



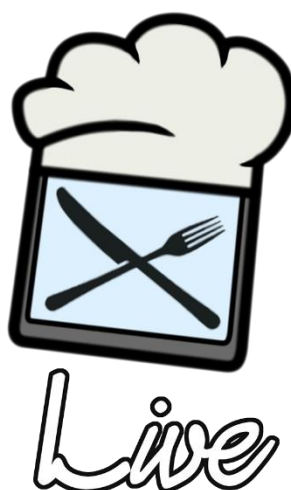
FACULDADE DE
CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

Interacção Pessoa-Máquina

2019/2020

ReceitasAoVivo

Stage 2



Realizado por:

41735, Diogo Montoia
49546, José Ribeiro
50677, Rafael Gameiro
50833, Rui Santos

Lab class Nº P3

Professor:

Teresa Romão

Outubro 2, 2019

Problema

Existem situações em que uma pessoa não sabe o que cozinhar naquele momento com os vários ingredientes que tem disponíveis na sua despensa. Também poderá haver alturas em que por exemplo um cozinheiro tem de seguir passo a passo o modo de execução da receita e ao mesmo tempo estar atento ao tempo de confeção dos alimentos que alguns passos exigem. Para além disso, haverá momentos em que uma pessoa gostaria de experimentar novas receitas, não sabendo ao certo se teria todos os ingredientes necessários para a confeção.

A nossa aplicação procura solucionar este tipo de problemas. Será possível registar todos os ingredientes que o utilizador tem à sua disposição e com isso apresentar um conjunto de receitas que este poderá cozinhar com base nos ingredientes registados. Para além disso, mesmo que o utilizador não tenha inserido nenhum ingrediente ser-lhe-á possível visualizar as receitas mais populares. Estas receitas podem ser confeccionadas mesmo que os ingredientes necessários não estejam registados na aplicação.

Estas receitas tem um guia passo-a-passo, onde existe contagem de tempo para os passos que assim exigirem algum período de execução, e ainda a possibilidade de o procedimento lhe ser dito por voz.

Utilizadores

Os utilizadores estão divididos em duas classes principais: os administradores e os utilizadores normais.

Os administradores são responsáveis pela monitorização e manutenção da aplicação. Só eles têm acesso ao *backend* da aplicação, podendo adicionar ou remover as receitas disponíveis, assim como adicionar ou remover novos ingredientes da base de dados.

Os utilizadores normais utilizam a aplicação sem qualquer tipo de privilégio (como o acesso ao *backend*). Estes utilizadores podem adicionar os ingredientes que têm na sua despensa e assim seguir as receitas que lhes são sugeridas.

O utilizador normal divide-se em 3 subclasses (consoante a faixa etária):

Iniciante, Intermédio e Avançado.

O utilizador Iniciante é um utilizador com pouca/nenhuma experiência na arte de cozinhar, sendo a aplicação utilizada para começar a aprender a cozinhar certas receitas com os ingredientes que este tem ao seu dispor.

Já o utilizador Intermédio é um utilizador que já tem alguma experiência a cozinhar, pelo que a aplicação poder-lhe-á ser útil para seguir as receitas que este pretende fazer e possivelmente aprender mais algumas receitas dados os ingredientes que tem. Por fim o utilizador Avançado é aquele que tem mais experiência gastronómica pelo que a aplicação é útil para guardar várias receitas de modo a que este utilizador tenha sempre ao seu dispor as suas receitas favoritas.

Há que realçar que independente da subclasse do utilizador, as pessoas que possuem algum tipo de deficiência, como por exemplo daltonismo, surdez, entre outros, poderão ter alguma dificuldade na utilização da aplicação, sendo até possível que não consigam utilizar de todo.

Tarefas

Objetivo: Adicionar ingrediente à despensa

Pré-condições:

- O utilizador deve ter sessão iniciada no sistema.

Sub-tasks:

1. Clicar no botão *StoreRoom*.
2. Clicar no botão *SearchIngredient*.
3. Se o utilizador desejar fazer a pesquisa manualmente:
 - 3.1. Preencher o campo *ingredient*.
4. Se o utilizar fazer a pesquisa por de uma leitura de *barcode*:
 - 4.1. Clica no botão *BarCodeReader*.
 - 4.2. Lê-se o bar code do ingrediente que se pretende adicionar.
5. Clicar na *checkbox* para adicionar o ingrediente.
6. Inserir a quantidade a adicionar a despensa.

Exceções:

- O nome do ingrediente está mal escrito/formatado ou o *barcode* é ilegível resultando numa pesquisa inconclusiva sobre este ingrediente.

Objetivo: Remover ingrediente da despensa

Pré-condições:

- Ingrediente tem de estar na despensa.
- O utilizador deve ter sessão iniciada no sistema.

Sub-tasks:

1. Clicar no botão *StoreRoom*.
2. Se o utilizador pesquisar por nome:
 - 2.1. Preencher o campo *ingredient*.
3. Se o utilizador pesquisar manualmente:
 - 3.1. Fazer *scroll* por entre a lista de ingredientes que tem na despensa até encontrar o ingrediente pretendido.
4. Clicar na *checkbox* para remover o ingrediente.
5. Inserir a quantidade a remover da despensa.

Exceções:

- O nome do ingrediente está mal escrito/formatado resultando numa pesquisa inconclusiva sobre este ingrediente.

Objetivo: Fazer receita

Pré-condições:

- Ingredientes necessários para fazer a receita devem estar na despensa.
- O utilizador deve ter sessão iniciada no sistema.

Sub-tasks:

1. Clicar no botão *Recipes*.
2. Clicar no botão *AvailableRecipes*.
3. Escolher a receita que se pretende fazer.
4. Clicar em "Start preparation".
5. Seguir os passos enunciados até se concluir a confeção.
6. Se o utilizador desejar ouvir o procedimento em vez de o ler:
 - 6.1. Clicar no "Listen preparation".

Exceções:

- Vazio.

Objetivo: Fazer receita popular

Pré-condições:

- O utilizador deve ter sessão iniciada no sistema.

Sub-tasks:

7. Clicar no botão *Recipes*.
8. Clicar no botão *PopularRecipes*.
9. Escolher a receita que se pretende fazer.
10. Clicar em "Start preparation".
11. Seguir os passos enunciados até se concluir a confeção.
12. Se o utilizador desejar ouvir o procedimento em vez de o ler:
 - 12.1. Clicar no "Listen preparation".

Exceções:

- Vazio.

Objetivo: Fazer lista de compras

Pré-condições:

- O utilizador deve ter sessão iniciada no sistema.

Sub-tasks:

1. Se o utilizador desejar adicionar os ingredientes em falta das receitas marcadas como favoritas:
 - 1.1. Clicar no botão *Recipes*.
 - 1.2. Clicar no botão *FavoriteRecipes*.
 - 1.3. Clicar no botão *ReplenishIngredients*.
2. Se o utilizador desejar adicionar algum ingrediente que tem na despensa:
 - 2.1. Clicar no botão *StoreRoom*.
 - 2.2. Se o utilizador pesquisar por nome:
 - 2.2.1. Preencher o campo *ingredient*.
 - 2.3. Se o utilizador pesquisar manualmente:
 - 2.3.1. Fazer *scroll* por entre a lista de ingredientes que tem na despensa até encontrar o ingrediente pretendido.
 - 2.4. Selecionar o ingrediente pretendido e clicar no botão *ReplenishIngredient*.
 - 2.5. Inserir a quantidade que deve ser inserida na lista de compras.

Exceções:

- Vazio.

Cenários de Tarefas

Cenário de login e adição de ingredientes à despensa

O Jorge é um estudante universitário e foi para uma faculdade fora da sua localidade, tendo por isso ido morar para uma casa sozinho. Como este nunca cozinhou, não sabe o que fazer quando é necessário confeccionar algo para as suas refeições. Assim sendo decidiu criar uma conta na nossa aplicação. Registou todos os ingredientes que tinha na despensa, sendo-lhe depois sugerido um conjunto de refeições que este poderá seguir passo-a-passo. Assim aprenderá a cozinhar de modo simples, ficando mais preparado para esta sua nova etapa.

Cenário de adição de ingredientes à despensa e seguir uma receita

A Dona Maria vai receber o filho para almoçar e gostava de preparar-lhe alguma sobremesa especial. Falou com as amigas e elas disseram-lhe para fazer uma torta de laranja. Como ela não sabia como a preparar decidiu pesquisar os ingredientes necessários e comprá-los. Ao registá-los na nossa aplicação surgiu a sugestão para confeccionar a torta de laranja. Após seguir a receita passo-a-passo conseguiu fazer uma deliciosa torta para o seu filho.

Cenário remoção de ingrediente da despensa e criação da lista de compras

A Isabel chegou a casa após um longo dia de trabalho e decidiu comer um pequeno lanche para repor algumas energias. Todos os alimentos que ela ingeriu não vieram de qualquer receita que a aplicação tivesse, pelo que esta no final necessitou de os remover manualmente. Acabou por reparar que ao removê-los ficou com uma reduzida quantidade desses alimentos e que alguns deles iriam ser necessários para o jantar. Assim sendo decidiu adicioná-los à sua lista de compras e de seguida foi comprá-los. Após a compra adicionou-os à despensa de forma mais rápida graças ao facto de estes já estarem na lista de compras, poupando assim algum trabalho.

Análise das entrevistas

Ao todo foram feitas 3 entrevistas, cada uma com uma pessoa pertencente a uma subclasse da classe principal, utilizadores normais. Em todas as entrevistas procurámos explicar as ideias por detrás do desenvolvimento da nossa aplicação e perguntámos aos nossos entrevistados que funcionalidades ou aspetos interessantes a nossa aplicação deveria/poderia ter. Todas as entrevistas acabaram por convergir na mesma conclusão. A aplicação teria de ser simples, intuitiva e visualmente agradável de modo a agradar o maior espectro possível de utilizadores. Um exemplo seria que o registar ingredientes na despensa teria de ser uma operação fácil e rápida de modo a não molestar os utilizadores e ocupar demasiado do seu tempo. Um dos entrevistados, pertencente à subclasse “Iniciante” sugeriu que para acelerar o processo de registo de ingredientes na despensa, a aplicação poderia incluir um leitor de códigos de barras. Desta forma o utilizador poderia registar o ingrediente sem haver necessidade de fazer uma procura manual.

Outro dos entrevistados, referiu que também seria importante a variedade de alimentos presentes na aplicação. Se a variedade fosse reduzida isso seria refletido no máximo de receitas possíveis que se poderia fazer, logo seria necessário a aplicação ter uma ampla variedade de alimentos de modo a poder dar diversas sugestões de receitas.

Chegadas a estas conclusões das entrevistas, resolvemos que deveríamos tentar desenvolver uma simples e fácil de utilizar de modo a trazer uma boa experiência aos nossos utilizadores.