

Modelo Conceptual

Metáforas das funcionalidades:

Pedir bebidas diretamente na mesa -> Encomendas on-line (manda-se vir a bebida (encomenda) e o empregado (carteiro) traz à mesa (casa))

Escolher a próxima música a tocar -> Eleições (vota-se na música (candidato) e passado algum tempo toca a música mais votada (é eleito o candidato mais votado))

Poder medir a alcoolemia -> Códigos de barras (mete-se a mão (código) na mesa (leitor) e o ecrã apresenta a taxa de alcoolemia (produto e o seu preço))

Objetos (atributos):

Pedido (lista de bebidas);
Bebidas (preço, composição, estado);
Conta (valor);
Alcoolímetro (quantidade de álcool no sangue);
Lista de música (faixas, faixa atual);

Operações:

Fazer pedido;
Consultar estado pedido;
Chamar empregado/segurança;
Pagar;
Fazer teste de alcoolemia;
Votar próxima faixa;
Ver faixa que está a tocar;

Relações entre conceitos:

Bebida tem um preço;
Composição das bebidas pode ser consultada no menu;
Preços dos pedidos somados à conta;
Conta pode ser consultada no menu;
Pagar a conta;
Consultar o estado do pedido atual;
Consultar lista de faixas disponíveis;

Mapeamento:

A mesa corresponde à mesa interativa presente no bar enquanto um todo;
O alcoolímetro corresponde a uma interface “touch” numa área delimitada da mesa que efetua a medição através da leitura da mão do utilizador;
Pagar a conta corresponde a deixar de ter dívida para com o dono do bar;
Uma bebida é uma bebida qualquer que possa ser consumida num bar;
Uma faixa é uma música que pertença à lista de musicas;

Cenários de Atividade:

Cenário Atividade 1

Funcionalidade:

Pedir bebidas para o grupo e pagar.

Cenário:

O João estava no bar com o seu grupo de amigos e queria pedir as bebidas e pagar pois era a sua vez de pagar. Escolheu então as bebidas que cada pessoa do grupo queria fazendo assim o pedido, adicionou à conta e confirmou, aparecendo o valor total da conta na mesa. Passado um tempo o empregado trouxe as bebidas e a conta.

Cenário Atividade 2

Funcionalidade:

Ver lista de músicas e votar na próxima a ser tocada.

Cenário:

A Inês e a Joana estavam já há algum tempo no bar. A Joana lembrou-se então que o que era preciso para se animarem era ouvirem a sua música. A Joana foi então ver a lista de músicas que estavam disponíveis no bar e ao deparar-se com a música que pretendia votou nela para ser a próxima música a ser tocada. Quando o bar mudou de música, a musica delas começou a tocar.

Cenário Atividade 3

Funcionalidade:

Fazer um teste no alcoolímetro.

Cenário:

O Jeremias está no bar há algum tempo, começa a achar que talvez tenha bebido demais para quem veio a conduzir, olha para a mesa e vê o ícone do teste do alcoolímetro. Escolhe fazer o teste e como lhe é indicado na interface coloca a sua mão sobre a área indicada. Após alguns momentos a mesa indica-lhe o valor de álcool no sangue. O Jeremias decide chamar um segurança para o acompanhar a um táxi pois a sua taxa de alcoolemia ultrapassa o limite definido por lei.