**Food Truck: Panquecas da Nona**

**Yago Paneque, Luccas Godinho, Adriano Ferrari, Bruna Coki de Oliveira, Laura Karina Segouras**

Faculdade Impacta de Tecnologia  
São Paulo – SP – Brasil

yago.marques@aluno.faculdadeimpacta.com.br

luccas.santos@aluno.faculdadeimpacta.com.br

adriano.ferrari@aluno.faculdadeimpacta.com.br

bruna.oliveira[@aluno.facul](mailto:rodrigo.zampieri@aluno.facul)dadeimpacta.com.br

laura.segouras[@aluno.facul](mailto:rodrigo.zampieri@aluno.facul)dadeimpacta.com.br

***Abstract.*** *This meta-paper describes the style to be used in articles and short papers for SBC conferences. For papers in English, you should add just an abstract while for the papers in Portuguese, we also ask for an abstract in Portuguese (“resumo”). In both cases, abstracts should not have more than 10 lines and must be in the first page of the paper.*

***Resumo.*** *O problema do cliente é a falta de otimização de tempo e controle, devido a forma de trabalho, sem nenhum tipo de sistema envolvido. go descreve o estilo a ser usado na confecção de artigos técnicos acadêmicos para a oficina de projeto de empresas da Faculdade Impacta. O modelo está baseado nos artigos publicados pela SBC. Cada resumo (português e inglês) deve ter no máximo 10 linhas descrevendo o problema em questão e a solução proposta.*

**1. Introdução**

O cliente é do ramo alimentício, proprietário de um food truck de massas chamado Panquecas da Nona.

Os processos atualmente são realizados manualmente, afetando a agilidade no atendimento e podendo gerar diversas falhas, tanto no atendimento, quanto no gerenciamento do negócio.

A proposta para a solução do problema do cliente é o desenvolvimento de um sistema capaz de gerenciar o estoque, os pedidos e as vendas e outros processos, otimizando assim, o atendimento e os processos de produção das refeições.

* 1. **Apresentação do Problema**

Fundada em 2017, a Panquecas da Nona iniciou suas atividades fornecendo diversos pratos da culinária italiana em um “Food Truck”.

Funciona em um veículo motorizado que permite deslocamento, chamada popularmente de “Food Truck” que permite localização e horário de funcionamento flexíveis, em diversos momentos do dia e em diferentes lugares da cidade de São Paulo.

Trata-se de uma empresa de pequeno porte que conta apenas com dois funcionários mas que atende a um número de clientes bem variados. Isso se dá pois, desde o início de suas atividades, a Panquecas da Nona leva suas delícias a eventos corporativos de curta duração que acontecem dentro de empresas de grande porte. Dentre elas podemos citar o Grupo Volkswagen, a JBS, a Mercedes-Benz, a Comgás e o Grupo Bandeirantes de Televisão como clientes habituais.

Atualmente, o processo de funcionamento é realizado da seguinte forma:

A reserva de um horário de atendimento do Panquecas da Nona em eventos corporativos pode ser realizada através de canais de comunicação como grupos de WhatsApp, Facebook e também por meio de email ou telefone.

Definidos o tipo de evento, a data e o local, passa-se à compra dos ingredientes, alimentos e bebidas necessários para atender ao referido evento. As compras são feitas em mercados atacadistas e feiras livres.

A produção e embalagem de massas e molhos são feitas conforme expectativa de vendas pré calculada.

A aquisição de bebidas para fornecimento aos consumidores é realizada tomando como base certas informações prévias sobre o público, como restrição de idade, por exemplo. O clima também é um fator que influencia na quantidade e nos tipos de bebidas a serem oferecidas. Assim, muitas vezes a compra maior é de refrigerantes, outras de sucos, outras ainda de bebidas alcóolicas.

O controle do estoque é efetuado antes do início do evento, por meio da contagem dos produtos que serão levados para serem vendidos no dia.

O consumidor realiza o pedido no caixa e efetua o pagamento do mesmo. No momento do pagamento recebe uma senha.

O pedido realizado pelo consumidor é repassado à cozinha por meio de uma comanda de papel, com todas as informações sobre a refeição escolhida.

Inicia-se, assim , o preparo da refeição solicitada.

Ao término do preparo do prato, o consumidor é avisado por meio de um painel eletrônico no qual a senha em sua posse é exibida.

As vendas são feitas de forma manual, sem qualquer tipo de sistema controlando o fluxo de caixa, pedidos e estoque. O cliente faz o pedido no caixa, efetua o pagamento, e recebe o número do seu pedido para aguardar a senha no painel. A pessoa responsável pelo caixa preenche a comanda manualmente, e entrega para o cozinheiro.

Esse tipo de controle gera um processo demorado pós evento, pois a verificação de caixa, estoque e pedidos realizados no dia é feita manualmente, o que pode resultar em erros, com a necessidade de efetuar repetidas conferências.

* 1. **Objetivos**

A equipe de desenvolvimento projetará um sistema para solucionar os atuais problemas do cliente, tendo como principais pontos:

* Agenda de eventos: manter uma agenda dos eventos com dados de localização, datas e do público alvo;
* Controle de estoque por evento: cadastro do estoque antes do início de cada evento e acompanhamento em tempo real;
* Controle dos pedidos: após o cliente realizar o pedido no caixa e realizar o pagamento, será registrado e impresso uma senha para o cliente e o respectivo pedido para a cozinha;
* Controle de entrega dos pedidos pela senha do cliente: acompanhamento dos pedidos através de um painel digital;
* Cancelamento de itens do pedido: possibilidade de cancelar itens de um pedido;
* Controle de fluxo de caixa: acompanhamento das vendas e dos valores recebidos em decorrência destas;
* Relatórios de vendas: fornecer dados sobre as vendas com possibilidade de filtros por eventos e por intervalo de datas;
* Reset de senha diária.

**2. Estudo de Viabilidade**

Essa seção está reservada para análise de viabilidade da solução proposta para o cliente. Essa análise deve ser dividida em uma pesquisa de soluções similares tanto no mercado, quanto em outros trabalhos de OPE já feitos.

Após a análise de soluções similares, será apresentada uma comparação justificando o porquê da solução adotada ser mais indicada para o cliente do que uma ou mais das encontradas na análise.

**2.1. Soluções de Mercado e OPE**

Aqui devem ser listadas e apresentadas as soluções encontradas no mercado que mais se aproximarem dos problemas levantados com o cliente. Mesmo que a área de atuação do cliente seja muito específica, em geral ela vai se aproximar muito de conceitos comuns no mercado (ecommerce, marketplace, serviços, etc.).

Além das soluções no mercado também é importante verificar se algo similar já não foi feito em outras OPE’s, olhando no site da disciplina os já apresentados.

**2.2. Justificativa**

Após o levantamento das soluções similares na subseção 2.1, aqui deve estar as comparações com as soluções encontradas, justificando o porquê da solução proposta ser aderente com o que o cliente necessita.

**3. Arquitetura da Solução**

Nessa seção deve ser descrita toda a arquitetura tecnológica da solução proposta. Muito do conteúdo dessa seção vai estar presente nos artefatos gerados na etapa de engenharia de software. Nesse documento deve estar presente imagens e descrições dos artefatos mais relevantes. Todos os outros deverão estar nas referências.

**3.1. Diagrama de Componentes**

Nesta subseção deve estar descrita toda a composição da solução. Além do diagrama de componentes, deve ser mostrada a divisão de sistemas/subsistemas adotados.

**3.2. Infraestrutura**

Aqui deve constar a descrição da infraestrutura computacional da solução para o cliente. Primeiro deve ser descrita a infraestrutura atual, após isso uma explicação do que deve ser alterado e como para adequar a solução proposta, ou se não houver necessidade de alteração, uma justificativa.

**3.3. Tecnologias Utilizadas**

Nessa subseção devem vir listados todas as tecnologias utilizadas, com o propósito de cada uma dentro da solução e uma justificativa simples do motivo de sua utilização. Um exemplo de tabela para essa caracterização está na Tabela 1. Títulos de tabelas devem estar acima delas, fonte Helvetica, negrito, tamanho 10, com 6 pontos de espaço antes e depois do título.

**Tabela 1. Exemplo de tecnologias utilizadas**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Tecnologia | Camada/Subsistema | Justificativa |
| Git | Infraestrutura | Versionamento de código distribuído entre todos os desenvolvedores.  Necessário pelas ferramentas de hospedagem escolhidas |
| Java | Servidor | Necessidade de integração com sistemas já existentes. Requisito técnico pedido pelo cliente. |
| MySQL | Servidor | SGBD Relacional de licença gratuita. |

**4. Resultados Obtidos**

Nessa seção devem estar todos os resultados do que foi feito para o cliente. O que foi de fato implementado, qual a situação atual, links para o software e todo o resto.

**4.1. Comparativo com Soluções**

Apresente aqui aquilo que foi implementado para o cliente e compare com as soluções levantadas na seção 2.

**4.2. Protótipo**

Mostrem o protótipo da solução. Essa apresentação pode ser por telas do sistema, o link para navegação no sistema (se for possível) e diagramas que sejam pertinentes.

**4.3. Considerações Finais**

Quaisquer outras considerações a respeito do trabalho e pontos para futuras melhorias.

**Referências**

Boulic, R. and Renault, O. (1991) “3D Hierarchies for Animation”, In: New Trends in Animation and Visualization, Edited by Nadia Magnenat-Thalmann and Daniel Thalmann, John Wiley & Sons ltd., England.

Dyer, S., Martin, J. and Zulauf, J. (1995) “Motion Capture White Paper”, <http://reality.sgi.com/employees/jam_sb/mocap/MoCapWP_v2.0.html>, December.

Holton, M. and Alexander, S. (1995) “Soft Cellular Modeling: A Technique for the Simulation of Non-rigid Materials”, Computer Graphics: Developments in Virtual Environments, R. A. Earnshaw and J. A. Vince, England, Academic Press Ltd., p. 449-460.

Knuth, D. E. (1984), The TeXbook, Addison Wesley, 15th edition.

Smith, A. and Jones, B. (1999). On the complexity of computing. In *Advances in Computer Science*, pages 555–566. Publishing Press.