

Projeto Integrador I - Projeto de Lógica

Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Totem de Auto-atendimento

Integrantes:

Agra Barbosa

Fellipe Malcolm

Gabriel Zerbinato

Professor: Evandro Teruel

São Paulo, SP

2022

Sumário

Tema escolhido	2
Introdução	3
Escopo:	3
Levantamento e classificação dos requisitos:	3
Requisitos funcionais:	3
Requisitos não funcionais:	3
Estrutura analítica do projeto	4
Planejamento	4
Desenvolvimento do algoritmo	4
Desenvolvimento do programa	4
Conclusão	5

Tema escolhido

Totem de atendimento de pedidos de uma lanchonete;

Introdução

É dada a seguinte situação: um estabelecimento de venda de açaí sofria de superlotação em determinados horários do dia, o que acarretava numa sobrecarga para os atendentes.

Após deliberação, foi proposta como solução a elaboração de um software para totens de auto-atendimento, que aliviarão a sobrecarga dos trabalhadores, possibilitarão maior autonomia dos clientes, e permitirá futuras expansões do cardápio de forma dinâmica.

Portanto, o objetivo deste trabalho é desenvolver o programa descrito. O tema foi escolhido em decorrência do contato prévio dos integrantes com o tipo de sistema em questão, assim como o interesse em desenvolvimento de GUI.

Escopo:

O escopo do trabalho contempla tudo que diz respeito à escolha dos produtos e à organização do carrinho de compras virtual.

Não será contemplada a interação com sistemas de bancos de dados de pagamento para que seja possível o uso de cartões de crédito ou débito.

Levantamento e classificação de requisitos:

Estão dispostos abaixo os requisitos funcionais e não-funcionais do projeto:

Requisitos Funcionais

- Tela de toque de início
- Exibir o cardápio de açaís (com tamanho e acompanhamentos), bebidas e salgados
- Permitir a visualização e customização do carrinho de compras virtual
- Ao final, informar o valor total da compra

Requisitos Não-Funcionais

- Programa escrito em Java, interface gráfica construída com Java Swing
- Utilização fácil e intuitiva
- Identidade de cores temática
- Indicadores de interação com o cursor dinâmicos

Estrutura analítica do projeto

A estrutura do projeto inclui as etapas e sub-etapas de:

1. Planejamento
 - Definição da identidade visual e design
2. Desenvolvimento do algoritmo
 - Pseudocódigo
 - Fluxograma
3. Desenvolvimento do programa
 - Criação do código
 - Período de testes

Foi organizado um cronograma virtual através do **Trello**, uma ferramenta visual, para possibilitar aos integrantes melhor gerenciamento de projeto, fluxo de trabalho e monitoramento de tarefas. É possível adicionar arquivos e checklists nas tarefas realizadas.

Complementarmente, foi cultivado o costume de conversar semanalmente sobre o que foi desenvolvido no período, listando atualizações e sugestões de atualização.

Pseudocódigo, fluxograma e código-fonte

Os elementos citados foram armazenados no **GitHub**, plataforma comumente usada para versionamento de código e hospedagem de código-fonte utilizando Git.

Os links para ambas plataformas de hospedagem se encontram abaixo:

GitHub: <https://github.com/malcozip/projetoPI>

Trello: <https://trello.com/b/IXx1KHAK/projeto-pi>

Conclusão

Em suma, foi possível desenvolver com êxito o programa nos limites do escopo estipulado através da implementação gradual de novos elementos gráficos. Estes foram criados a partir da biblioteca Java Swing, dada a familiaridade dos integrantes com a linguagem e a natureza gráfica do totem de auto-atendimento, que requiere agilidade, simplicidade e interatividade com o usuário.