

Projeto WeLoveEat

Descrição de interface

Sumário

1.0 Objetivo	1
2.0 Telas	2
-2.1 Tela de cardápio	2
2.1.1 Tela de cardápio sem detalhamento	2
2.1.1.1 Campos	2
2.1.2 Tela de cardápio detalhado	3
2.1.2.1 Campos	3
-2.2 Tela de edição	4
2.2.1 Campos	4
-2.3 Tela Carrinho de compras (NÃO SUPORTADO)	5
2.3.1 Campos	5
-2.4 Login do usuário (NÃO SUPORTADO)	6
2.4.1 Campos	7

1.0 Objetivo

O objetivo deste documento é a descrição da interface da aplicação, com que o usuário terá contato.

2.0 Telas

2.1 Tela de cardápio

2.1.1 Tela de cardápio sem detalhamento



Quando o usuário entra no site pelo Browser, essa tela será apresentada. Ela apresenta uma barra de navegação com as quatro opções de lanche montadas. O usuário pode clicar na opção que lhe interessa, para que seja detalhada.

2.1.1.1 Campos

Campo	Tipo	Função
Opções de lanche	Botão	Detalhar os ingredientes, valores e etc de cada opção de lanche já montada
Navbar	Link	Redirecionar o usuário

		para as páginas de cardápio (atual), carrinho (não suportado) e usuário (não suportado)
--	--	---

2.1.2 Tela de cardápio detalhado



A tela de cardápio deve apresentar uma barra de navegação com as 4 opções já montadas de lanche. A clicar na opção desejada, aparecerá na tela os seguintes campos

2.1.2.1 Campos

Campo	Tipo	Função
Lanche	Imagem	Ilustrar para o cliente o lanche que este escolheu
Ingredientes	Texto	Descrição de todos os ingredientes e quantidades do lanche
Adicionar ao carrinho	Botão	Adiciona o pedido ao carrinho de compras do cliente (não suportado)
Editar	Botão	O botão de edição redireciona o usuário

		para a página em qual ele pode moldar seu próprio lanche, escolhendo os ingredientes e quantidades que quiser
Total	Texto	Campo de texto que irá mostrar o valor do lanche baseado nas regras de cálculo da aplicação.

2.2 Tela de edição



Na tela de edição, a foto que antes ilustrava o lanche dá lugar a um painel onde o usuário pode alterar as quantidades de ingredientes do lanche selecionado

2.2.1 Campos

Campo	Tipo	Função
Alterando ingredientes	Painel com texto (qual ingrediente) com botões de mais e menos (quantidade)	Permitir que o usuário possa personalizar seu pedido, escolhendo seus ingredientes e quantidades
Ingredientes	Texto	Descrição de todos os ingredientes e

		quantidades do lanche
Adicionar ao carrinho	Botão	Adiciona o pedido ao carrinho de compras do cliente (não suportado)
Editar	Botão	O botão de edição redireciona o usuário para a página em qual ele pode moldar seu próprio lanche, escolhendo os ingredientes e quantidades que quiser
Total	Texto	Campo de texto que irá mostrar o valor do lanche baseado nas regras de cálculo da aplicação.

2.3 Tela Carrinho de compras (NÃO SUPORTADO)



A tela de carrinho de compras deve conter um resumo breve do pedido do cliente, sinalizando se as opções foram personalizadas ou itens do cardápio.

2.3.1 Campos

Campo	Tipo	Função
Resumo do pedido	Texto	Apresenta resumo do pedido do cliente
Total	Texto	Este campo deve apresentar o total da compra, ou seja, a soma do valor de todos os lanches escolhidos (calculados pela aplicação)
Confirmar	Botão	Confirma a compra
Cancelar	Botão	Cancela a compra

A página deve verificar se o usuário está logado e se não, deve redirecioná-lo para página de login.

2.4 Login do usuário (NÃO SUPORTADO)

we love eat > sua conta

login

senha

Entrar

{ contatos }

A tela de login permite que o usuário possa logar em sua conta para finalizar pedidos no restaurante.

2.4.1 Campos

Campo	Tipo	Função
Usuário	Ícone	Mera ilustração que dá a idéia de login para o usuário
Login	Entrada de texto	Campo onde o usuário colocará seu nome de usuário
Seha	Entrada de texto	Campo onde o usuário colocará sua senha

3.0 Ferramentas utilizadas

Para a realização da descrição das futuras interfaces deste projeto, a principal ferramenta utilizada foi o Figma, onde facilmente pode-se criar designs para a base de interfaces.