

AMANDA PORETO 116029
GUILHERME YUDI SHIOTA 102527
MATHEUS HENRIQUE FLORÊNCIO SILVA 137014
MATHEUS TELES DE FREITAS 118137
RODRIGO LAURINI MALARA 105663

APLICATIVO EU VOU

LIMEIRA – SP
2015

Índice

Introdução 3

 Descrição 3

 Requisitos Funcionais do sistema 3

Arquitetura 4

 Caso de uso..... 4

 Diagrama de classe..... 5

 Diagrama de sequência..... 6

Interface 8

1. Introdução

Visando uma oportunidade ainda não muito explorada pelo mundo dos aplicativos, o EuVou tem como objetivo alavancar o número de frequentadores em bares/restaurantes e em consequência aumentar os lucros destes tipos de estabelecimentos. Isso será possível através da fidelidade que o software irá prover entre cliente e proprietário e, como resultado, será maior a atratividade de clientes.

Além destes itens, o aplicativo irá prover uma otimização para reservas de mesas, evitando, portanto, que o cliente fiel e seus amigos que ele irá convidar sejam frustrados por não poderem entrar no bar/restaurante e acabarem indo embora. No entanto, percebe-se mais duas oportunidades para atrair clientes, uma será a possibilidade que um cliente fiel terá de convidar amigos para aumentar sua fidelidade e a outra é maior visibilidade do bar/restaurante por parte dos usuários do aplicativo que procuram por um lugar para sair.

1.1 Descrição

Os usuários do aplicativo, através de uma lista disponível, na qual, os proprietários dos bares/restaurantes que aderirem ao sistema irão manter cadastrados e atualizados com os eventos e cardápios do dia, escolhem qual lugar pretendem sair. A partir de então, o usuário já confirma a mesa com a quantidade de amigos que pretende levar.

Haverá, no estabelecimento, uma pessoa responsável por verificar a reserva e confirmá-la. Realizado este procedimento, o usuário garante ponto de fidelidade, definido pelo proprietário a regra e pontuação, e para este cliente pode ser possível obter algum prêmio ou vantagem que também será definido pelo proprietário.

1.2 Requisitos funcionais do sistema

Sistema

- O sistema terá 3 acessos, pelo usuário, pelo cliente e pelo administrador
- O sistema deverá ter uma tela de login, onde diferenciará quem usará o sistema
- Junto a tela de login terá uma opção de cadastro de conta para clientes e usuários

Administrador

- O administrador terá acesso a todo o sistema
- O administrador terá uma funcionalidade para manutenção do perfil da conta
- O administrador terá uma funcionalidade para consultar os dados do usuário e do cliente
- O administrador poderá executar todas as funcionalidades específicas do cliente

Usuário

- O usuário terá uma funcionalidade para manutenção do perfil da conta
- O usuário terá acesso aos bares cadastrados pelo sistema
- O usuário terá uma funcionalidade para consultar os bares para se filiar
- O usuário terá uma funcionalidade para verificar sua pontuação e poderá nesta tela imprimir seu brinde, bem como escolher o brinde de sua preferência
- O usuário terá uma funcionalidade para adicionar seus amigos a mesa do bar
- O usuário poderá efetuar a reserva da mesa

Cliente

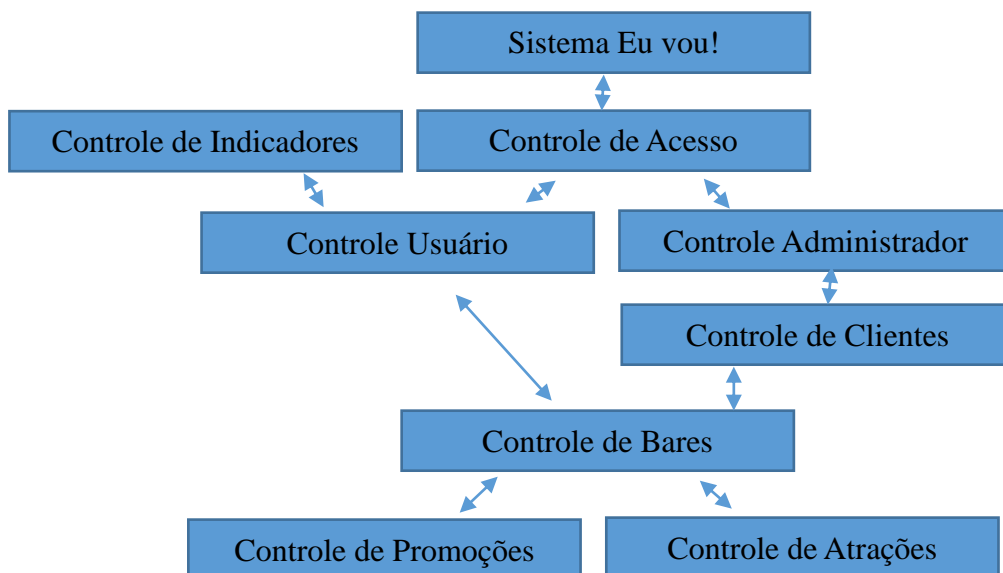
- O cliente terá uma funcionalidade para cadastro e manutenção de brindes (promoções)
- O cliente terá uma funcionalidade para consultar os dados dos clientes

- cliente terá uma funcionalidade para cadastro e manutenção dos eventos
- cliente terá uma funcionalidade para manutenção do perfil da loja
- cliente terá uma funcionalidade verificar as reservas e quantidade de pessoas
- cliente realizará a confirmação da reserva realizada pelo usuário que contará ponto de fidelidade

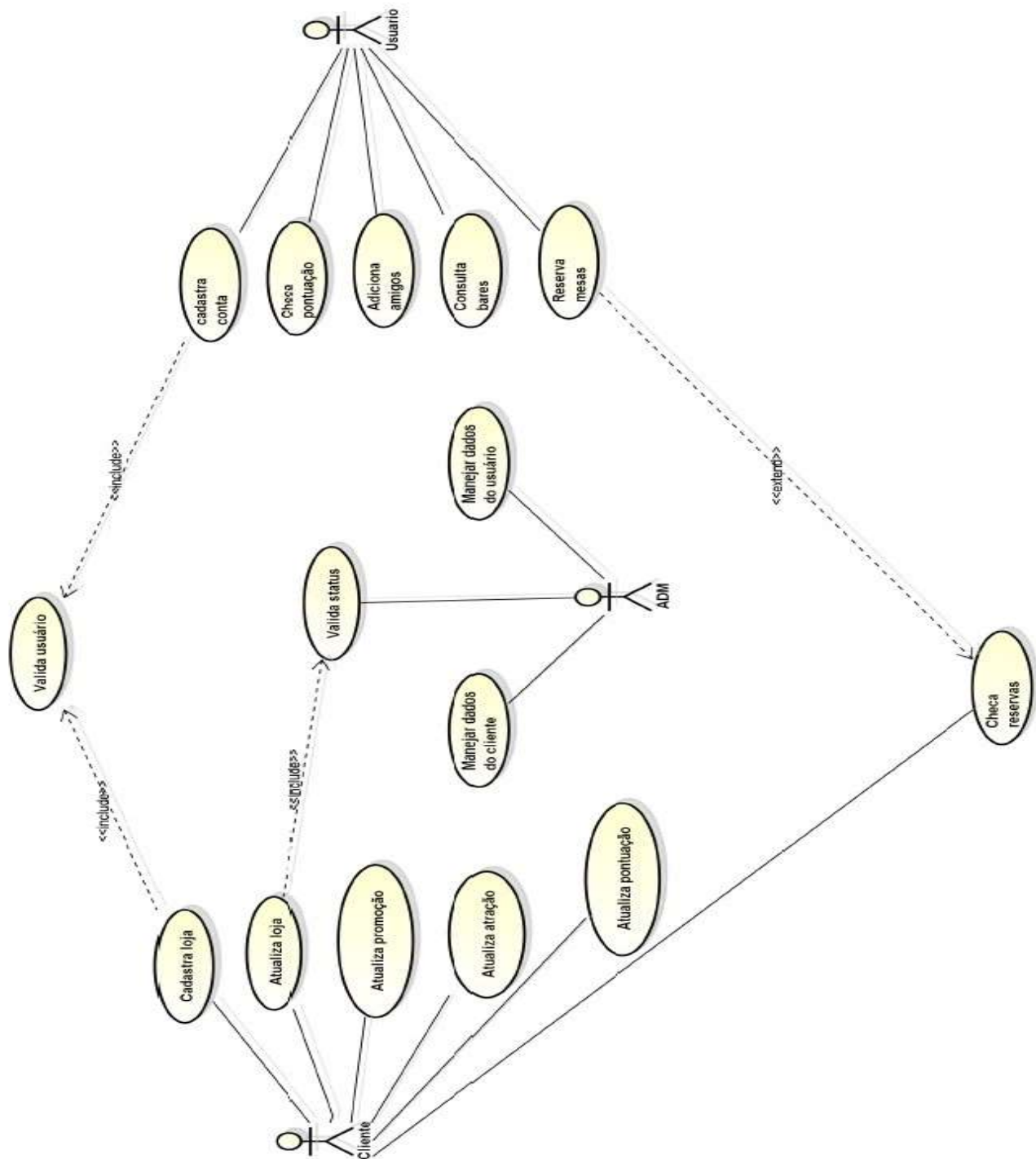
2. Arquitetura



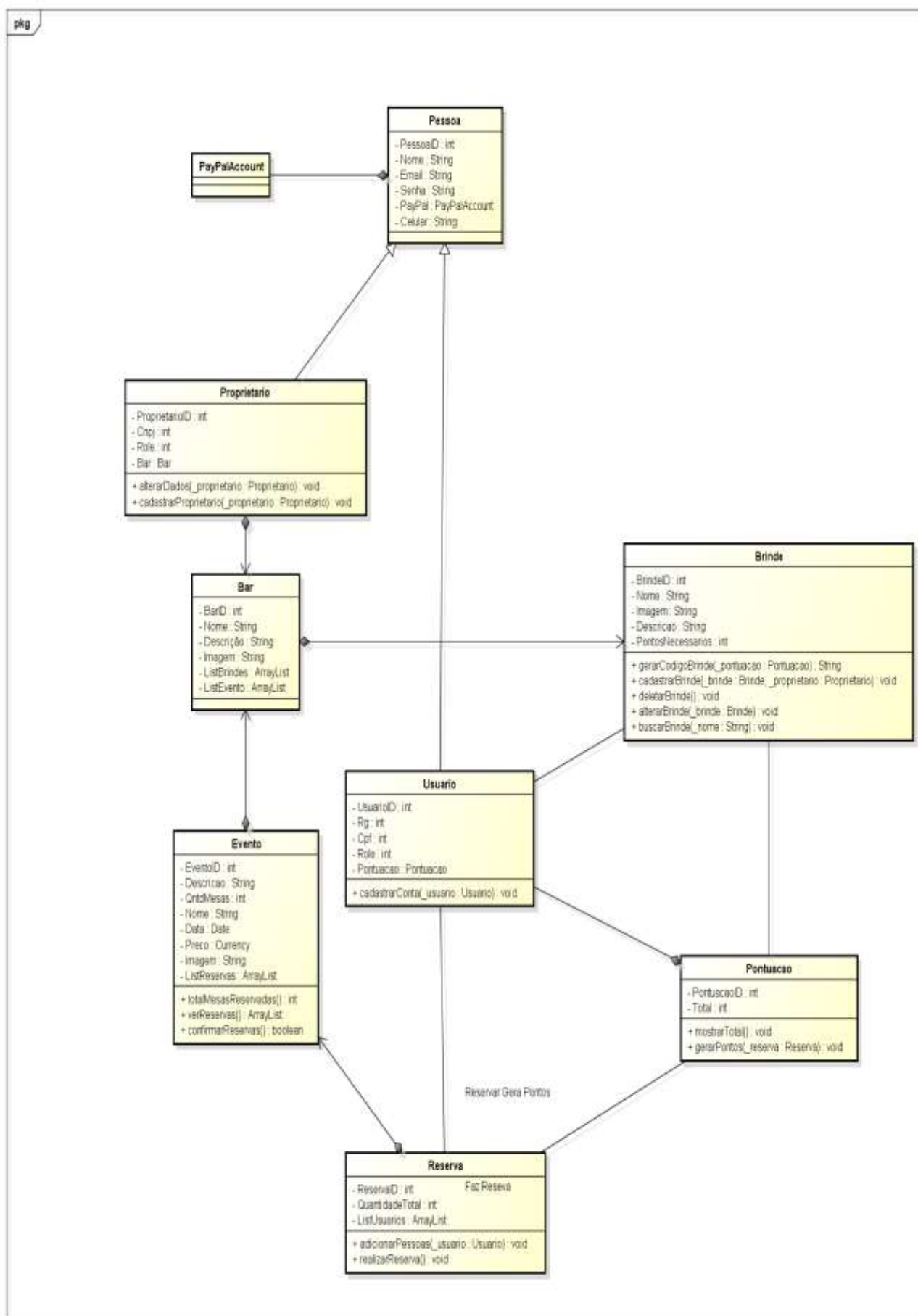
2.1 Módulos do Sistema



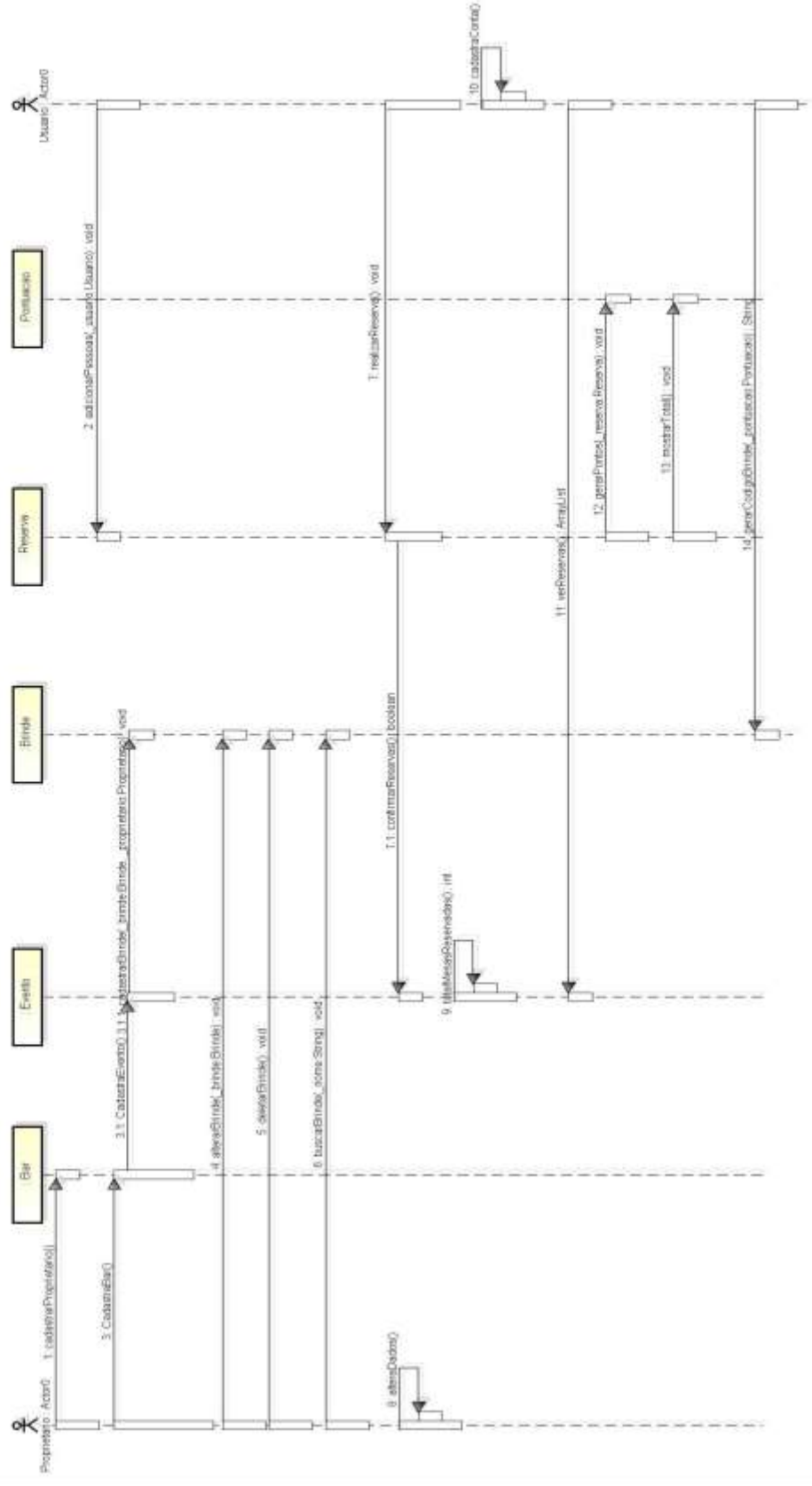
2.2Caso de uso



2.2Diagrama de Classe



2.3 Diagrama de sequência



3. Interfaces

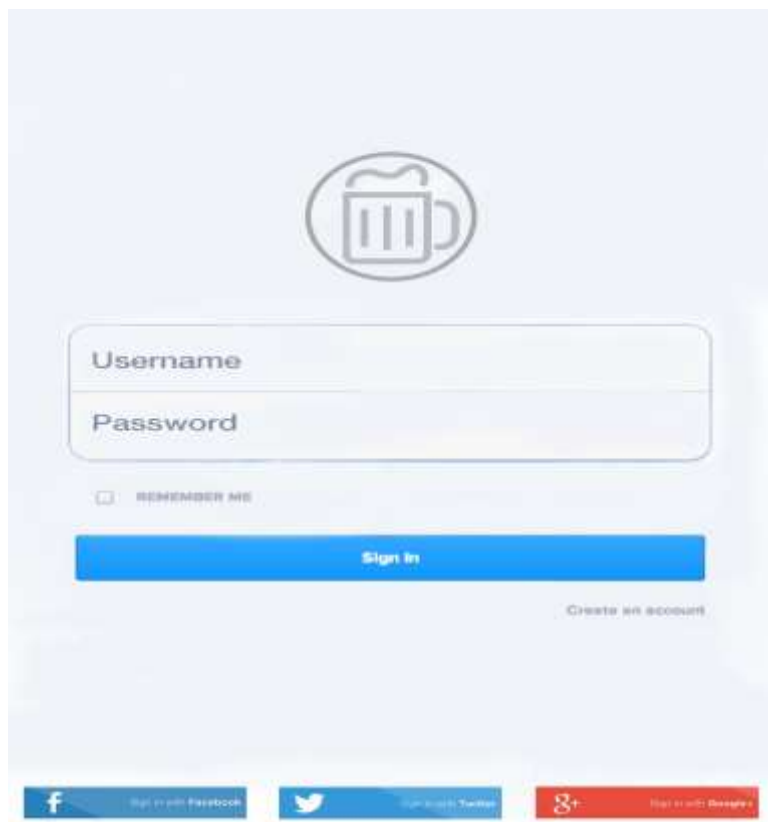


Figura da interface de login



Figura da interface sobre a escolha do bar



Figura da interface para visualização dos bares



Figura da interface para realizar a reserva de mesas