

GOVERNO DO ESTADO DO PARANÁ
SECRETARIA DE ESTADO DA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E ENSINO SUPERIOR - SETI
UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PARANÁ
CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

BRUNO NOLETO DE SOUSA
FELIPE AUGUSTO GONÇALVES
IVANILDO DA SILVA BARROS
LUÍS FERNANDO GASPAR
RAFAEL FRANCISCO FERREIRA

PROPOSTA DE PROJETO EM COMPUTAÇÃO
Sistema Automatizado de Pedidos para Restaurantes

Professor Orientador
Dr. Lisandro Rogério Modesto

APUCARANA 2017

1. Introdução

O projeto proposto destina-se a reduzir os índices de erro por falha humana, custos com papel e funcionários, assim como permite um atendimento imediato e eficaz. Para que o projeto seja desenvolvido, será feito um sistema que terá como ambiente um estabelecimento comercial destinado ao preparo e comércio de refeições(restaurante).

O SUPREME, Sistema Utilitário de Pedidos de Restaurantes e Mesas, irá comercializar refeições de forma ágil e prática, de maneira que não aumente os custos tanto para a empresa quanto para o cliente. O estabelecimento conseguirá gerar relatórios diários, mensais e anuais de quantas refeições foram feitas, além de mostrar os detalhes dos pedidos realizados.

O projeto será desenvolvido na linguagem JAVA, utilizando o ambiente de desenvolvimento Eclipse IDE, e o banco de dados de código aberto MySQL Community Edition para o armazenamento dos registros do restaurante. Permitindo assim que o projeto possa funcionar em uma variada gama de dispositivos, e ao mesmo tempo reduzindo custos para sua implementação.

2. Análise do Sistema Existente

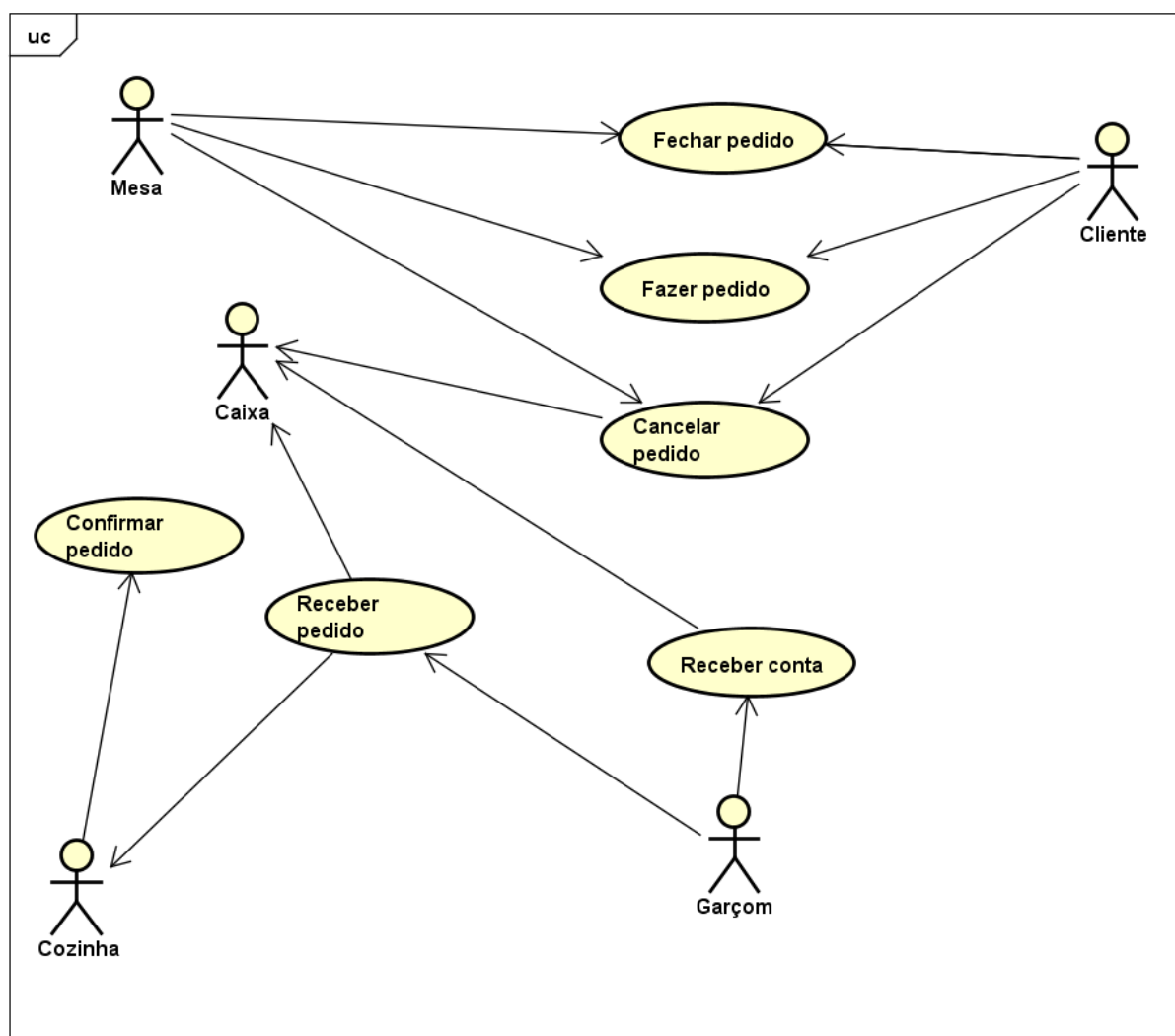
Os dados foram adquiridos por meio de observação e discussão com pessoas que trabalham em um restaurante da região, e toda a organização é feita por meios não-automatizados. Consequentemente, os funcionários acabam conhecendo bem as falhas em seus processos internos, assim adicionando ao projeto um detalhamento muito maior e ao mesmo tempo específico de tudo o que é preciso para que o sistema supra as necessidades do estabelecimento.

Atualmente, o sistema conta com uma equipe de garçons para o atendimento dos clientes. Os mesmos utilizam uma caderneta com uma ficha, onde são anotados os pedidos e o preço de cada item pedido, bem como o número da mesa. Uma cópia desses pedidos é passada à cozinha, que os prepara e, quando pronto, o garçom é chamado para levar o pedido até a mesa correspondente.

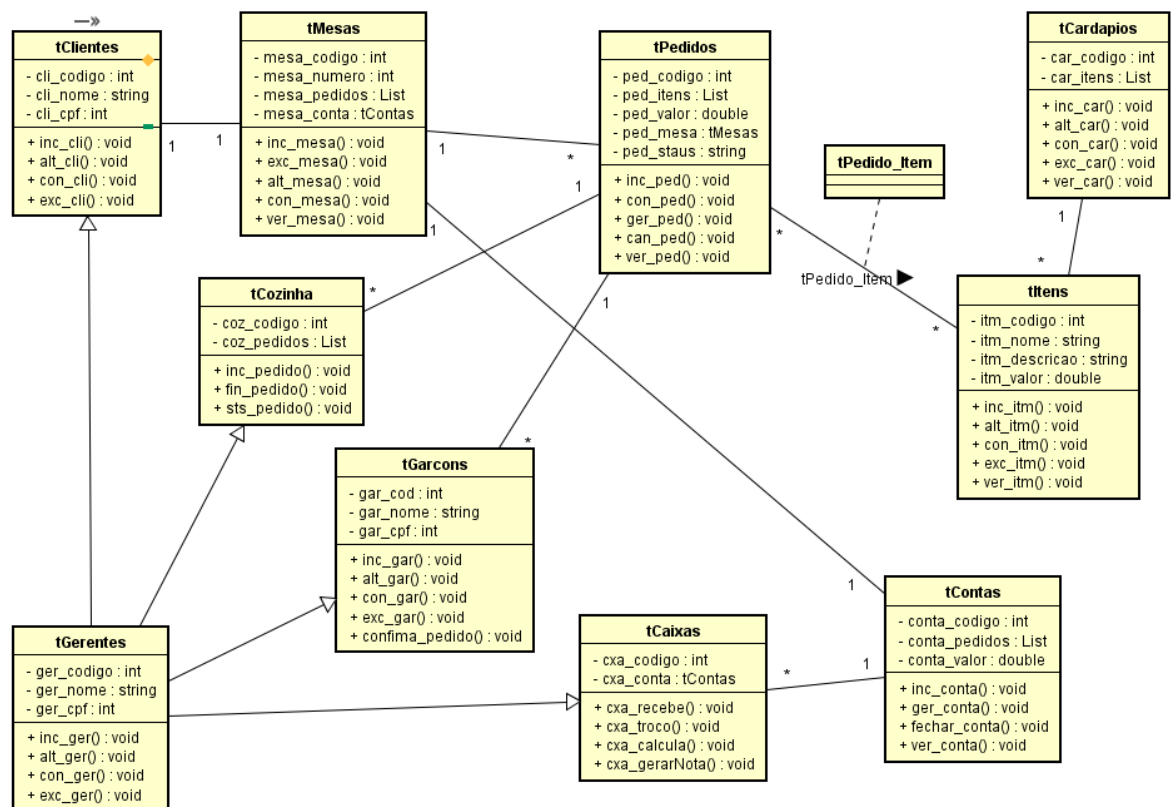
O pagamento é feito utilizando uma ficha onde estão anotados os pedidos e seus preços. Ao terminar a refeição, o cliente precisa se dirigir ao caixa, e de lá tudo será somado para então ser definido o total da conta à pagar.

3. Descrição Funcional e de Dados

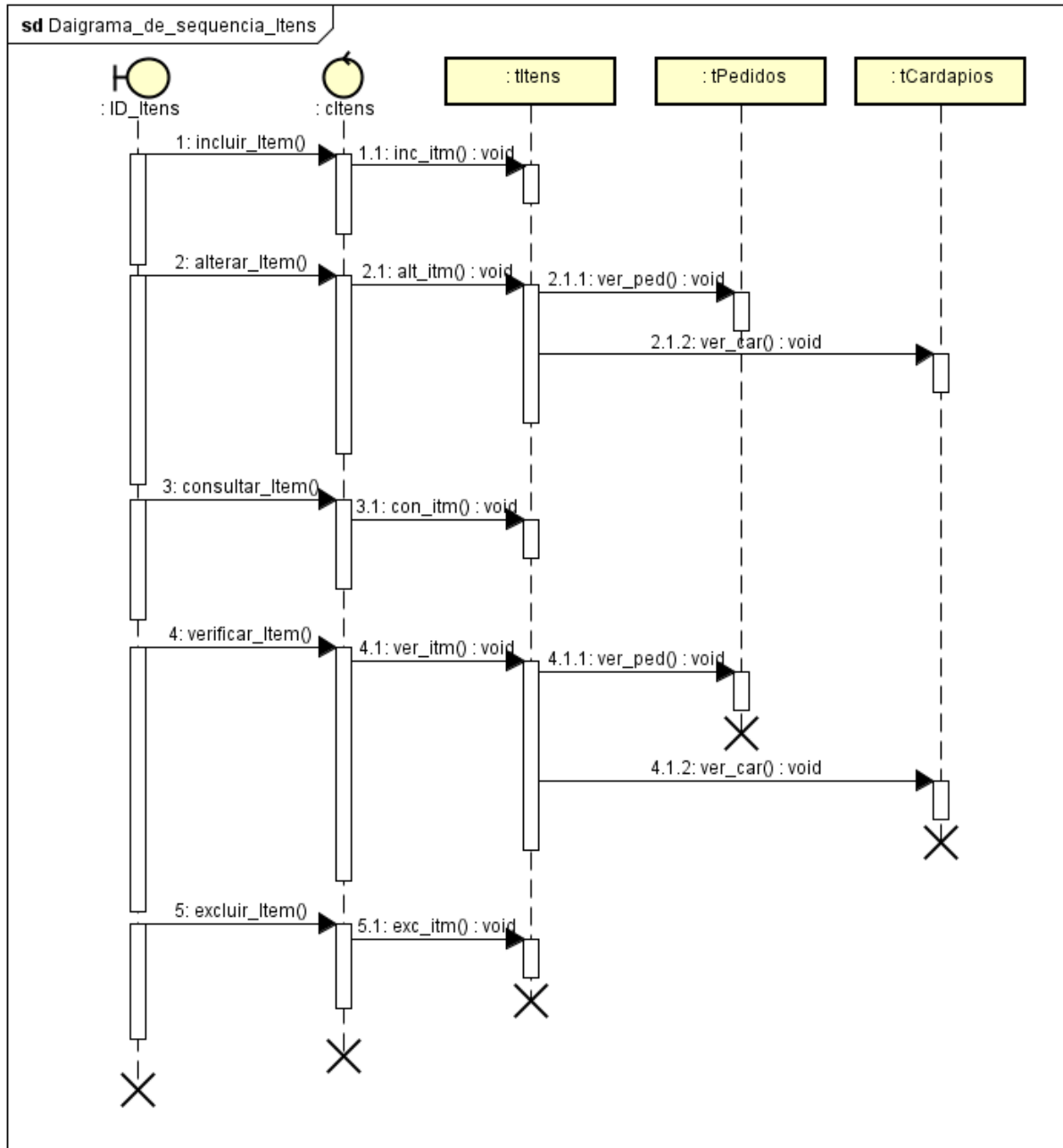
3.1. Diagrama Geral do Sistema/Casos de uso

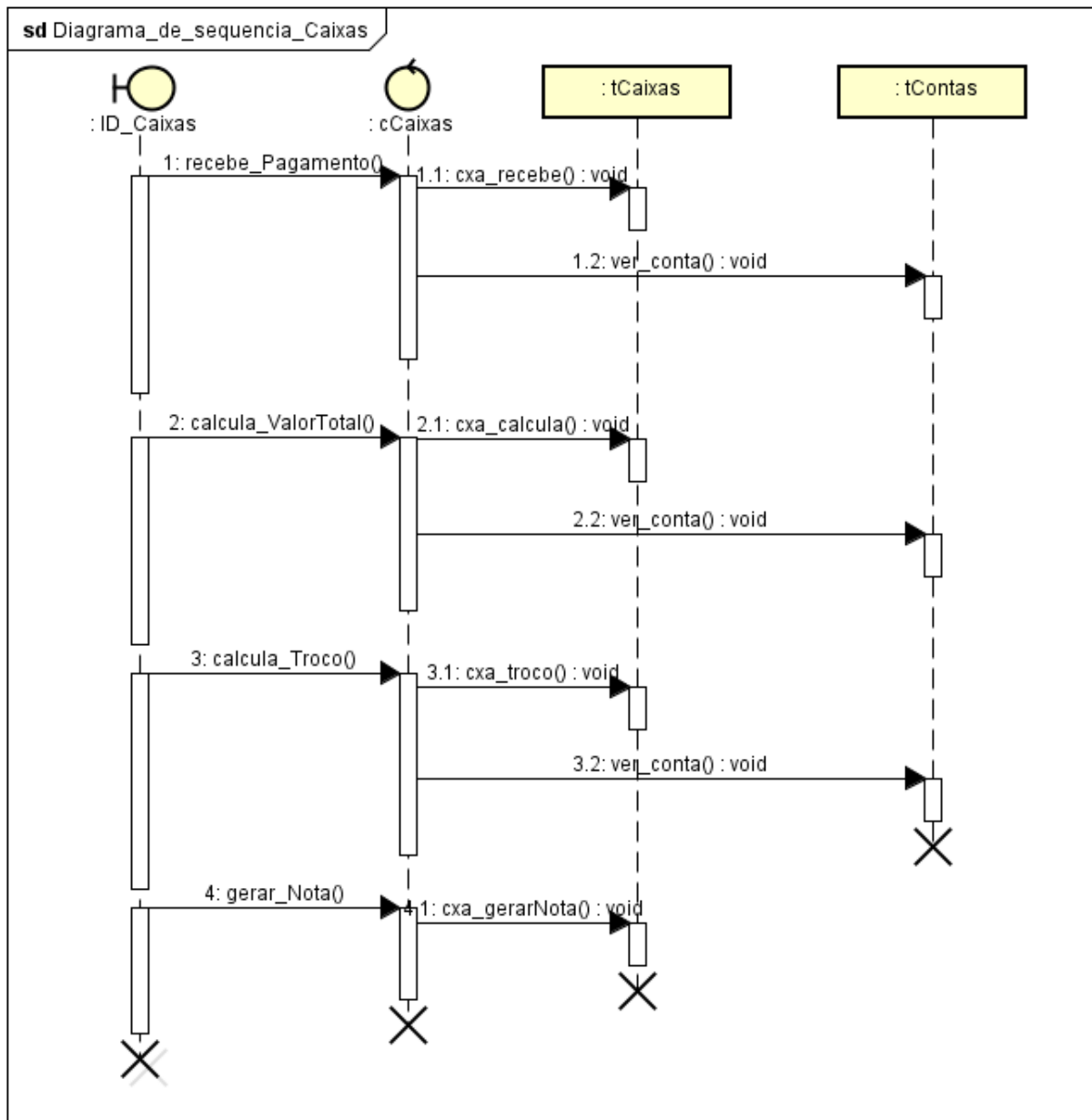


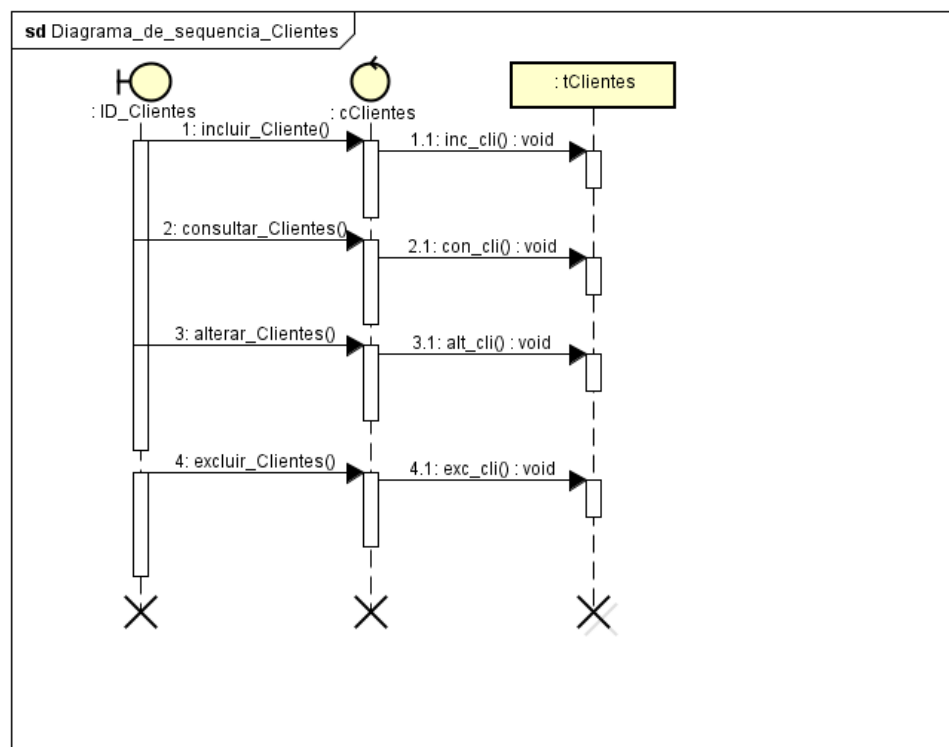
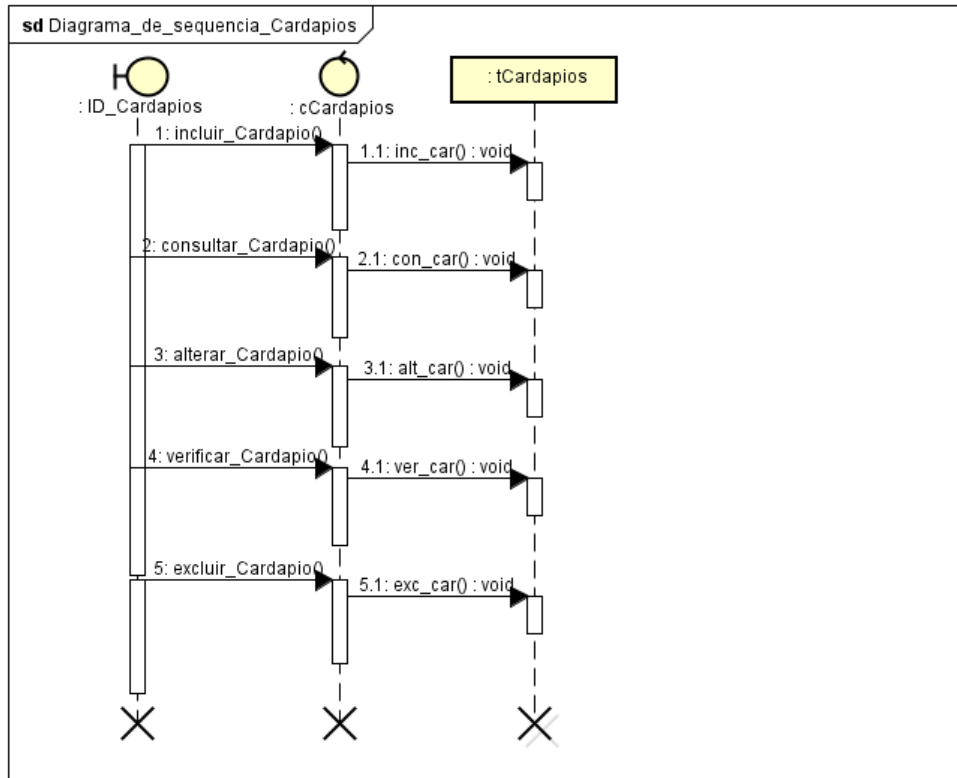
3.2. Diagrama de Classes

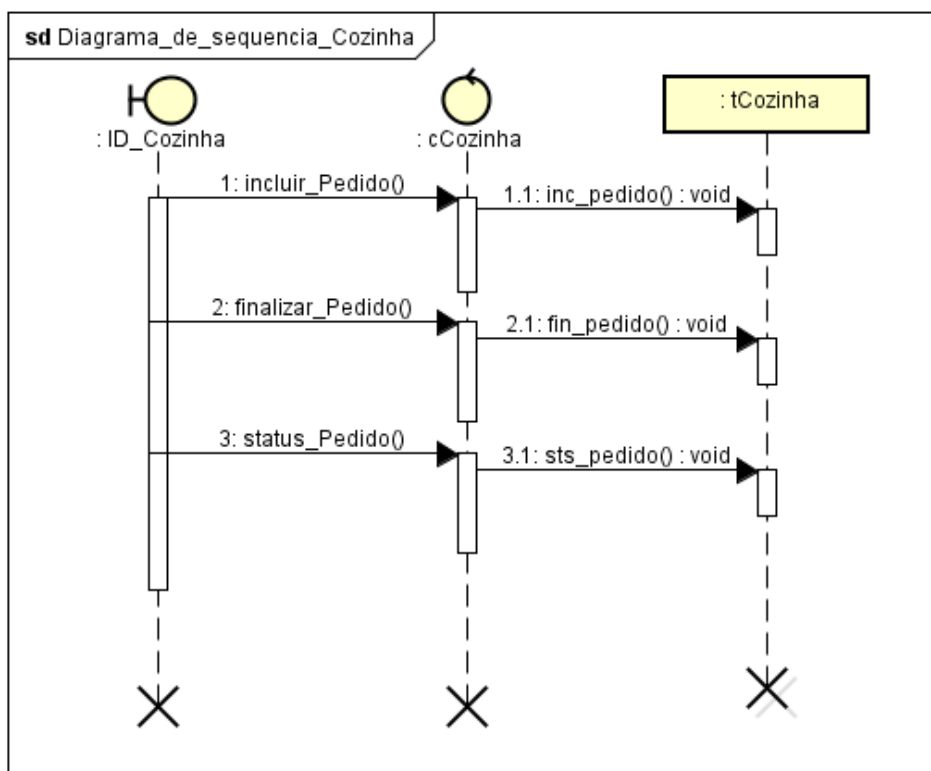
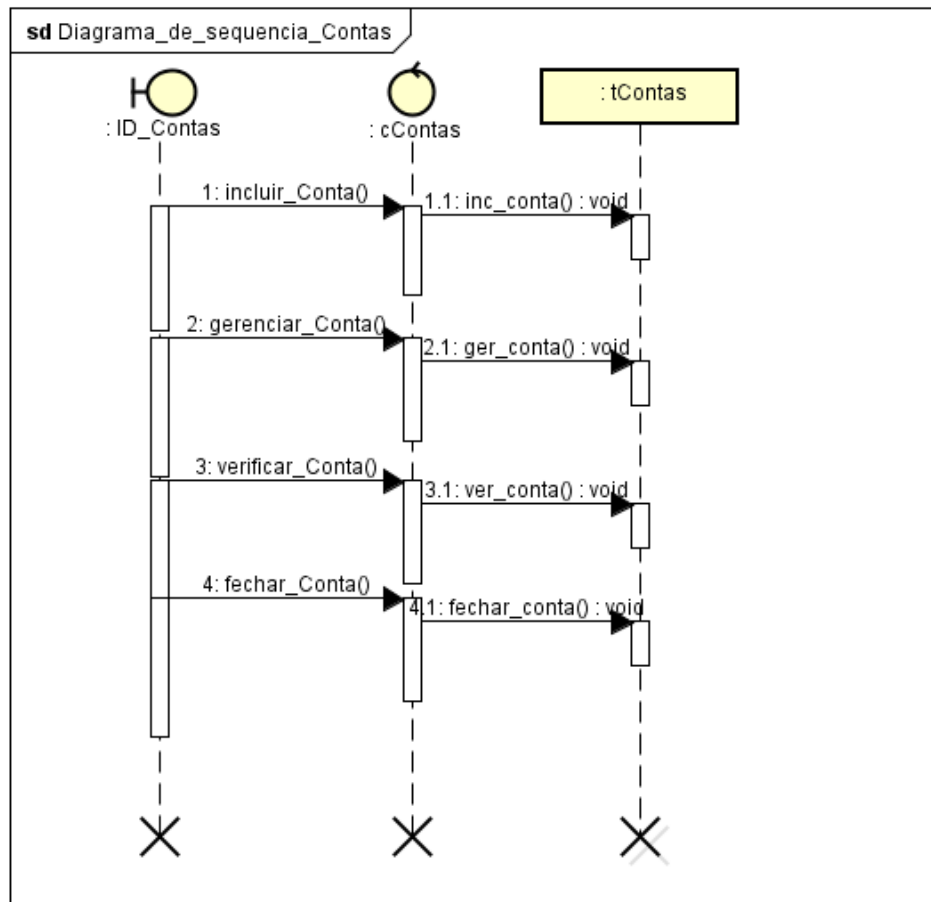


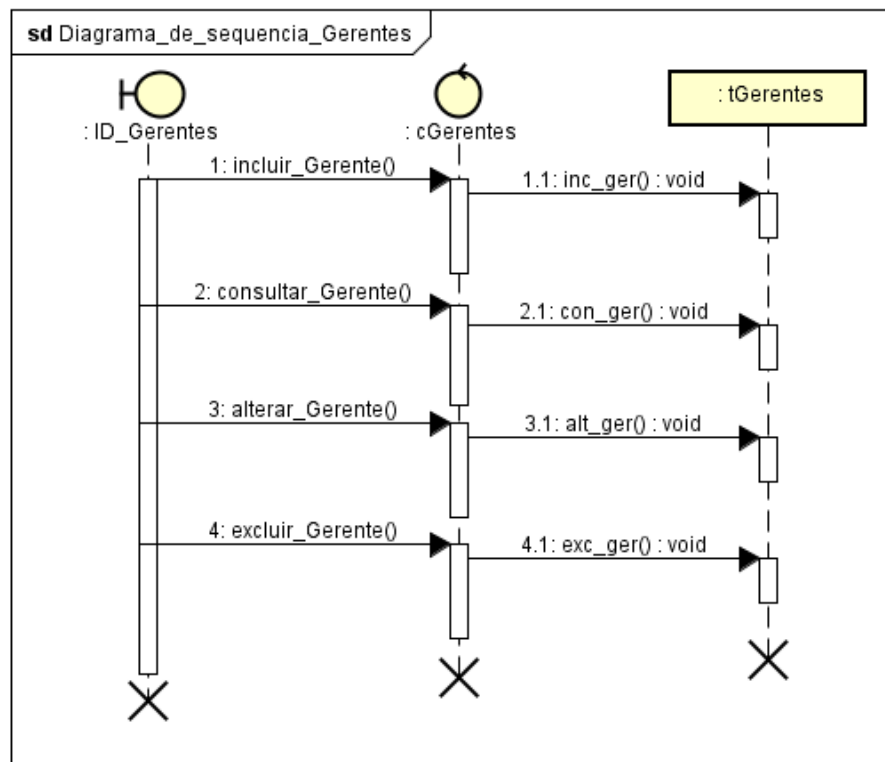
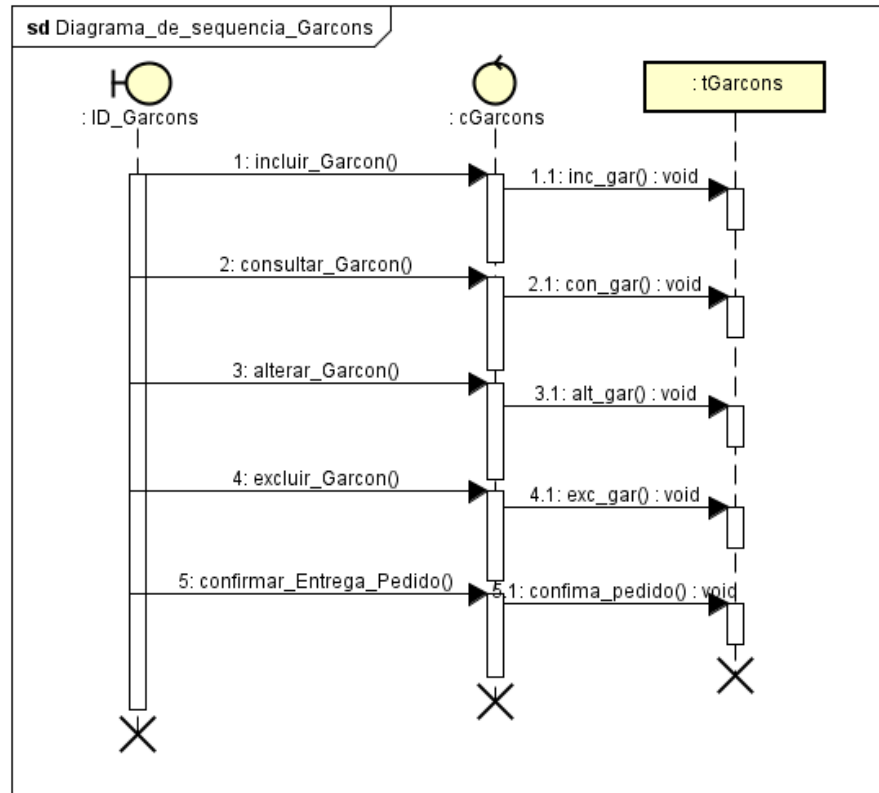
3.3. Diagramas de Sequência

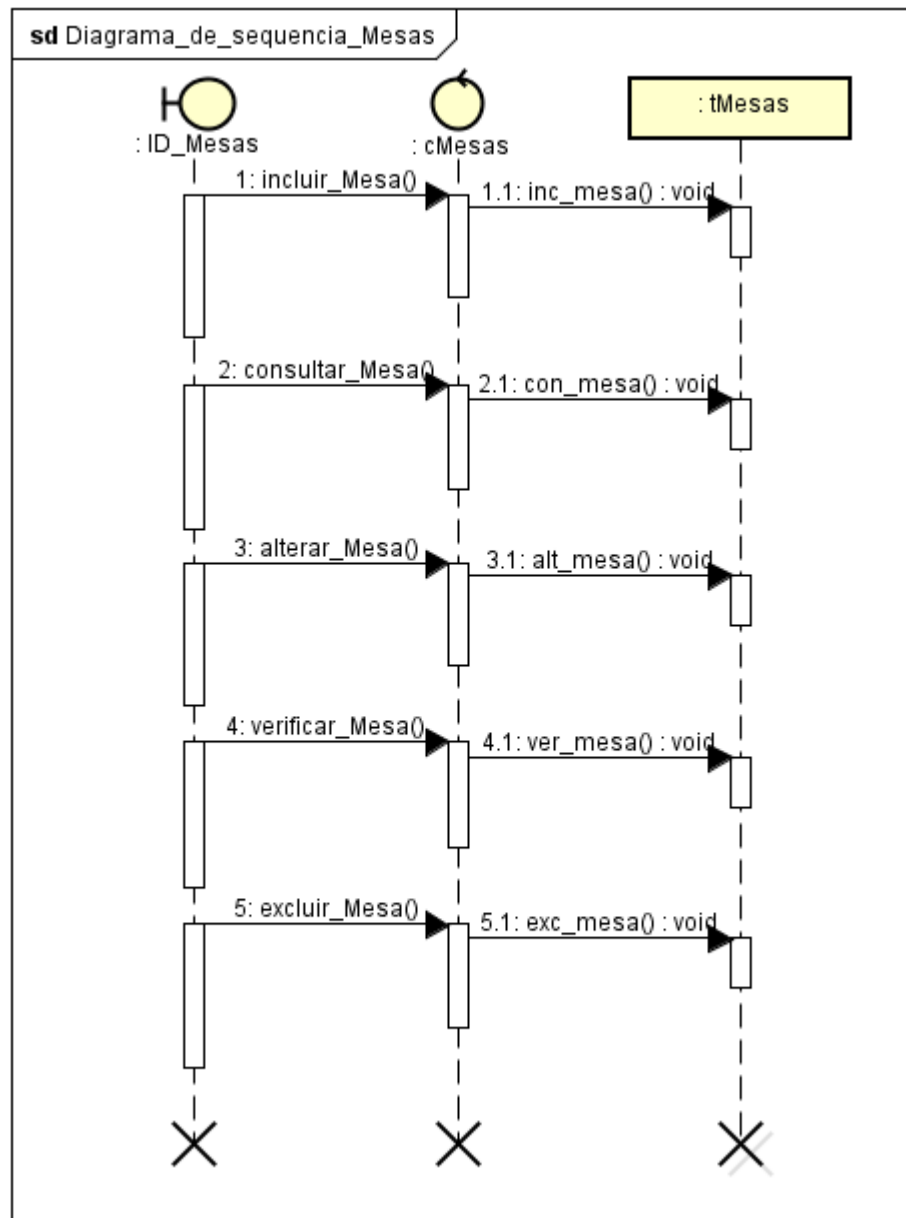


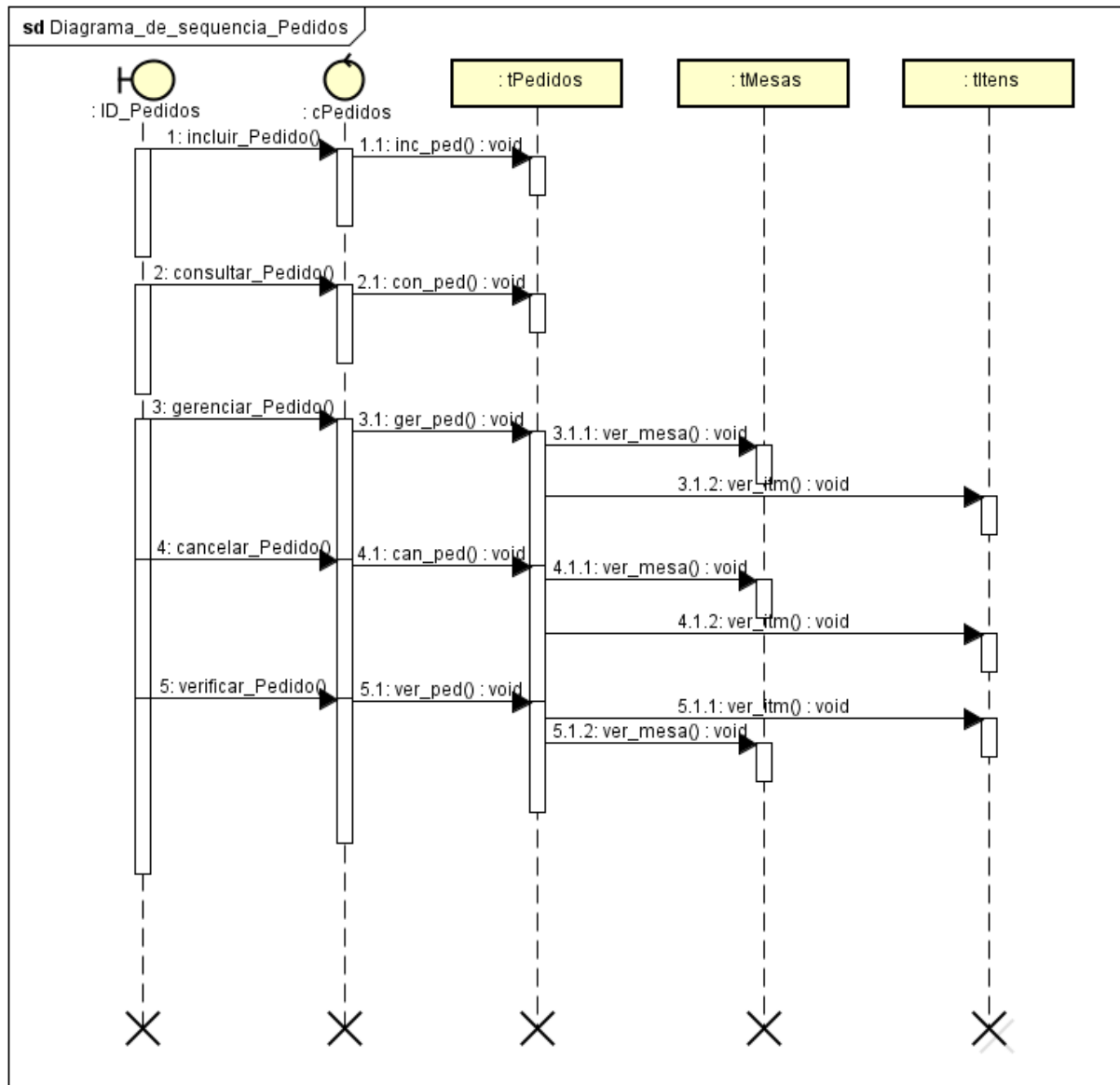




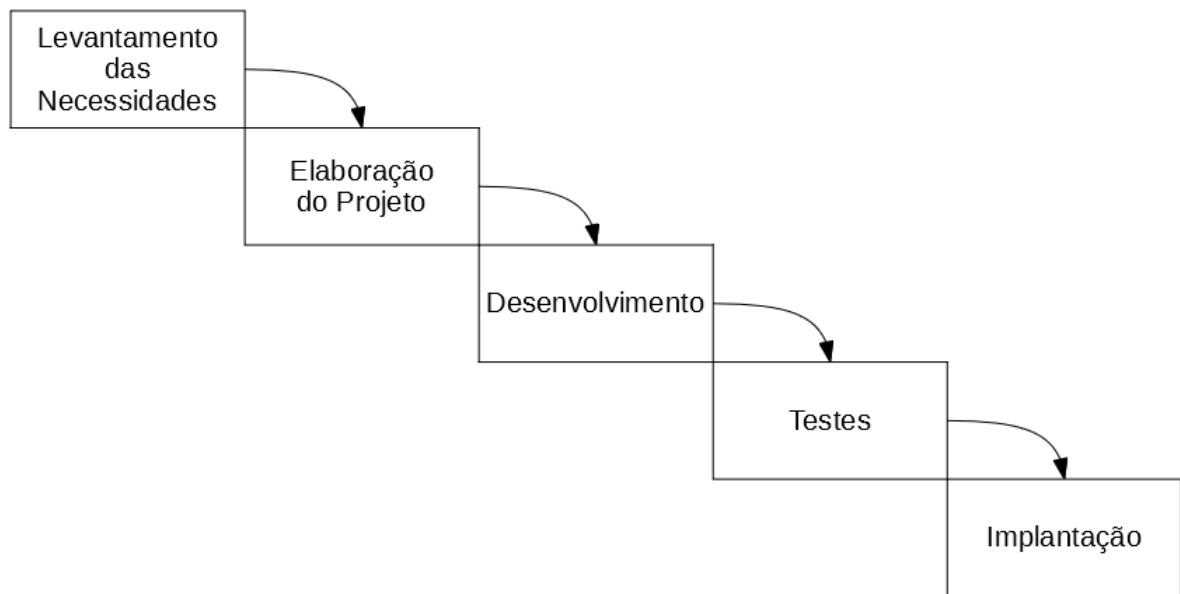








3.4. Modelo de Ciclo de Vida



4. Interface

Você está na mesa 007

FAZER PEDIDO

TELA DE PEDIDOS

Produto	Qtcd.	Valor
Nome do Produto <i>Descrição do produto</i>	+ <input type="text"/> - <input type="text"/>	R\$ 0,00
Nome do Produto <i>Descrição do produto</i>	+ <input type="text"/> - <input type="text"/>	R\$ 0,00
Nome do Produto <i>Descrição do produto</i>	+ <input type="text"/> - <input type="text"/>	R\$ 0,00
Nome do Produto <i>Descrição do produto</i>	+ <input type="text"/> - <input type="text"/>	R\$ 0,00
Nome do Produto <i>Descrição do produto</i>	+ <input type="text"/> - <input type="text"/>	R\$ 0,00

RESUMO		
Nome empresa		
CNPJ		
Data e Hora		
Ítem	0	R\$0,00
Ítem	0	R\$0,00
Ítem	0	R\$0,00
Ítem	0	R\$0,00
Valor Total:		R\$0,00

CONCLUIR PEDIDO

PEDIDO REALIZADO COM SUCESSO!

TELA DE PEDIDOS

Pedido	Mesa	Qty.
Nome do Produto Descrição do produto	012	012
Nome do Produto Descrição do produto	012	012
Nome do Produto Descrição do produto	012	012
Nome do Produto Descrição do produto	012	012
Nome do Produto Descrição do produto	012	012

CONCLUÍDO

Pedido	Mesa	Valor
0123	011	R\$ 0,00
0123	011	R\$ 0,00
0123	011	R\$ 0,00
0123	011	R\$ 0,00
0123	011	R\$ 0,00
0123	011	R\$ 0,00

PEDIDO: 001123
Valor recebido: R\$ 0,00
Troco: R\$ 0,00
Total: R\$ 0,00

IMPRIMIR

5. Referências Bibliográficas

BEZERRA, Eduardo. **Princípios de análise e projeto de sistemas com UML**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

SAUVÉ, Jacques Philippe. **Diagrama de Classes: Um diagrama de três faces**. Campina Grande: UFCG, 2002. Disponível em <<http://www.dsc.ufcg.edu.br/~jacques/cursos/map/html/uml/diagramas/diagramas.htm>> Acesso em 16 mai. 2017.