

BarlSTa

Modelo Conceptual

Metáfora

A metáfora que escolhemos consiste numa caixa de ferramentas com várias divisórias e ferramentas. As divisórias diferenciam os objectos a ser partilhados/adquiridos e as ferramentas correspondem às diferentes funcionalidades aplicadas aos objectos.

Objectos, Atributos, Operações

Objectos:

- **Utilizador**
Atributos: nome, password, bebidas consumidas, conta, bebida preferida.
- **Bebida**
Atributos: peso, temperatura, percentagem de álcool.
- **Pedido**
Atributos: número de itens, itens adicionados, preço total.
- **Vídeos**
Atributos: nome, duração, volume.
- **Música**
Atributos: nome do intérprete, nome da música, duração, género, volume.
- **Fotos**
Atributos: nome, dimensão

Operações sobre objectos:

- **Utilizador:** escolher bebida preferida, consultar a conta.
- **Bebida:** consultar temperatura da bebida, percentagem de álcool.
- **Pedido:** consultar pedido, adicionar item, remover item, consultar preço total.
- **Vídeos:** iniciar vídeo, aumentar/diminuir o volume, reiniciar o vídeo.
- **Música:** iniciar música, aumentar/diminuir o volume, reiniciar a música.
- **Fotos:** mudar as dimensões, rodar.

Relações entre Conceitos

- **Utilizador-Bebida:** o utilizador pode pedir bebida e escolher uma bebida preferida.
- **Utilizador-Pedido:** o utilizador pode efectuar um pedido.
- **Utilizador-Vídeos:** o utilizador pode escolher os vídeos que quer partilhar.
- **Utilizador-Música:** o utilizador pode escolher as músicas que quer partilhar.
- **Utilizador-Fotos:** o utilizador pode escolher as fotos e alterar as condições de apresentação das mesmas.
- **Pedido-Bebida:** um pedido contém uma ou mais bebidas.

Mapeamento

- **Utilizador:** corresponde a um cliente do bar que utiliza a aplicação *BarISTa*.
- **Bebida:** o que vai ser consumido pelo utilizador.
- **Pedido:** corresponde à lista de bebidas que o utilizador deseja.

Cenários de Utilização

Criação de perfil do utilizador

O Miguel entra no bar, onde é acompanhado pelo empregado até à sua mesa. Aqui se depara com o sistema BarISTa, onde cria um perfil com o seu nome e estabelece uma password para poder utilizar durante a sua visita ao bar. De seguida, o Miguel decide pedir uma bebida através do sistema, que define como a sua bebida preferida no seu perfil de utilizador.

Botão de *Refill*

A Ana entra no bar e cria o seu perfil. Uma vez que este está criado, selecciona imediatamente a sua bebida favorita. A Ana ativa o botão *refill* para evitar estar sempre a efectuar o mesmo pedido e sempre que este se encontra ativo, quando a sua bebida chega ao fim, o empregado leva-lhe uma nova. Quando já não deseja consumir a bebida, a Ana desativa o botão de *refill*. Ao consultar o preço total do pedido, a Ana encontra o valor acumulado dos *refills* efectuados.

Partilha de música, vídeos e fotos

A Catarina entra no bar com o seu grupo de amigos. Enquanto lá está, lembra-se que gostaria de lhes mostrar um vídeo que viu na Internet, e em vez de utilizar o seu telemóvel/dispositivo móvel para o fazer, utiliza o *BarISTa*. A Catarina acede à Internet através da interface e partilha o vídeo na mesa a partir de uma página web.