

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;
- Pedido;
- 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 do mesmo. Este perfil deve ser criado à chegada ao bar.

O Histórico tem Pedidos do utilizador e os Pedidos têm as Bebidas e Comida 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

Bebida ou Aperitivos <-> Produto da Amazon;

Pedido <-> O que se encontra no carrinho da Amazon;

Tempo de Mesa de Jogo <-> Vales de Experiência na Amazon;

Música <-> Música;

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:

1ª Funcionalidade

O Nicolau decidiu organizar uma saída com os amigos a um bar que tinha acabado de abrir perto de sua casa. À entrada do bar perguntaram se desejava estabelecer um limite de dinheiro ao seu consumo e este, como já estava com pouco dinheiro, disse que sim e selecionou 20€ como limite.

Mais tarde, já com 17€ na conta, consultou as bebidas disponíveis e ao tentar comprar um *Gin* tónico de 5€ foi avisado que se prosseguisse com o pedido ultrapassava o limite imposto à entrada do bar. Foi então aumentar o limite para 22€ de forma a poder pedir este ultimo *Gin*.

2ª Funcionalidade

O Nicolau, enquanto esperava reparou numa rapariga na mesa do lado que achou bastante gira pelo que decidiu meter conversa. Começou por oferecer-lhe uma Cerveja. Enquanto conversava com ela lembrou-se de convidá-la para dançar, optando por mudar a música que atualmente passava para uma mais romântica, consultando então as músicas disponíveis e escolhendo a música “Thinking Out Loud” de Ed Sheeran para ser a próxima a passar.

3ª Funcionalidade

O Nicolau queria jogar com os amigos, foi, por isso, verificar a disponibilidade das mesas de Snooker, contudo, estas encontravam-se ocupadas no momento. Consultando o horário das mesas decidiu reservar uma delas para das 16h00 às 17h00. Como ainda eram 14h00 reservou os Dardos, que estavam disponíveis, até às 16h00 para esperar até poder jogar Snooker.