

Cardápio Eletrônico

Dayanne Silva, Isabela Prado, Talita Costa e Viviane Penha; Prof Joice Mendes
IFSP – *Campus* Campinas/SP

Objetivo:

O objetivo desse projeto é oferecer um cardápio eletrônico em um restaurante, onde o cliente possa realizar todo processo de um pedido até o fechamento da conta.

Introdução:

O projeto visa a construção de um software onde o cliente realizará sozinho seu pedido, possibilitando a escolha, acompanhamento do status do pedido e o tempo que o mesmo levará para ficar pronto. A utilização do sistema possibilitará a conferência dos produtos pedidos, finalização e fechamento da conta, com a opção de dividir o valor e escolher a forma de pagamento.

O software deve ser fácil de usar (intuitivo), dispensando a ajuda de terceiros ou documentação aos usuários finais. A ideia central visa resolver os problemas de atendimento e agilidade, diminuindo assim o tempo de espera pelo garçom e, ainda facilita o estabelecimento a obter a avaliação do cliente, para melhorar seu rendimento.

Materiais e Métodos:

Para o desenvolvimento do projeto foi usado os seguintes softwares: VisualG, Code Blocks e Visio. Procurou-se usar métodos para implementação em linguagem C e Portugol.

O método em cascata será utilizado no desenvolvimento, onde cada etapa levará a fase seguinte, conforme Figura 1.

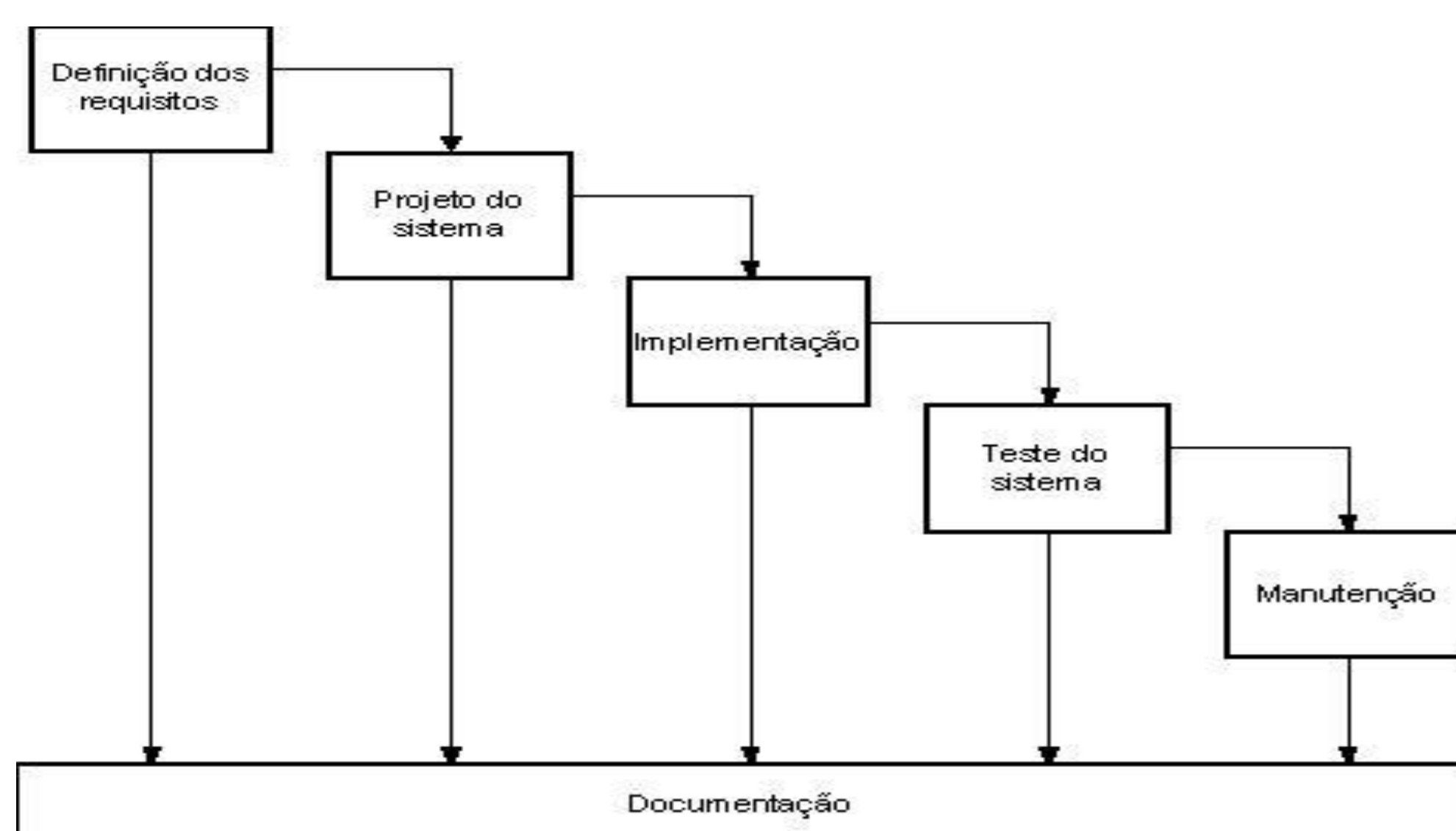


Figura 1 - Estrutura do Modelo em Cascata

Resultados Preliminares:

O fluxograma da Figura 2 apresenta a estruturação do desenvolvimento do sistema.

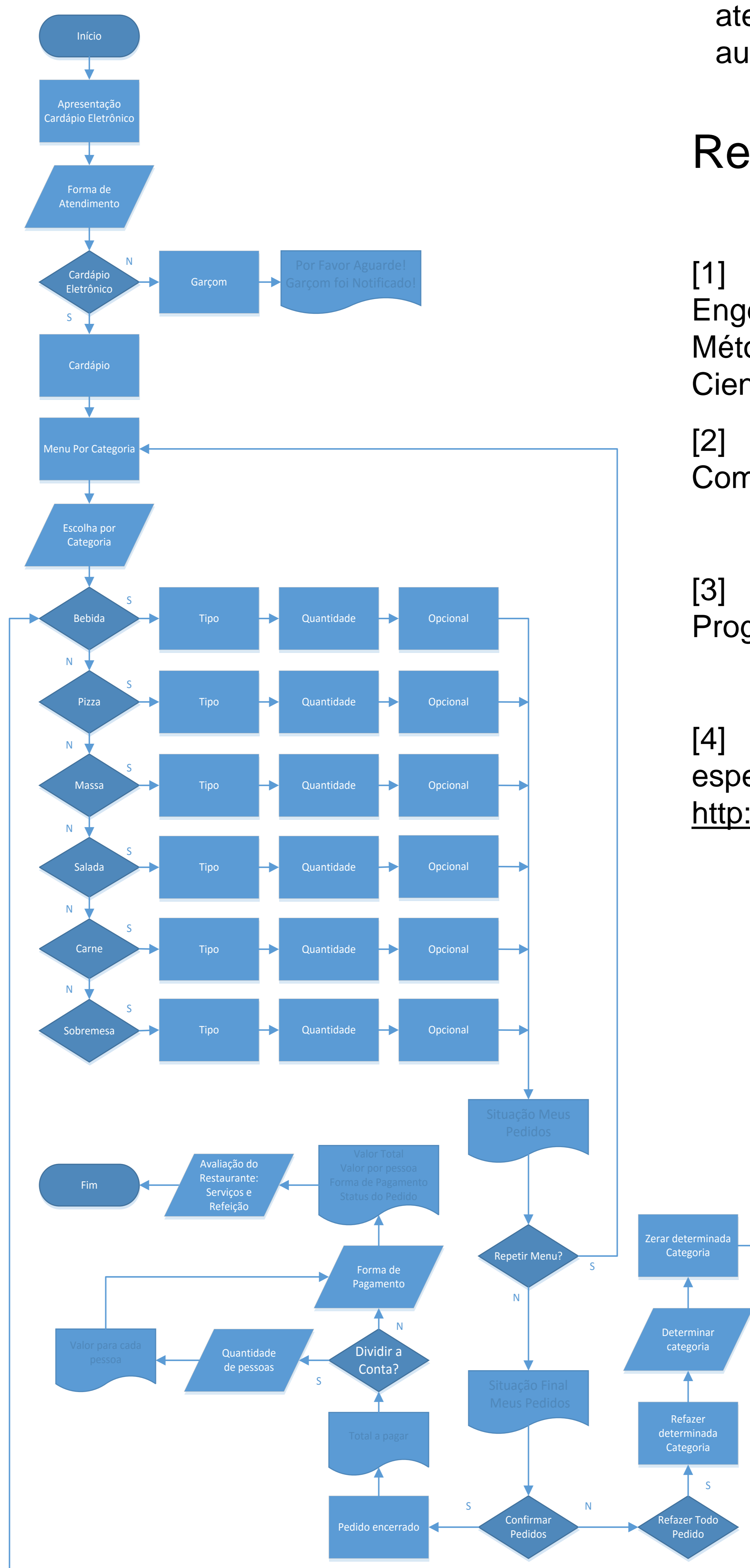


Figura 2 - Fluxograma

Conclusão:

No desenvolvimento do sistema houve muitas alterações para que se chegasse a uma conclusão eficiente e, com o avanço da tecnologia, foi proposto um software que atendesse o mercado de forma ágil e fácil, auxiliando melhor o cliente em suas escolhas.

Referências:

- [1] Filho, Paula; Pádua, Wilson. Engenharia de Software Fundamentos, Métodos e Padrões. LTC Livros Técnicos e Científicos, 2001, 584p.
- [2] Backes, André. Linguagem C. Completa e Descomplicada. Livros técnicos
- [3] Eberspächer, Henri F. Logica de Programação – Informática livro técnicos
- [4] Site Internet sobre conhecimento específico <http://modelocascata.blogspot.com.br>