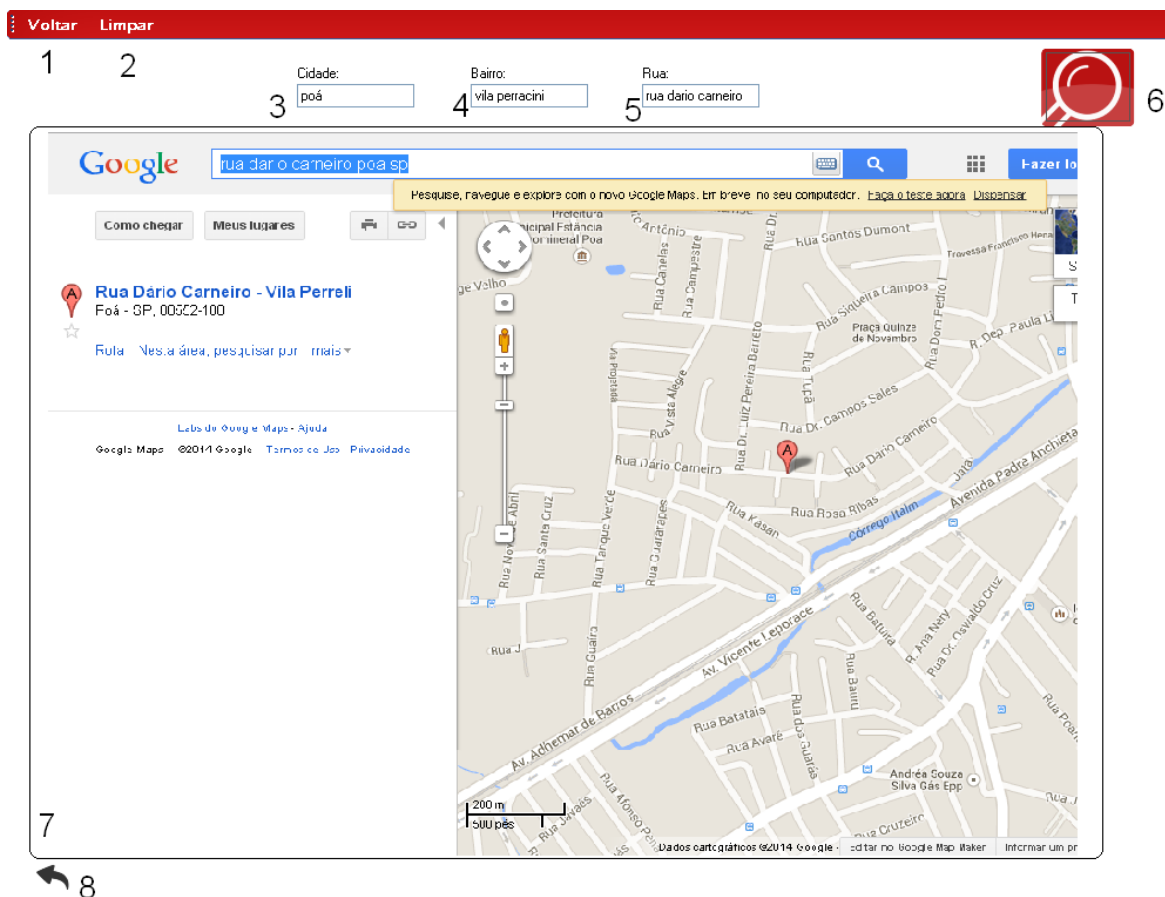


Figura 65 - Local Mapa Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Botão que permite o usuário voltar à tela anterior.
- 2- Botão que limpará os campos de pesquisa.
- 3- Campo onde o usuário digitará a cidade a ser pesquisada.
- 4- Campo onde o usuário digitará o bairro a ser pesquisada.
- 5- Campo onde o usuário digitará a rua a ser pesquisada.
- 6- Botão que pesquisará o local a partir dos dados informados.
- 7- Local onde será mostrado o mapa.
- 8- Botão que permite o usuário voltar à tela anterior.

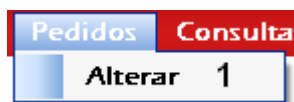


Figura 66 - Aba Pedidos Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- Submenu que permite o usuário alterar algum pedido pendente.

Alterar Pedido

Código do Pedido:

Status do pedido: ▼

	Pedido	Quantidade de Produto(s)	Data	Tipo do Produto	Nº Pr
▶	5	2	12/5/2014 17:58	Pizza	Ca
	6	1	12/5/2014 17:58	Pizza	Fra
*					

< ... >

Pesquisar **Alterar** **Mostrar tudo**

↶ 7

Figura 67 - Alterar Status do Pedido Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1- campo no qual o usuário irá informar o código do produto a ser procurado.
- 2- Campo no qual o usuário poderá alterar o status do pedido.
- 3- Local que será exibido os produtos pesquisador a partir do código informado.
- 4- Botão que permitirá o usuário realizar a pesquisa dos produtos.
- 5- Botão que permitirá o usuário alterar o status do produto selecionado.
- 6- Botão que mostrará todos os pedidos atuais.
- 7- Botão que permite o usuário voltar á tela anterior.

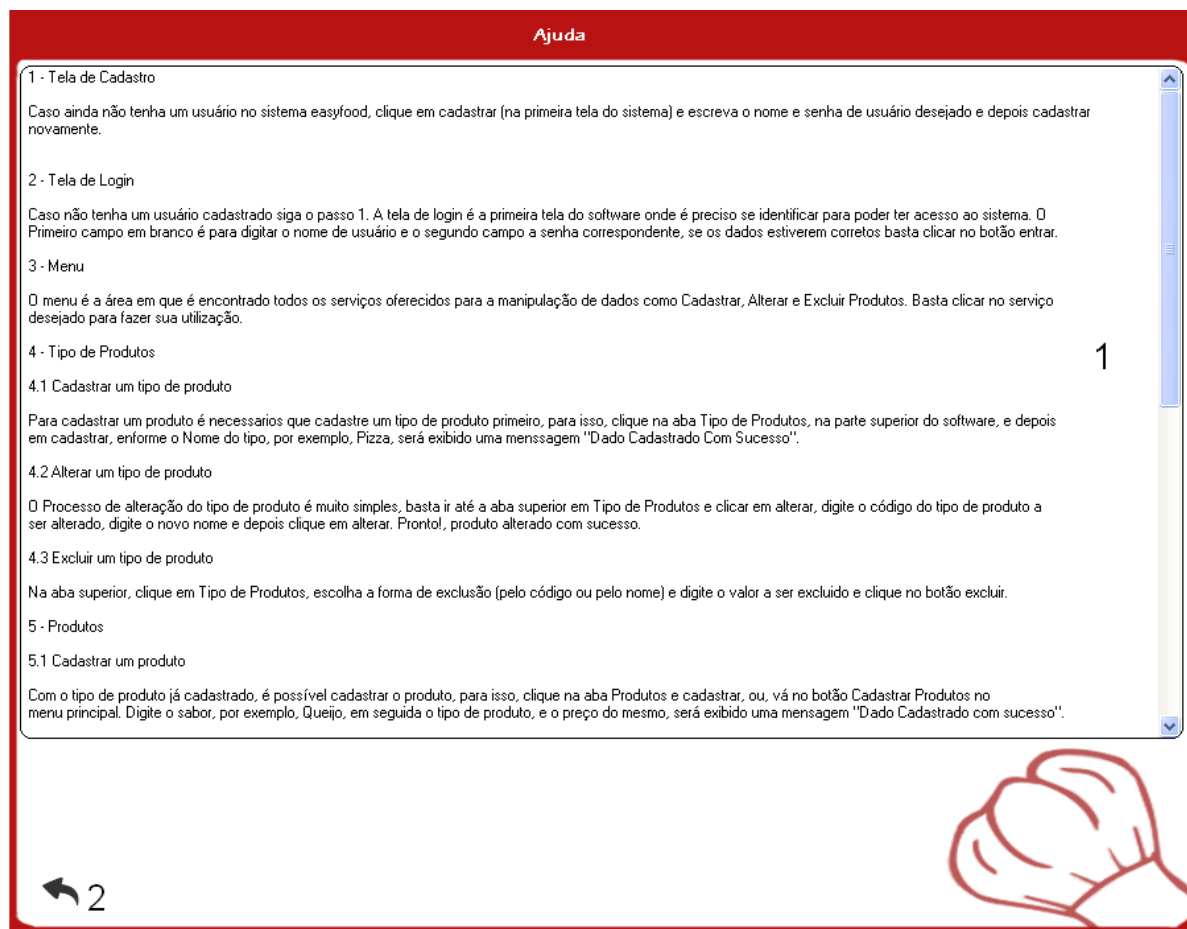


Figura 68 - Ajuda Desktop EasyFood

Fonte: Próprio Autor

- 1-** Local onde são mostrados os tópicos de ajuda.
- 2-** Botão que permite o usuário voltar à tela anterior.