

# Interfaces Pessoa Máquina 2015/16

## BarlSTa – Modelo Conceptual

### Grupo 19

Rodrigo Lousada  
ist181115

Carlos Antunes  
ist181525

Frederico Santos  
ist180952

<http://web.tecnico.ulisboa.pt/ist181115/Template1/template.html>

## Modelo Conceptual:

### 1 – Metáforas:

- 1.1 – Amazon: Pedir bebidas, aperitivos e outros produtos no BarlSTa é como comprar produtos na Amazon. A informação guardada sobre o utilizador também é semelhante sendo que guarda informações como nome, idade e histórico de compras.
- 1.2 – Jukebox: Escolher a música no BarlSTa é como escolher a música numa *jukebox*.
- 1.3 – Bomba de Gasolina: No BarlSTa pode limitar-se o consumo de dinheiro tal como numa bomba de gasolina quando vamos encher o depósito.

### 2 – Conceitos:

#### 2.1 – Objetos (Atributos):

- Empregado;
- Perfil de Utilizador (Nome, Idade, Histórico de Pedidos);
- Bebida (Nome, Preço, Descrição, Ingredientes);
- Comida (Nome, Preço, Descrição);
- Mesa de Jogo (Número, Disponibilidade, Reserva, Tempo de utilização, Custo de utilização);
- Música (Nome, Estilo Musical, Tempo de duração);
- Mesa (Número);
- Mensagem (Mesa destinatário, Mesa remetente, Informação, Hora);
- Táxi (Número de telefone);
- Conta (Valor, Limite, Método de Pagamento);

#### 2.2 – Operações:

- Criar novo utilizador;
- Escolher bebida;
- Escolher comida;
- Escolher música;
- Escolher estilo musical;
- Oferecer bebida;
- Personalizar bebida;
- Enviar mensagem para outra mesa;
- Convidar para jogar;
- Ver disponibilidade de mesa de jogo;
- Reservar mesa de jogo;
- Limitar consumo;

- Aumentar limite de consumo;
- Chamar empregado;
- Chamar táxi;
- Pagar conta;
- Escolher método de pagamento (Dinheiro ou Multibanco);
- Juntar conta;

### **3 – Relações entre conceitos**

Um perfil de utilizador contém o nome, idade e histórico de pedidos do mesmo. Este perfil deve ser criado à chegada ao bar.

Um histórico de pedidos tem as bebidas, comida e custo total de jogo do utilizador registadas.

Cada bebida e comida tem um nome, um preço e descrição da mesma. As bebidas ainda têm os ingredientes que as compõem. É possível personalizar a bebida acrescentando ingredientes.

Cada mesa de jogo tem um número identificador, um custo de utilização, disponibilidade a ser consultada, a possibilidade de ser reservada e um tempo de utilização.

A música tem um nome, estilo musical e um tempo de duração. Esta pode ser escolhida por qualquer um dos dois primeiros atributos.

Todas as mensagens têm uma mesa destinatária e uma mesa remetente, as quais são identificados por um número. É possível através destas comunicar com utilizadores noutras mesas e convidá-los para jogar.

Uma conta tem um valor a pagar associado ao histórico de pedidos e um método de pagamento. Pode ainda ter ou não um limite estabelecido que poderá ser posteriormente alterado. É, ainda, possível juntar a nossa conta com a de outra mesa.

Ao pagar, podemos chamar um táxi que tem um número de telefone para o qual ligamos.

### **4 - Mapeamento**

Criar um novo utilizador <-> Criar conta na Amazon;

Escolher bebida ou comida <-> Escolher produtos na Amazon

Escolher música <-> Escolher música na jukebox

Escolher estilo musical <-> Escolher compilação na jukebox;

Oferecer bebida <-> Fazer uma encomenda na Amazon com outro endereço;

Personalizar bebida <-> Personalizar coisas como a cor e o tamanho de um produto na Amazon;

Enviar mensagem pela mesa <-> Enviar SMS;

Convidar para jogar <-> Enviar SMS a perguntar se querem jogar;

Ver disponibilidade de mesa de jogo <-> Ver se um produto na Amazon tem stock;

Reservar mesa de jogo <-> Reservar produto fora de stock na Amazon;

Limitar consumo <-> Impor limite de dinheiro para atestar;

Chamar táxi <-> Ligar para os táxis;

## **Cenário de Atividade:**

O Nicolau decidiu organizar uma saída com os amigos a um bar que tinha acabado de abrir perto de sua casa. Há entrada do bar estabeleceu um limite de 20€ para o seu consumo. Pediu uma cerveja, acompanhada de tremoços, e verificou a disponibilidade das mesas de Snooker, contudo, estas encontravam-se ocupadas pelo que decidiu reservar uma delas para a próxima hora. Enquanto esperava reparou numa rapariga na mesa do lado que achou bastante gira pelo que decidiu meter conversa. Começou por oferecer-lhe uma bebida que apelida de “Tango”, pedindo uma cerveja com groselha. Enquanto conversava com ela lembrou-se de convidá-la para dançar, optando por mudar a música que atualmente passava para “Thinking Out Loud” de Ed Sheeran.

A noite prosseguiu e este já ia nos 17€. Ao tentar comprar um *Gin* tónico de 5€ foi avisado que se prosseguisse com o pedido ultrapassava o limite imposto à entrada do bar. Aumentou então o limite para conseguir cobrir este último *Gin*.

Não estando a gostar do *Gin* decide chamar o empregado para demonstrar o seu desagrado. No final, ele e os amigos decidiram juntar as contas e pagar com multibanco. O João, que já se encontrava embriagado e como morava longe pediu que lhe chamassem um táxi.