

Celso Sebastião
Leandro Cardoso
Jhonathan Henrique

03 MOTIVAÇÃO

04 OBJETIVO

05 METODOLOGIA

06 DESENVOLVIMENTO

07,08,09 RESULTADOS ESPERADOS


10 CRONOGRAMA

11 REFERÊNCIAS

12,13,14,15 CASOS DE USO

16 JIRA

ABOA



MOTIVAÇÃO

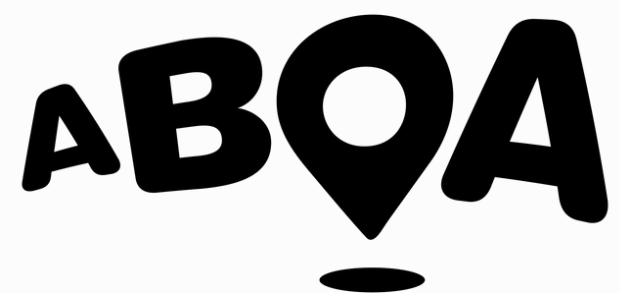
- **Falta de recomendações personalizadas:** Aplicativos não consideram fatores como clima, ocasião ou preferências do usuário.
- **Informações desatualizadas:** Horários de funcionamento incorretos podem gerar frustração.
- **Busca limitada por localização:** Filtros não incluem acessibilidade, transporte ou segurança da região.
- **Ausência de integração com eventos locais:** Usuários não são informados sobre promoções e festivais.
- **Poucas recomendações da comunidade:** Opiniões de usuários e especialistas são pouco exploradas.
- **Dificuldade na adaptação às preferências:** Falta de aprendizado sobre histórico e interesses do usuário.
- **Interface pouco intuitiva:** Aplicativos são complexos e dificultam a navegação.
- **Falta de filtros avançados:** Dificuldade em encontrar locais específicos, como pet-friendly ou com música ao vivo.
- **Avaliações falsas:** Classificações tendenciosas prejudicam a tomada de decisão.



OBJETIVO

- **Sugestões personalizadas:** O sistema considera clima, humor e histórico do usuário.
- **Filtros avançados:** Busca por tipo de comida, ambiente e ocasiões especiais.
- **Informações atualizadas:** Dados precisos sobre horários, proximidade e disponibilidade.
- **Integração com eventos:** Destaque para locais com shows, happy hours e eventos especiais.
- **Avaliações confiáveis:** Opiniões reais de usuários para recomendações mais seguras.
- **Aprendizado inteligente:** O app refina sugestões com base no histórico do usuário.
- **Interface intuitiva:** Design moderno e fácil navegação.
- **Reservas e pedidos antecipados:** Opção para evitar filas e garantir disponibilidade.
- **Segurança e acessibilidade:** Informações sobre locais seguros e adaptados.





METODOLOGIA

O projeto utilizará Scrum para garantir um desenvolvimento ágil e iterativo. Mesmo com uma equipe pequena e caráter acadêmico, essa metodologia facilitará a organização, colaboração eficiente e entregas incrementais constantes.

DESENVOLVIMENTO

- **Frontend (HTML, CSS e JavaScript):** A interface do usuário será criada com HTML, CSS e JavaScript, garantindo um design responsivo e dinâmico. Podemos utilizar frameworks como Bootstrap ou Tailwind CSS para facilitar a estilização e JavaScript puro ou React.js para tornar a navegação mais fluida e interativa.
- **Backend (Python):** Utilizaremos Python com Flask ou Django para gerenciar a lógica do sistema, incluindo autenticação de usuários, processamento de recomendações e integração com o banco de dados. O backend será responsável por fornecer APIs para o frontend consumir os dados dinamicamente.
- **Banco de Dados (MySQL):** O MySQL será utilizado para armazenar informações dos usuários, restaurantes, cardápios, avaliações e estatísticas de pesquisa. A comunicação entre o backend e o banco será feita por meio de ORMs como SQLAlchemy (Flask) ou Django ORM, permitindo consultas eficientes e seguras.



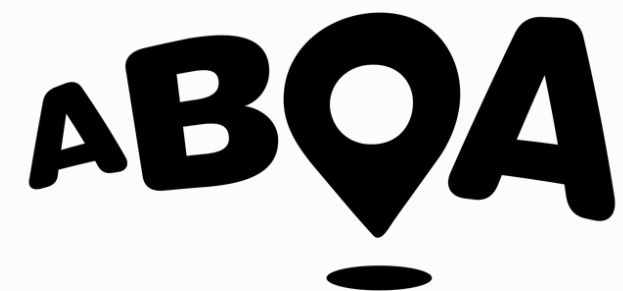
BEST CASE SCENARIO

O desenvolvimento do aplicativo é concluído com sucesso dentro do prazo planejado, e todas as funcionalidades essenciais, como busca por restaurantes, recomendações personalizadas, cupons de desconto e estatísticas para vendedores, funcionam corretamente. Durante os testes, a equipe consegue validar que o sistema está estável, intuitivo e alinhado com os objetivos do projeto. As simulações realizadas demonstram que os dados estão sendo processados corretamente e que a experiência do usuário é fluida, permitindo futuras melhorias e refinamentos.



FAIR CASE SCENARIO

O projeto é finalizado, mas com algumas funcionalidades básicas ainda precisando de ajustes, como melhorias na precisão das recomendações ou na exibição de estatísticas. Durante os testes, alguns bugs são identificados, exigindo correções e refinamentos antes que todas as funções estejam operando conforme esperado. Apesar disso, o aplicativo já apresenta um esboço funcional do conceito e pode ser aprimorado para alcançar um desempenho ideal em uma versão futura.



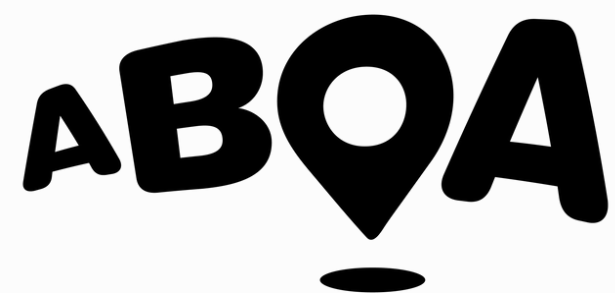
WORST CASE SCENARIO

O desenvolvimento enfrenta dificuldades, resultando na entrega de um protótipo incompleto, com funcionalidades essenciais não operando corretamente. Problemas na integração entre frontend, backend e banco de dados impedem que o sistema funcione como planejado. Durante os testes, falhas recorrentes são encontradas, dificultando a navegação e a experiência do usuário. Como consequência, o projeto precisa de reformulações e correções substanciais antes de ser considerado um MVP funcional.



CRONOGRAMA

	23/abr	30/abr	07/mai	14/mai	21/mai	28/mai	04/jun	11/jun	18/jun	25/jun
	23/04 - 30/04	30/04 - 07/05	07/05 - 14/05	14/05 - 21/05	21/05 - 28/05	28/05 - 04/06	04/06 - 11/06	11/06 - 18/06	18/06 - 25/06	25/06 - 02/07
ATIVIDADES	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
Definição do escopo e objetivos										
Pesquisa bibliográfica										
Levantamento de requisitos										
Prototipação do sistema										
Desenvolvimento do backend										
Desenvolvimento do frontend										
Testes iniciais e ajustes										
Levantamento de campo										
Implementação de melhorias										
Testes finais e otimização										
Documentação e relatório final										
Apresentação e entrega										

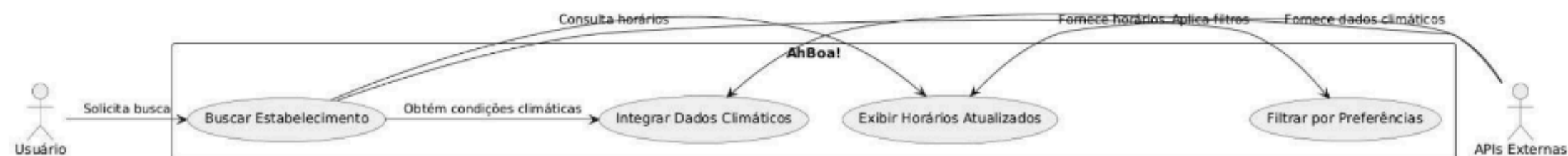


REFERÊNCIAS

Nos inspiramos no iFood e no site Comer & Beber para criar um aplicativo que ajude os usuários a encontrar bares e restaurantes de forma personalizada. Do iFood, trazemos a praticidade na busca por estabelecimentos e a exibição de cardápios, mas com um foco maior na experiência presencial, incentivando a visita ao local em vez do delivery. Já do Comer & Beber, aproveitamos a abordagem detalhada das recomendações gastronômicas, mas adicionamos uma camada extra de personalização e interatividade, como sugestões baseadas no clima, no humor e em eventos locais.



CASOS DE USO



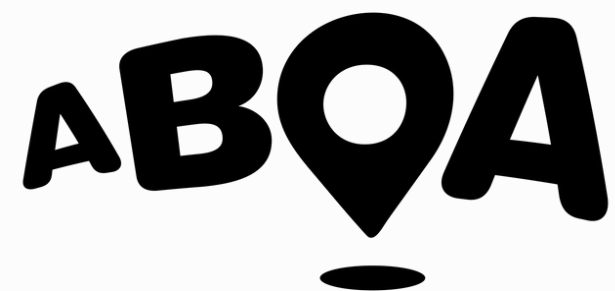
CASOS DE USO

CADASTRO DE USUÁRIO **ATORES:** USUÁRIO

DESCRIÇÃO: O USUÁRIO ACESSA O APLICATIVO E REALIZA O CADASTRO COM DADOS PESSOAIS (NOME, E-MAIL, SENHA, LOCALIZAÇÃO).

- **FLUXO PRINCIPAL:**
 - ACESSA TELA DE CADASTRO
 - PREENCHE OS CAMPOS OBRIGATÓRIOS
 - CONFIRMA TERMOS E CONDIÇÕES
 - CONTA É CRIADA COM SUCESSO

EXCEÇÕES: E-MAIL JÁ REGISTRADO, SENHA FRACA, CAMPOS OBRIGATÓRIOS NÃO PREENCHIDOS.



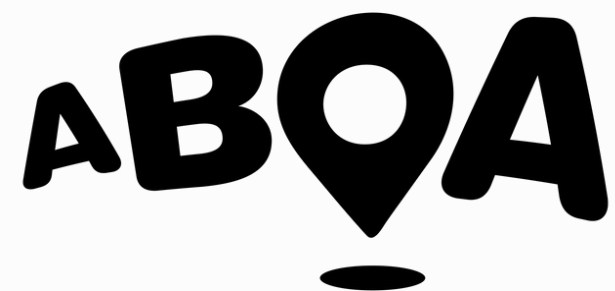
CASOS DE USO

LOGIN E AUTENTICAÇÃO **ATORES:** USUÁRIO OU RESTAURANTE

DESCRIÇÃO: PERMITE O ACESSO À CONTA COM VERIFICAÇÃO DE CREDENCIAIS E POSSIBILIDADE DE RECUPERAÇÃO DE SENHA.

- **FLUXO PRINCIPAL:**
 - ACESSA TELA DE LOGIN
 - INSERE E-MAIL E SENHA
 - AUTENTICAÇÃO REALIZADA COM SUCESSO

EXCEÇÕES: SENHA INCORRETA, E-MAIL INVÁLIDO, CONTA NÃO EXISTENTE.



CASOS DE USO

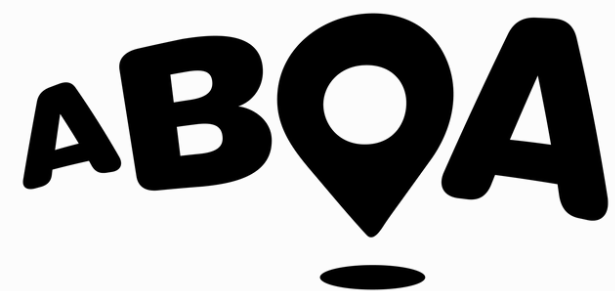
BUSCA POR RESTAURANTES **ATORES:** USUÁRIO

DESCRIÇÃO: USUÁRIO PODE BUSCAR ESTABELECIMENTOS COM BASE EM LOCALIZAÇÃO, TIPO DE COMIDA, FAIXA DE PREÇO E OUTROS FILTROS.

• FLUXO PRINCIPAL:

- USUÁRIO ACESSA A BARRA DE BUSCA
- DEFINE FILTROS DESEJADOS
- VISUALIZA LISTA DE RESTAURANTES COMPATÍVEIS

EXCEÇÕES: NENHUM RESTAURANTE ENCONTRADO, FALHA NA GEOLOCALIZAÇÃO.



JIRA

