

Interfaces Pessoa Máquina 2015/16
BarlSTa – Manual do Utilizador
Grupo 19

1 ÍNDICE.

2	Introdução.....	2
2.1	Funcionalidades do BarlSTa	2
3	Iniciar o BarlSTa.....	3
4	Funcionalidade Música	5
4.1	Escolher próxima música a tocar.	6
4.1.1	Exemplo: Escolha da música Canal 115	6
4.2	Escolher próximo estilo musical a tocar.	7
4.2.1	Exemplo: Escolha género Blues	7
5	Funcionalidade Menu de Pedidos.....	7
5.1	Realizar Pedido.....	9
5.1.1	Exemplo: Pedir dois Refrigerantes.....	10
6	Funcionalidade Reservar Jogos	11
6.1	Reservar mesa de Snooker/Dardos.....	12
6.1.1	Exemplo: Reservar Dardos para amanhã das 15h-16h	13
7	Funcionalidade Conta	13
7.1	Realizar Pagamento	14
7.1.1	Exemplo: Pagar a Conta com Dinheiro e sair do bar	15

2 INTRODUÇÃO

Este manual do utilizador tem por objetivo a introdução ao funcionamento do protótipo funcional BarlSTa, sendo este o projeto final da cadeira Interfaces Pessoa Máquina 2015/16.

O BarlSTa é uma interface interativa sensível ao toque incorporada numa mesa de um bar com a intenção de facilitar a realização de uma série de tarefas típicas de um bar tais como consultar o menu, pedir bebidas, reservar mesas de jogos, escolher a próxima música a passar no bar, para além de poder consultar o histórico de pedidos e pagar a sua conta.

O BarlSTa é portanto um software que pretende substituir ou reduzir a necessidade por parte do utilizador de empregados de mesa num bar facilitando assim a utilização dos serviços do bar.

Este manual visa desta forma facilitar a utilização do software e ensinar o funcionamento das tarefas disponíveis do BarlSTa de uma forma fácil e simples de aprender para assim melhorar a experiência de utilização do sistema.

2.1 FUNCIONALIDADES DO BARlSTa

O BarlSTa permite realizar uma serie de tarefas, estando estas divididas em quatro funcionalidades do sistema:

- Funcionalidade Música, (*ver capítulo 4*): permite selecionar a próxima música ou estilo musical a passar no bar.
- Funcionalidade Pedidos, (*ver capítulo 5*): permite consultar o menu de produtos do bar e realizar pedidos.
- Funcionalidade Reservar Mesa de Jogos, (*ver capítulo 6*): permite reservar mesa de snooker ou dardos.
- Funcionalidade Conta, (*ver capítulo 7*): permite consultar o histórico de pedidos e realizar o pagamento dos serviços consumidos pelo utilizador.

3 INICIAR O BARISTA

O primeiro passo para começar a utilizar o BarlSTa será a inicialização do sistema.

Será apresentado ao utilizador o **Ecrã Inicial** bloqueado do software, *figura 1*.

O ecrã esta composto por:

- Nome do Programa
- Botão Iniciar: permite fazer a inicialização no sistema.



Figura 1 – Ecrã Inicial

Inicializando o sistema através do botão iniciar o utilizador

será dirigido para o ecrã **Menu**

Principal, *figura 2*, através do qual

utilizador poderá aceder a todas as funcionalidades do software e realizar as diversas tarefas do sistema.

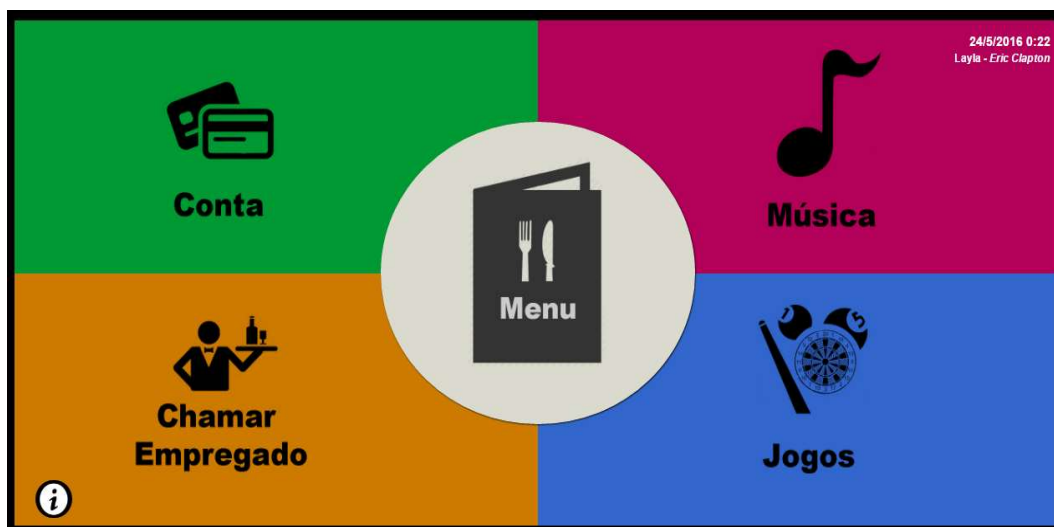


Figura 2 – Ecrã Menu Principal

O ecrã esta composto por cinco áreas seleccionáveis:

- Conta: permite ao utilizador aceder ao ecrã **Conta**. O utilizador pode consultar o histórico de pedidos e pagar a conta atual.
- Música: permite ao utilizador aceder ao ecrã **Música**. O utilizador pode seleccionar a próxima música ou estilo musical a tocar no bar.
- Menu: permite ao utilizador aceder ao ecrã **Menu de Pedidos**. O utilizador pode consultar o menu e encomendar produtos do bar.

- Chamar Empregado: permite chamar um empregado de mesa para assistir o utilizador.
- Jogos: permite ao utilizador aceder ao ecrã **Menu de Jogos**. O utilizador pode reservar mesa de snooker ou dardos.

Todos os Ecrãs apresentam os seguintes elementos:

- Botão de Ajuda (*figura 3*): situado no canto inferior esquerdo, permite ao utilizador consultar uma ajuda específica para o ecrã atual. Posição fixa em todos os ecrãs do sistema BarISTa.



Figura 3 – Botão Ajuda

- Hora atual (*figura 4*): situada no canto superior direito. Disponível em todos os ecrãs do sistema BarISTa.

- Música a tocar (*figura 4*): situada no canto superior direito, mostra a música a tocar atualmente em tempo real. Ao clicar-se ainda nos redireciona para o Menu da Música. Disponível em todos os ecrãs do sistema BarISTa.



Figura 4 – Hora e Musica a tocar

4 FUNCIONALIDADE MÚSICA

Selecionando Música partindo do ecrã Menu Principal o utilizador será dirigido ao ecrã **Música**, *figura 5*, através do qual o utilizador poderá escolher a próxima música a tocar no bar ou escolher aleatoriamente uma música dum género musical bar específico. Esta escolha tem um custo monetário fixo que será adicionado à conta assim que a música ou género escolhido comece a tocar. O utilizador apenas pode pedir uma música de cada vez, tendo então de esperar que sua música pede comece a passar para poder pedir outra. A lista de espera de músicas pode ser consultada através da playlist.



Figura 5 – Ecrã Música

O ecrã Música está composto pelos seguintes elementos:

- Botão voltar: situado na zona superior central, permite ao utilizador voltar ao ecrã **Menu Principal**.
- Tabela de músicas/géneros: trata-se da área central do ecrã Música. A tabela contém a lista de músicas/géneros dependendo de qual Tab esta aberta.
- Tab música (*figura 6*): permite ao utilizador abrir a lista de músicas disponíveis na tabela de músicas/géneros.
- Tab géneros (*figura 6*): permite ao utilizador abrir a lista de géneros disponíveis na tabela de músicas/géneros.
- Tab playlist (*figura 7*): permite ao utilizador consultar a lista de músicas em espera na playlist.



Figura 6 – Tabs música e géneros



Figura 7 – Tab playlist

- Botões de seleção (*figura 8*): situados dentro da tabela de músicas/gêneros, permitem ao utilizador selecionar uma música ou género musical. Os botões podem aparecer em três estados diferentes dependendo da situação.



Figura 8 – Botões selecção

estado neutro, estado em espera, estado a tocar

- Botão Ajuda: situado no canto inferior esquerdo, permite ao utilizador consultar ajuda específica para o ecrã Música.

4.1 ESCOLHER PRÓXIMA MÚSICA A TOCAR.

Tendo inicializado o sistema e acedido ao ecrã Menu Principal o utilizador deverá selecionar a opção Música, *ver capítulo 3*, sendo desta forma dirigido ao ecrã da *figura 5*. Para escolher a próxima música a reproduzir deverá selecionar a tab música, *ver figura 6*. O utilizador poderá consultar a lista de músicas disponíveis no bar através de uma tabela navegável por uma scroll bar. Para escolher uma música deverá clicar no botão de seleção do lado esquerdo, *ver figura 8*. O utilizador será abordado por uma mensagem pop-up, *ver figura 9*, na qual deverá selecionar a opção *Prosseguir*. Desta forma o botão de seleção clicado anteriormente passará do estado neutro para o estado em espera dando ao utilizador certeza de que a sua escolha foi adicionada à lista de espera.

Quando a música a tocar finalizar o utilizador será novamente abordado por uma segunda mensagem pop-up, *ver figura 10*, que o informa que a música escolhida está a ser reproduzida, concluindo assim a tarefa Escolher próxima música. Poderá também confirmar que no canto superior direito o nome da música atual a tocar é a escolhida, *ver figura 4*.

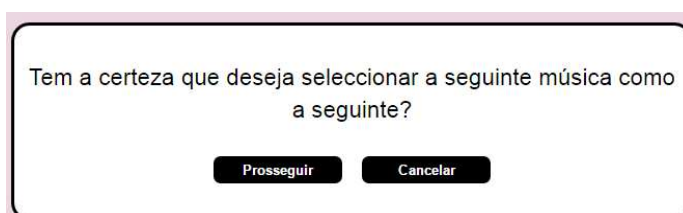


Figura 9 – Mensagem de confirmação

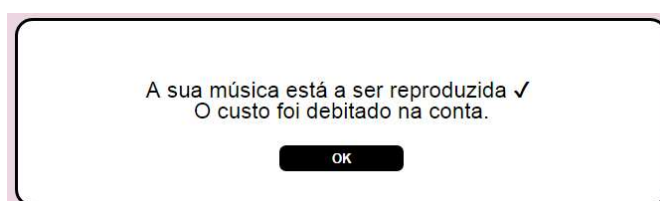


Figura 10 – Mensagem de sucesso

O custo da escolha da música só será adicionado à conta no momento em que esta começa a ser reproduzida com a finalidade de que o utilizador só seja cobrado pela escolha caso tenha usufruído da música.

4.1.1 Exemplo: Escolha da música Canal 115

Inicialize o sistema e selecione a opção Música do ecrã Menu Principal. Será dirigido desta forma para a funcionalidade Música. Verifique então que a tab música está ativa e caso não o esteja clique nela de modo a mostrar a lista de músicas disponíveis na tabela central. Procure na lista a música Canal 115 e clique no Botão de seleção. Será abordado pela mensagem pop-up, *figura 9* e clique *Prosseguir*. Tendo finalizado a música atual a passar será novamente abordado por um pop-up, *figura 10* no qual terá de clicar em *Ok*.

Iniciar > Opção Música > Tab Música > Botão Canal 115 > Prosseguir > Ok

4.2 ESCOLHER PRÓXIMO ESTILO MUSICAL A TOCAR.

Tendo inicializado o sistema e acedido ao ecrã Menu Principal o utilizador deverá seleccionar a opção Música, *ver capítulo 3*, sendo desta forma dirigido ao ecrã da figura 5. Para escolher uma música de um estilo musical à escolha deverá seleccionar a tab género *ver figura 6* o utilizador poderá consultar a lista de géneros disponíveis no bar através de uma tabela navegável por um scroll bar. Para escolher um género deverá clicar no botão de seleção do lado esquerdo, *ver figura 8*. O utilizador será abordado por uma mensagem pop-up, *ver figura 9*, na qual deverá seleccionar a opção *Prosseguir*. Desta forma o botão de seleção clicado anteriormente passará do estado neutro para o estado em espera dando ao utilizador certeza de que a sua escolha foi adicionada à lista de espera. Quando a música a tocar finalizar o utilizador será novamente abordado por uma segunda mensagem pop-up, *ver figura 10*, que o informa que está a ser reproduzida uma música aleatória do género escolhido, concluindo assim a tarefa Escolher próximo estilo musical. Poderá também confirmar que no canto superior direito a música atual a tocar pertence ao género musical escolhido, *ver figura 4*.

4.2.1 Exemplo: Escolha género Blues

Inicialize o sistema e selecione a opção Música do ecrã Menu Principal. Será dirigido desta forma para a funcionalidade Música. Verifique então que a tab género está ativa e caso não o esteja clique nela de modo a mostrar a lista de géneros disponíveis na tabela central. Procure na lista o género Blues e clique no Botão de seleção. Será abordado pela mensagem pop-up, *figura 9* e clique *Prosseguir*. Tendo finalizado a música atual a passar será novamente abordado por um pop-up, *figura 10* no qual terá de clicar em *Ok*.

Iniciar > Opção Música > Tab Género > Botão Blues > Prosseguir > Ok

5 FUNCIONALIDADE MENU DE PEDIDOS

Selecionando Menu partindo do ecrã Menu Principal o utilizador será dirigido ao ecrã **Menu de Pedidos**, *figura 11*, através do qual o utilizador poderá consultar o menu de produtos dos bar estando estes divididos em quatro secções diferentes segundo o tipo de produto sendo estas secções Bebidas sem álcool, Bebidas com álcool, Aperitivos e Tostas. Será através destas secções que o utilizador adicionar produtos a uma lista de pedidos para posteriormente confirmar o seu pedido.



Figura 11 – Ecrã Menu de Pedidos

O ecrã Menu de Pedidos está composto pelos seguintes elementos:

- Botão voltar: situado na zona superior central, permite ao utilizador voltar ao ecrã **Menu Principal**.
- Tabela de Produtos: situada na área central do ecrã. A tabela mostra os produtos disponíveis no bar dependendo de qual das Tabs superiores esta aberta.
- Tab Bebidas com álcool (*figura12*): permite ao utilizador abrir a lista de produtos do tipo bebidas com álcool na tabela de produtos
- Tab Bebidas sem álcool (*figura 12*): permite ao utilizador abrir a lista de produtos do tipo bebidas sem álcool na tabela de produtos.
- Tab Aperitivos (*figura 12*): permite ao utilizador abrir a lista de produtos do tipo aperitivos na tabela de produtos.
- Tab Tostas (*figura 12*): permite ao utilizador abrir a lista de produtos do tipo tostas na tabela de produtos.



Figura 12 – Tabs Bebidas sem Álcool, Bebidas com Álcool, Aperitivos e Tostas

- Tab Favoritos: tab oculta inicialmente que só é ativada quando o utilizador realiza um pedido, mostrando os produtos consumidos anteriormente pelo utilizador.

- Tabela do Pedido (*figura 13*): situada no lateral direito do ecrã, permite ao utilizador consultar a lista de pedidos pendentes (sem confirmar). A tabela contém o número de vezes que cada produto foi selecionado, os botões de edição do pedido, o preço total do pedido e os botões de confirmar/cancelar pedido.

- Botões de Edição do Pedido (*figura 14*): situados dentro da tabela de pedidos permitem ao utilizador modificar as quantias de cada produto ou eliminar o produto concreto do pedido. O botão mais incrementa a quantia do produto, o botão menos decrementa a quantia e o botão lixo elimina o produto concreto da lista.

- Botões Confirmar/Cancelar Pedido: situados na zona inferior da tabela do pedido permitem ao utilizador avançar com o pedido ou cancelá-lo.

- Botão Ajuda: situado no canto inferior esquerdo, permite ao utilizador consultar ajuda específica para o ecrã Menu de Pedidos.



Figura 13 – Tabela do Pedido



Figura 14 – Botões de Edição:
Botão lixo, botão menos, botão mais

5.1 REALIZAR PEDIDO

Tendo inicializado o sistema e acedido ao ecrã Menu Principal o utilizador deverá seleccionar a opção Menu, *ver capítulo 3*, sendo desta forma dirigido ao ecrã da figura 11. Para realizar um pedido o utilizador deverá primeiro seleccionar os produtos que deseja através da Tabela de Produtos devendo para isto clicar na área reservada a cada produto individual. Pode também navegar pelos diferentes tipos e produtos usando as Tabs superiores, *ver figura 12*. Tendo seleccionado os produtos desejados o utilizador poderá confirmar que a Tabela do Pedido foi, *figura 13*, foi preenchida pelos produtos escolhidos pelo utilizador.

- Para incrementar a quantia de cada produto individual o utilizador pode seleccionar novamente o produto através da Tabela de Produtos aumentando assim a quantia na Tabela do Pedido ou pode também como caminho alternativo clicar no Botão Mais de Edição do Pedido, *ver figura 14*.

- Para decrementar a quantia de cada produto individual o utilizador deve usar o Botão Menos de Edição do Pedido diminuindo assim a quantia na Tabela do Pedido.

- Se deseja eliminar um produto da Tabela do Pedido basta usar o Botão Lixo de Edição do Pedido.

Tendo completado a escolha dos produtos o utilizador deve avançar para a confirmação do pedido usando o Botão Confirmar Pedido. Será abordado por uma mensagem pop-up, *figura 15*, na qual o utilizador deverá clicar em *Prosseguir* caso assim o deseje. Finalmente o utilizador será dirigido novamente para o ecrã Menu Principal, e uma nova mensagem pop-up, *figura 16*, será mostrado indicando que o seu pedido foi realizado com sucesso, finalizando assim a tarefa Realizar Pedido.



Figura 15 – Mensagem de confirmação

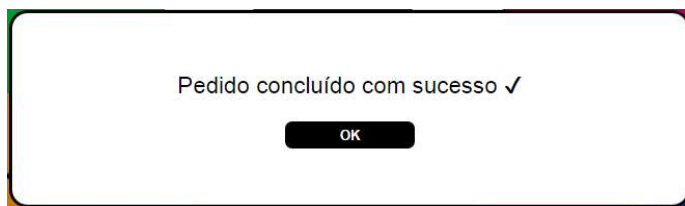


Figura 16 – Mensagem de sucesso

5.1.1 Exemplo: Pedir dois Refrigerantes

Inicialize o sistema e selecione a opção Menu do ecrã Menu Principal. Será dirigido desta forma para a funcionalidade Menu de Pedidos. Verifique então que a tab bebidas sem álcool está ativa e caso não o esteja clique nela de modo a mostrar a lista de bebidas sem álcool. Procure na lista de produtos a e clique a opção refrigerante. Para incrementar a quantidade clique no botão mais uma vez. Para realizar o pedido clique no botão confirmar pedido. Será abordado por uma mensagem de confirmação na qual deve clicar em *Prosseguir*. Para finalizar selecione *Ok*.

Iniciar > Opção Menu > Tab Bebidas sem álcool > Refrigerante > Botão Mais > Confirmar Pedido > Prosseguir > Ok

6 FUNCIONALIDADE RESERVAR JOGOS

Selecionando Jogos partindo do ecrã Menu Principal o utilizador será dirigido ao ecrã **Menu de Jogos**, *figura 17*, através do qual o utilizador poderá aceder ao ecrã **Reservar Snooker**, *figura 18* caso deseje reservar uma mesa de snooker ou ao ecrã **Reservar Dardos**, *figura 19* caso deseje reservar os dardos e o tabuleiro.

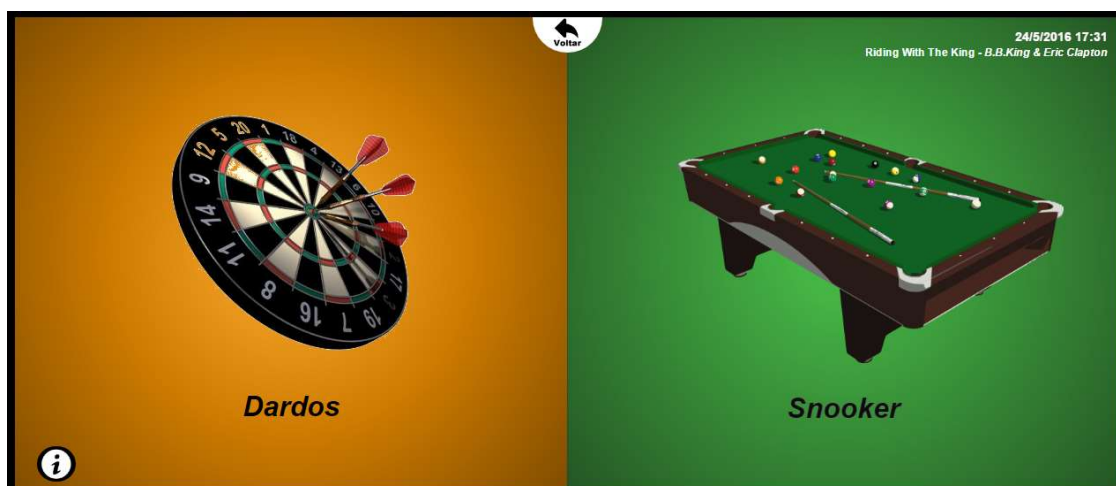


Figura 17 – Ecrã Menu de Jogos

O ecrã Menu de Jogos esta composto pelos seguintes elementos:

- Botão voltar: situado na zona superior central, permite ao utilizador voltar ao ecrã **Menu Principal**.
- Área seleccionável Dardos: permite ao utilizador aceder ao ecrã **Reservar Dardos** (*figura 18*).
- Área seleccionável Snooker: permite ao utilizador aceder ao ecrã **Reservar Snooker** (*figura 19*).
- Botão Ajuda: situado no canto inferior esquerdo, permite ao utilizador consultar ajuda específica para o ecrã Menu de Jogos.

Os ecrãs Reservar Dardos e Reservar Snooker são equivalentes, isto é, são iguais em funcionamento e design mudando apenas as cores, sendo portanto ecrãs análogos.



Figura 18 – Ecrã Reservar Dardos

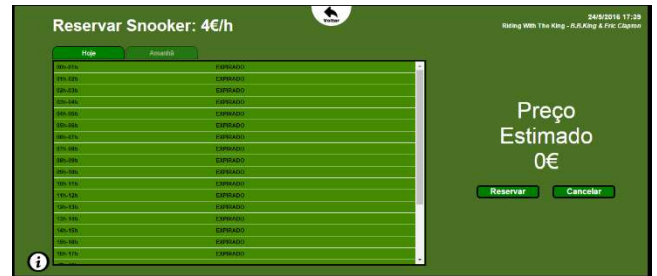


Figura 19 – Ecrã Reservar Snooker

Os ecrãs Reservar Dardos/Snooker estão compostos pelos seguintes elementos:

- Botão voltar: situado na zona superior central, permite ao utilizador voltar ao ecrã **Menu de Jogos**.
- Tabela Horário: situada na área central do ecrã, contém as 24 horas do dia. Cada hora contém um espaço que pode estar vazio permitindo a reserva dessa hora, ou ocupado com a mensagem *EXPIRADO* indicando que essa hora já passou pelo que não poderá ser reservada, ou com a mensagem *SELECCIONADO* indicando que a hora já foi escolhida pelo utilizador.
- Tabs Hoje/Amanhã (figura 20): permite mudar a Tabela Horário para o dia atual ou o dia de amanhã.
- Botões Reservar/Cancelar (figura 21) : permitem ao utilizador confirmar a reserva das horas escolhidas ou cancela-la.
- Botão Ajuda: situado no canto inferior esquerdo, permite ao utilizador consultar ajuda específica para o ecrã Reservar Dardos/Snooker.



Figura 20 – Tabs Hoje/Amanhã



Figura 21 – Botões Reservar/Cancelar

6.1 RESERVAR MESA DE SNOOKER/DARDOS

Tendo inicializado o sistema e acedido ao ecrã Menu Principal o utilizador deverá seleccionar a opção Jogos, *ver capítulo 3*, sendo desta forma dirigido ao Menu de Jogos, *figura 17*.

- Para efetuar a reserva de uma mesa de snooker deverá ser seleccionada a opção Snooker do ecrã. Será desta forma dirigido para o ecrã Reserva Snooker.
- Para efetuar a reserva de dardos e o seu tabuleiro deverá ser seleccionada a opção Dardos do ecrã. Será desta forma dirigido para o ecrã Reserva Dardos.
- Para escolher a hora de reserva pretendida deverá clicar na hora correspondente da Tabela Horário. Pode escolher mais do que uma hora caso assim o deseje. Pode também confirmar que o preço estimado foi aumentado com a escolha das horas de reserva.

- Tendo completado a escolha das horas a reservar o utilizador deve clicar no botão Reservar (figura 21), para desta forma confirmar a reserva. Será abordado com uma mensagem pop-up (figura 22) na qual o utilizador deverá seleccionar *Prosseguir* caso assim o deseje. Finalmente o utilizador será dirigido novamente para o ecrã Menu Principal, e uma nova mensagem pop-up, (figura 16), será mostrado indicando que o seu pedido foi realizado com sucesso, finalizando assim a tarefa Reservar Mesa Snooker/Dardos.

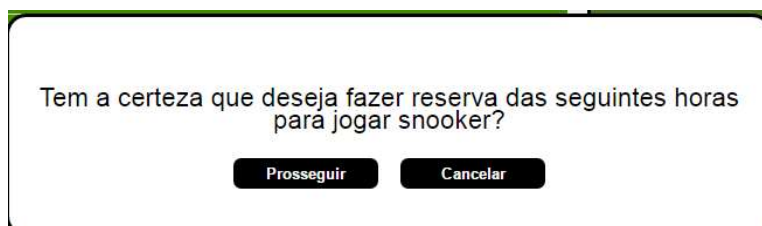


Figura 22 – Mensagem de confirmação

6.1.1 Exemplo: Reservar Dardos para amanhã das 15h-16h

Inicialize o sistema e clique na opção Jogos do Menu Principal. Encontra-se então no ecrã do Menu de Jogos. Selecione a opção de Dardos. Será então levado ao ecrã de Reserva Dardos. Aqui vai clicar na tab amanhã de modo a ter acesso ao horário do dia de amanhã. Vai então clicar na opção “15-16h” na tabela contendo o horário e posteriormente vai clicar em no Botão Reservar, figura 21 no lado direito do ecrã. De seguida vai clicar na opção *Prosseguir* de modo a continuar com a sua reserva. Para finalizar então basta clicar em *Ok* e a sua reserva está concluída.

7 FUNCIONALIDADE CONTA

Selecionando Conta partindo do ecrã Menu Principal o utilizador será dirigido ao ecrã **Conta**, figura 23, através do qual poderá consultar o seu histórico de pedidos e realizar o pagamento dos serviços consumidos no bar tais como a escolha da música, os pedidos realizados ou a reserva de mesa de jogos.



Figura 23 – Ecrã Conta

O ecrã Conta esta composto pelos seguintes elementos:

- Botão voltar: situado na zona superior central, permite ao utilizador voltar ao ecrã **Menu Principal**.
- Tabela Histórico: situada na área central do ecrã, permite ao utilizador consultar os serviços consumidos. A tabela mostra o nome dos produtos, o valor unitário e a quantidade consumida.
- Botões Pagar MB/Dinheiro (*figura 24*): permitem realizar o pagamento dos serviços consumidos pelo utilizador. Existe a opção de realizar o pagamento com cartão Multibanco ou pagar com dinheiro.
- Botão Ajuda: situado no canto inferior esquerdo, permite ao utilizador consultar ajuda específica para o ecrã Conta.



Figura 24 – Botões Pagar MB/Dinheiro

7.1 REALIZAR PAGAMENTO

- Tendo inicializado o sistema e acedido ao ecrã Menu Principal o utilizador deverá seleccionar a opção Conta, *ver capítulo 3*, sendo desta forma dirigido ao ecrã Conta, *figura 23*, a partir do qual poderá realizar o pagamento dos serviços consumidos.

- O utilizador pode realizar o pagamento por Multibanco usando o botão Pagar MB, ou pagar em dinheiro usando o botão Pagar Dinheiro (*figura 24*). Dependendo do modo de pagamento escolhido o utilizador será abordado pela mensagem pop-up (*figura 25*) caso tenha escolhido o método de pagamento Multibanco ou pela mensagem pop-up (*figura 26*) caso tenha escolhido pagamento em dinheiro. Deverá então seleccionar a opção Pagar caso assim o deseje.

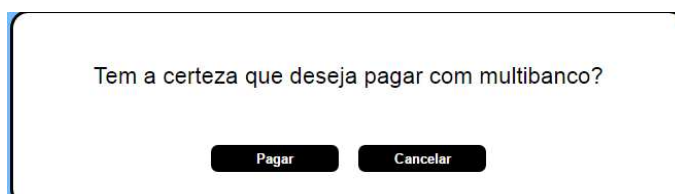


Figura 25 – Mensagem de confirmação

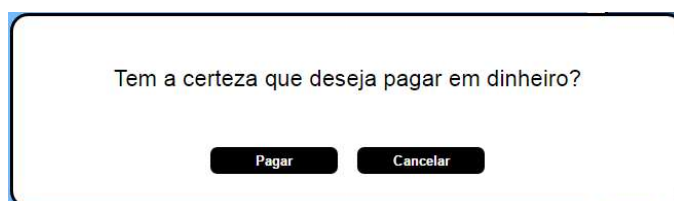


Figura 26 – Mensagem de confirmação

- Finalmente uma nova mensagem pop-up (*figura 27*), será apresentada dando ao utilizador a opção de sair do sistema BarlSta ou a opção de ficar. Caso seleccione sair o sistema BarlSta voltará ao ecrã Inicial Bloqueado (*figura 1*).

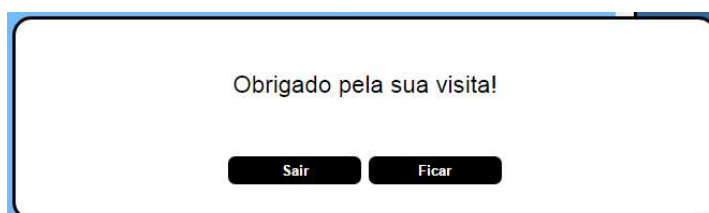


Figura 27 – Mensagem de despedida

Caso selecione ficar o sistema BarlSTa continuará ativo dando a possibilidade de continuar com a utilização do sistema.

7.1.1 Exemplo: Pagar a Conta com Dinheiro e sair do bar

Após efetuar pedidos, no Menu Principal selecione a opção Conta. Será dirigido desta forma para a funcionalidade Conta. Após confirmar a sua conta, selecione *Pagar Dinheiro*. Na Mensagem de confirmação selecione *Prosseguir* e de seguida escolha *Sair* para sair do bar.

Conta > Pagar Dinheiro > Prosseguir > Sair