

UNIGUAIRACÁ
TECNÓLOGO EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

KELBER OLIVEIRA DA SILVA

DELIVERY SHOP

SISTEMA DE PEDIDOS E ENTREGAS

SISTEMA DE PEDIDOS E ENTREGAS

Trabalho a ser entregue ao professor Marcos Latchuk, da disciplina de Práticas e Projetos I, para obtenção de nota parcial referente ao 2^o Bimestre do 3^o Período do curso Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de sistemas

GUARAPUAVA NOVEMBRO/2020

KELBER OLIVEIRA DA SILVA

SUMÁRIO

TERMOS TÉCNICOS E SIGLAS	3
DESCRIÇÃO GERAL	4
USUÁRIOS ENVOLVIDOS	5
REQUISITOS FUNCIONAIS	6
REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS	7
DESENVOLVIMENTO	8
CASO DE USO DO SISTEMA	9
MODELAGEM	10
ANEXOS	11

TERMOS TÉCNICOS E SIGLAS

APP – Abreviação para aplicativo;

DELIVERY – é o termo em inglês usado para Entrega;

SHOP – É o termo utilizado para Shopping, loja, venda, comércio.

LOGIN - é um termo em inglês usado no âmbito da informática, um neologismo que significa ter acesso a uma conta de e-mail, computador, celular ou outro serviço;

SACOLA – é o número do Pedido, forma de associar os pedidos do cliente à uma compra, onde será transportado;

WEB - é uma palavra inglesa que significa teia ou rede. O significado de web ganhou outro sentido com o aparecimento da internet. A web passou a designar a rede que conecta computadores mundialmente.

DESCRIÇÃO GERAL DO SISTEMA

Delivery Shop é um sistema que tem o objetivo de facilitar a compra de produtos sem que o cliente saia de casa, de forma que é possível o usuário acessar o aplicativo e fazer suas compras, listando os produtos do estabelecimento, e os valores.

Forma de funcionamento: o usuário baixa o app em seu dispositivo, e através dele é possível fazer o pedido do produto, sendo possível ser entregue via Delivery ou retirada no estabelecimento. O administrador possui acesso a versão web, onde recebe uma notificação de cada pedido realizado pelo usuário, e assim fazendo a confirmação do mesmo e imprimindo uma ordem com os dados do pedido, do cliente, e o endereço para entrega.

Sobre o aplicativo mobile, será composto pelas seguintes telas:

- Tela Inicial, onde o usuário faz o cadastro ou login.
- Lista de produtos, onde o usuário consegue visualizar os produtos e seus valores e adicionar ao seu pedido.
- Sacola, tela onde o usuário visualiza os produtos adicionados e tem opção de adicionar mais produtos ou finalizar pedido.
- Fechar pedido, onde o usuário confirma os dados da sua compra, e fecha o pedido.

Sobre a versão web:

- Tela Inicial, é onde aparece os índices de quantos pedidos estão em aberto, quantos fechados, e alguns atalhos.
- Lista de pedidos, poderá ser acessada através de um atalho na página inicial, nela estão em verde os pedidos fechados e azul os pedidos recentes e vermelho os mais antigos, dessa forma o estabelecimento consegue dar prioridade para a ordem dos pedidos.
- Pedido, na lista de pedidos ao clicar em cima do pedido é possível ver mais informações do pedido e também poder fazer atualizações do status, como aceitar o pedido e finalizar o pedido.
- Balanço, nessa tela o administrador do sistema consegue visualizar relatórios do fluxo diário, semanal ou mensal, os valores, e a quantidade de pedidos.

USUÁRIOS ENVOLVIDOS

Administrador: Responsável por gerenciar o sistema, e expedir os pedidos;

Cliente: Usuário que acessa o app e faz o pedido dos produtos.

REQUISITOS FUNCIONAIS

- Intermediar Compras: O sistema deve ser capaz de intermediar compras entre usuários e a loja;
- Efetuar Cadastro: Efetuar cadastro do novo usuário;
- Manter Usuário: cadastrar, remover, atualizar, e deletar um usuário.
- Efetuar Login: Efetuar login na aplicação;
- Listar produtos: Listar os produtos cadastrados;
- Modificar produtos: Loja pode alterar produtos no sistema;
- Buscar: Campo de busca por produtos;
- Filtrar buscas: Permitir a aplicação de filtros durante as buscas;
- Fechar pedido: Fechar pedido e enviar para o administrador aceitar;
- Localização da entrega: O usuário pode cadastrar e escolher o endereço de entrega;
- Histórico de pedidos: Usuário pode visualizar o histórico dos pedidos;
- Status do pedido: O usuário pode acompanhar status do pedido, saber hora da confirmação e do envio pela loja;
- Aceitar pedido: Administrador confirma o pedido do usuário;
- Imprimir pedido: Ao aceitar pedido é impresso o resumo do pedido com os dados para entrega.
- Fechar pedido: Administrador finaliza o pedido marcando como concluído;
- Pontos de fidelidade: A cada compra o usuário acumula um determinado número de pontos, proporcional ao valor da compra, os quais ao chegar numa quantidade estabelecida podem ser convertidos em desconto em próximas compras.

REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS

- Agilidade na entrega: O sistema monitora e notifica a loja para que o pedido seja emitido o mais rápido possível;
- Lucratividade: O sistema estimula a realizar os pedidos pelo aplicativo pelo fato da agilidade e pontos que podem gerar descontos.
- Praticidade: O sistema oferece uma forma de realizar os pedidos pratica e intuitiva
- Custo Benefício: O sistema oferece um maior custo benefício ao usuário, do que comprar pessoalmente no estabelecimento.

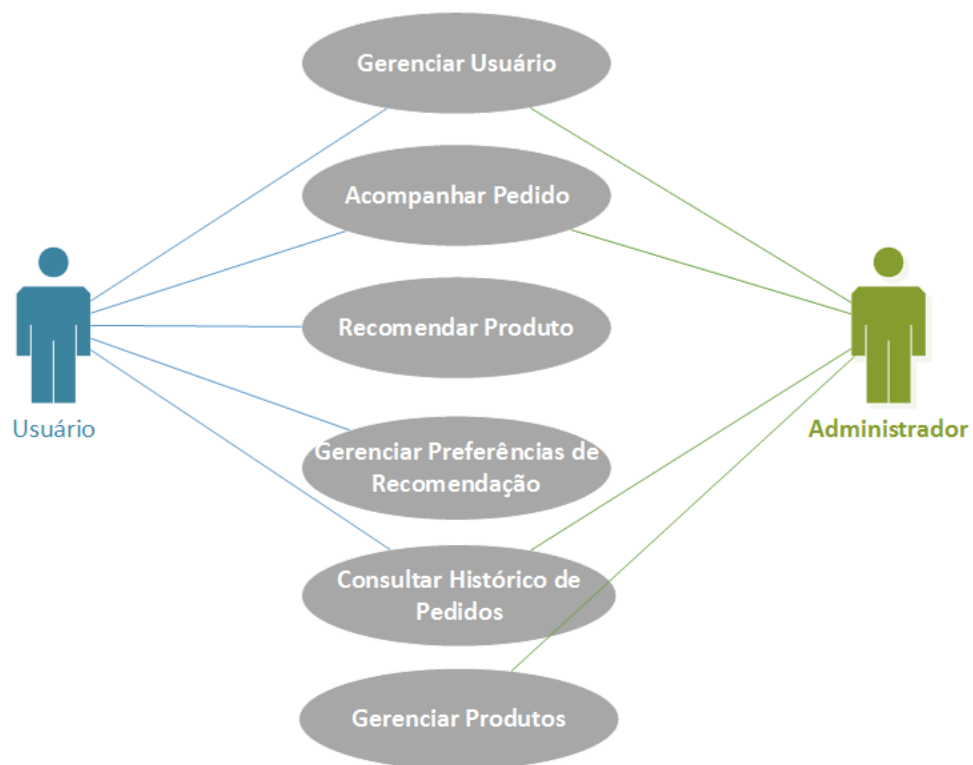
DESENVOLVIMENTO

O sistema será desenvolvido em 2 plataformas:

Versão mobile (aplicativo do usuário), será desenvolvido na plataforma Ionic;

Versão web (sistema do administrador), será desenvolvido via php, e terá um banco de dados no servidor local da loja, que também será acessado remotamente pelo aplicativo mobile.

CASO DE USO DO SISTEMA



MODELAGEM

O Sistema deve possuir as seguintes telas:

VERSÃO MOBILE

Tela de login;

Tela Cadastrar –se;

Tela Esqueceu a senha;

Tela inicial listando as seguintes opções:

- Produtos em promoção;
- Campo de busca;
- Botão “Meu cadastro”.

Tela de busca com filtros, menor preço, marca, modelo, tamanho;

Tela do produto com descrição do mesmo, botão adicionar a sacola e quantidade;

Tela “Meu cadastro” listando as seguintes opções:

- Botão “Sacola”;
- Editar dados;
- Histórico de pedidos;
- Acompanhar pedido;
- Quantidade de pontos embaixo do nome;
- Logout.

Tela da sacola listando as seguintes opções:

- Botão finalizar pedido;
- Remover ou editar quantidade produto;
- Trocar pontos;

Tela editar dados;

Tela histórico de pedidos;

Tela acompanhar pedido.

VERSÃO WEB

Tela login administrador;

Tela administrador, listando as seguintes opções:

- Pedidos pendentes;
- Pedidos finalizados;
- Relatório de produtos;
- Usuários cadastrados;
- Relatório de vendas.

Tela produtos cadastrados, listando as seguintes opções:

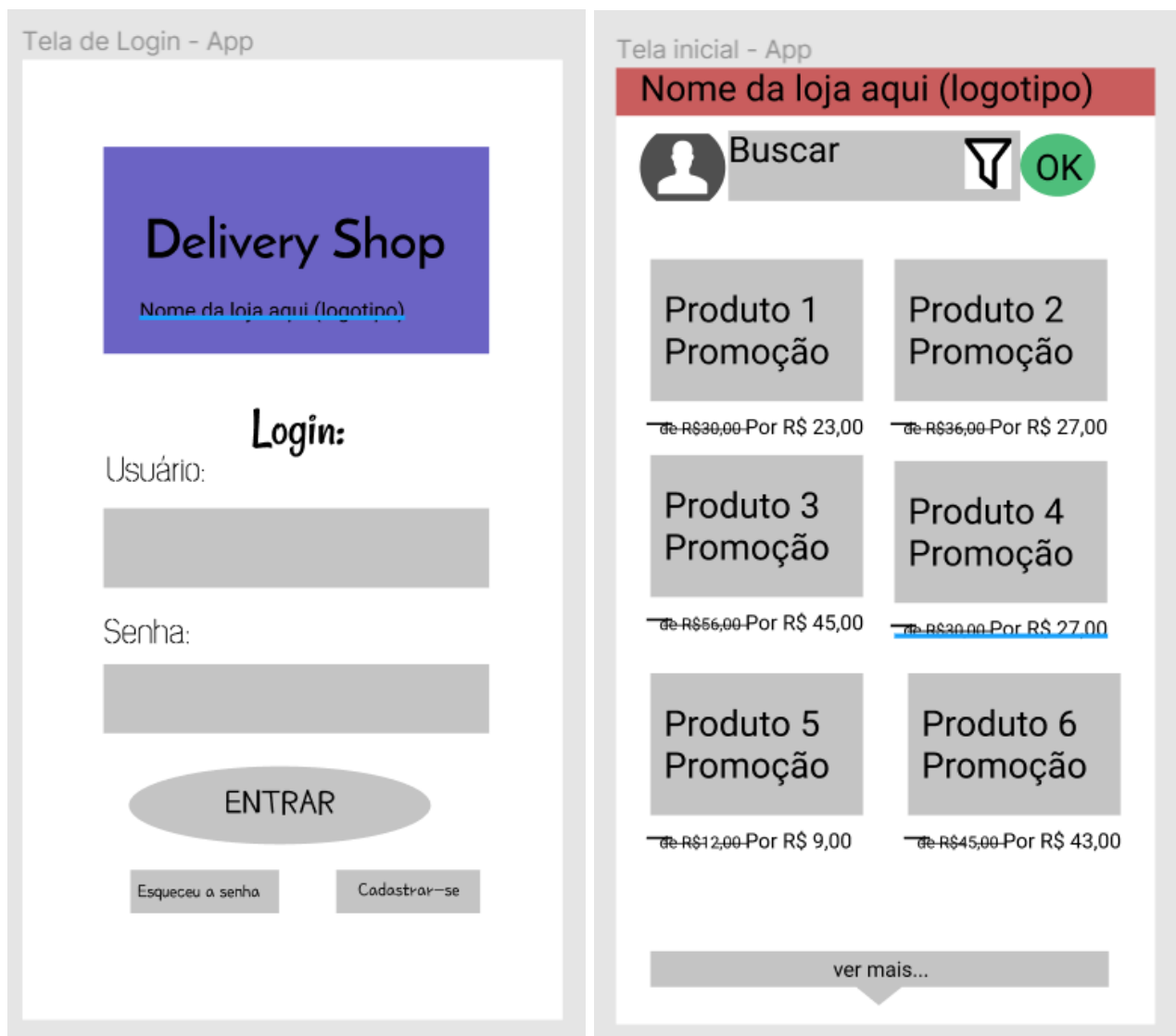
- Adicionar produto;

- Editar / remover produto;
- Tela pedidos pendentes;
- Tela pedidos finalizados;
- Tela usuários cadastrados, opção para excluir ou cadastrar novo usuário;
- Tela relatório de vendas;
- Tela adicionar e editar produto.

ANEXOS




PROTOTIPAGEM

Link para acessar as telas : <https://www.figma.com/file/ryk9ptFS5bc5JJ7pP92N3P/Untitled?node-id=0%3A1>



Tela de busca - App

Nome da loja aqui (logotipo)

Ordenar por:


menor preço	maior preço	maior desconto	nome
-------------	-------------	----------------	------

faixa de preço de a

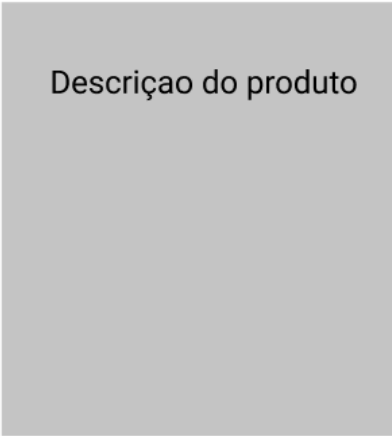
marca

Tela do produto - App

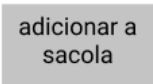
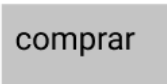
Nome da loja aqui (logotipo)



Produto 2
Promoção
~~de R\$ 36,00~~ Por R\$ 27,00




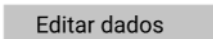
Descrição do produto




Tela Meu Cadastro - App


Nome da loja aqui (logotipo)




Meu cadastro
Nome do Usuário
★ 12887 pontos





Sacola de Produtos



Acompanhar Pedidos



Historico de Pedidos



Delivery Shop

Nome da loja aqui (logotipo)

Pedidos pendentes

Pedidos Finalizados

Relatório de
Produtos

Usuários Cadastrados

Relatorio de Vendas

Pedidos Pendentes

Pedido 01



Pedido 02



Pedido 03



Pedido 04

