














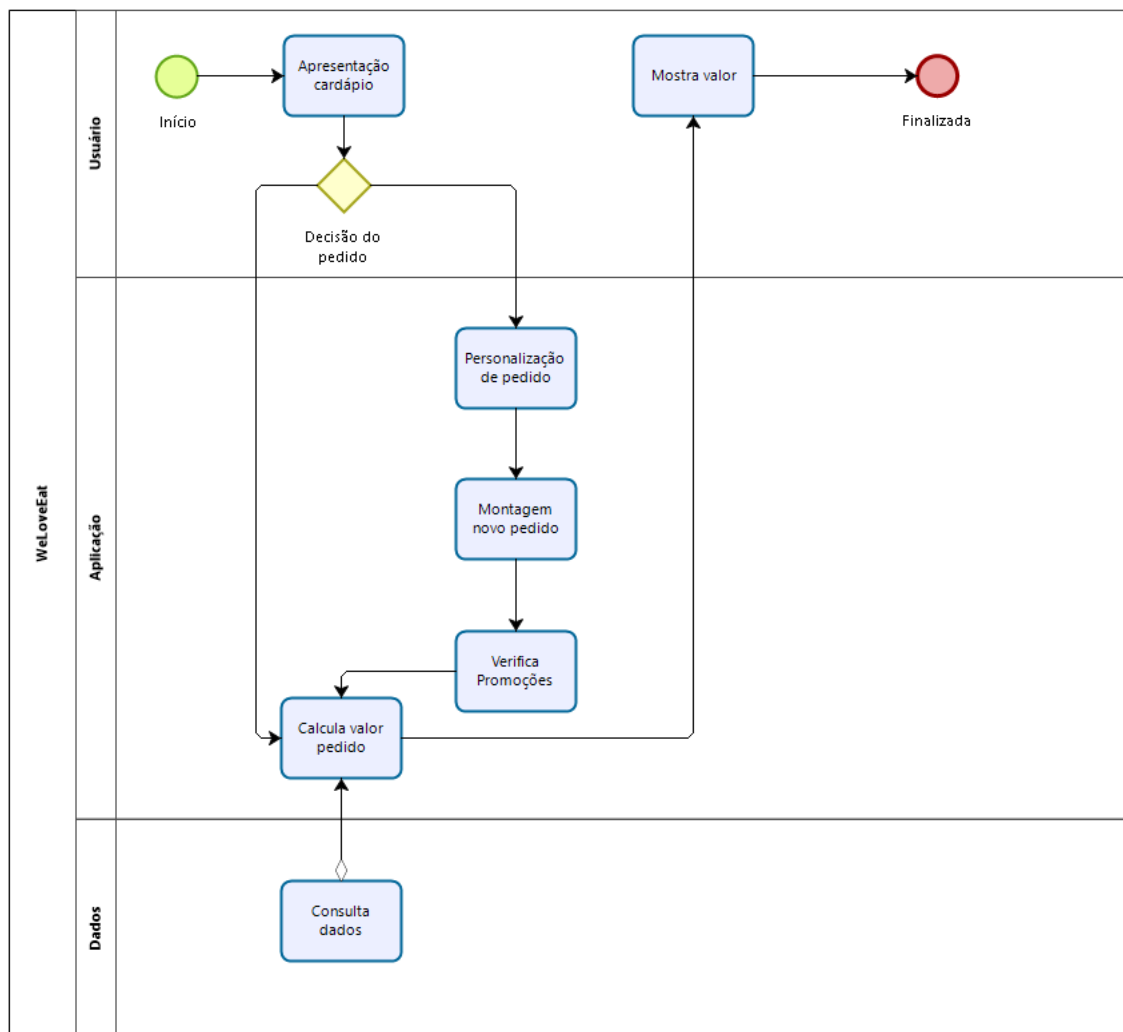
modelagem

Bizagi Modeler

Índice

| | |
|--|---|
| MODELAGEM | 1 |
| BIZAGI MODELER | 1 |
| 1 DIAGRAMA 1..... | 3 |
| 1.1 WELOVEEAT | 4 |
| 1.1.1 Elementos do processo | 4 |
| 1.1.1.1  Início | 4 |
| 1.1.1.2  Apresentação cardápio | 4 |
| 1.1.1.3  Decisão do pedido | 4 |
| 1.1.1.4  Personalização de pedido | 5 |
| 1.1.1.5  Montagem novo pedido | 5 |
| 1.1.1.6  Verifica Promoções | 5 |
| 1.1.1.7  Consulta dados | 6 |
| 1.1.1.8  Calcula valor pedido..... | 6 |
| 1.1.1.9  Mostra valor | 6 |
| 1.1.1.10  Finalizada | 6 |
| 1.1.1.11  Usuário..... | 6 |
| 1.1.1.12  Aplicação | 7 |
| 1.1.1.13  Dados..... | 7 |

1 DIAGRAMA 1



Versão:

1.0

Autor:

vicky

1.1 WE LOVE EAT

Descrição

Processos envolvidos na aplicação para gerir um negócio (WeLoveEat) do ramo alimentício.

1.1.1 ELEMENTOS DO PROCESSO

1.1.1.1 Início

Descrição

Usuário entra no site do restaurante pelo browser, na aba "cardápio".

1.1.1.2 Apresentação cardápio

Descrição

O cardápio deve conter todos os lanches já montados do restaurante.

Sendo eles:

- X-Bacon (Bacon, hambúrguer de carne e queijo)
- X-Burger (Hambúrguer de carne e queijo)
- X-Egg (Ovo, hambúrguer de carne e queijo)
- X-Egg Bacon (Ovo, bacon, hambúrguer de carne e queijo)

Os ingredientes de cada lanche devem ser mostrados para o usuário quando o mesmo clicar na opção desejada de lanche.

1.1.1.3 Decisão do pedido

Descrição

O usuário pode escolher um lanche que já está no cardápio ou personalizar um desses lanches.

Portões

Personalização de pedido

Calcula valor pedido

1.1.1.4 ☐ Personalização de pedido

Descrição

Ao escolher personalizar um lanche, o usuário pode alterar a quantidade de cada ingrediente que esteja ou não nele.

Ou seja, deve ficar a disposição do usuário escolher quais ingredientes e quanto de cada ele deseja em seu pedido.

1.1.1.5 ☐ Montagem novo pedido

Descrição

A aplicação deve guardar em um objeto lancheVO os respectivos ingredientes e quantidades selecionados.

1.1.1.6 ☐ Verifica Promoções

Descrição

A regra para cálculo do valor de um lanche é a soma de todos os seus ingredientes.

Exceto quando o lanche satisfaz a condição de alguma promoção, e nesse caso o preço é calculado conforme as regras de negócio:

| Promoção participante | Condições |
|-----------------------|---|
| Light | Se o lanche tem alface e não tem bacon, ganhou 10% de desconto |
| Muita carne | O cliente irá pagar $\frac{2}{3}$ da quantidade de carne, a cada 3 porções. |
| Muito queijo | O cliente irá pagar $\frac{2}{3}$ da quantidade de queijo, a cada 3 porções. |
| Inflação | Como os valores dos ingredientes são alterados com frequência, a aplicação deve sempre buscar os valores dos ingredientes na camada dao da aplicação |

Portanto, após a montagem do lanche, deve ser verificado se este participa de alguma promoção, para que isso seja levado em conta no cálculo do valor total.

1.1.1.7 Consulta dados

Descrição

Para realizar os cálculos de valor do lanche (preço dos ingredientes), será necessário consultar a parte dao do projeto. Neste caso os dados serão armazenados em memória.

Portões

Calcula valor pedido

1.1.1.8 Calcula valor pedido

Descrição

A aplicação deve calcular, com base no objeto lancheVO e os valores de cada ingrediente armazenados na classe dao, o valor final do lanche que corresponde a soma dos valores de todos os ingredientes contidos nele, exceto quando participa de alguma promoção. As regras de negócio de promoções devem ser levadas em conta no cálculo, se for o caso.

Se o lanche participa de alguma promoção, isso deve vir indicado da verificação de promoção.

1.1.1.9 Mostra valor

Descrição

Após a montagem e cálculo do valor do lanche, esse resultado deve ser exibido para o usuário, assim como uma atualização na lista de ingredientes (de acordo com o que ele escolheu).

1.1.1.10 Finalizada

Descrição

Usuário adiciona o item ao carrinho de compras.

1.1.1.11 Usuário

Descrição

Parte do projeto com que o usuário pode interagir.

1.1.1.12 Aplicação

Descrição

Parte lógica desenvolvida em Java .

1.1.1.13 Dados

Descrição

Onde os dados serão armazenados (ingredientes e seus valores) .