

Computação Móvel

GoLoco - User Guide

Miguel Cabral^[93091] , Daniel Andrade^[93313]

Universidade de Aveiro
Departamento de Eletrónica Telecomunicações e Informática
13 de Novembro de 2022



1 Registo

Após o utilizador se autenticar com os dados biométricos se o utilizador ainda não estiver registado é redirecionada para a página de registo.

A página de registo pode ser vista na figura 1, os campos têm de ser preenchidos de acordo com os seguintes requisitos:

- O nome não deve conter caracteres especiais nem números
- O email deve estar no formato *"example_123@mail.example"*

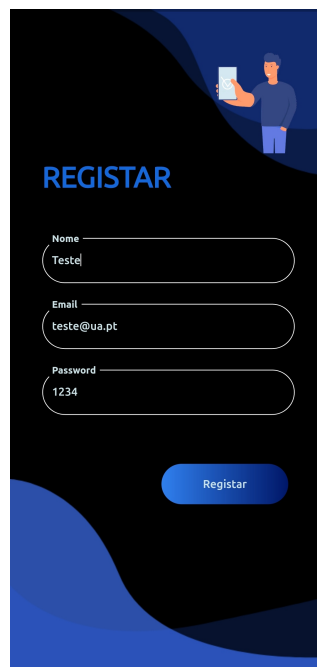
The image shows a mobile application registration screen. At the top right, there is an illustration of a person holding a smartphone. The background is dark blue with abstract light blue shapes at the bottom. The word "REGISTAR" is displayed in bold blue capital letters. Below it are three input fields: "Nome" with the text "Teste", "Email" with the text "teste@ua.pt", and "Password" with the text "1234". Each field has a small icon to its left. At the bottom right, there is a blue rounded button with the text "Registrar" in white.

Fig. 1. Registo

2 Página Inicial

Após o registo ou login esta é a página para onde o utilizador é redirecionado onde se encontram os últimos locais e as suas conquistas, como é possível ver na figura 2.

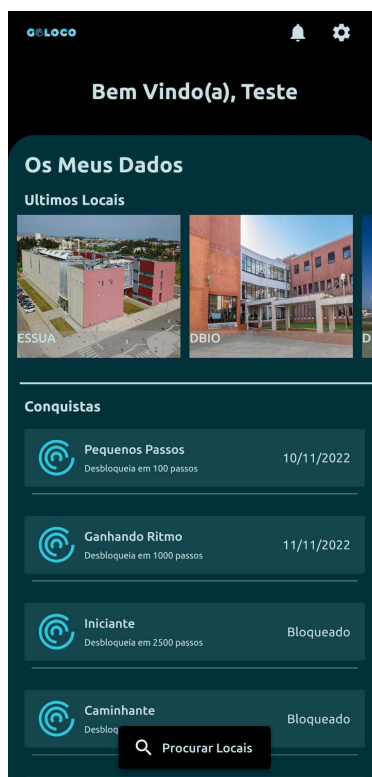


Fig. 2. Página Inicial

Para o utilizador procurar locais deve carregar no botão "*Procurar Locais*" após isso será redirecionado para a página do Mapa 3.

3 Mapa

Nesta página o utilizador consegue visualizar os locais que estão próximos, a amarelo os locais que já visitou e a verde os locais por visitar, como se pode ver na figura 3. Após selecionar um local consegue visualizar o conteúdo da figura 4 onde pode selecionar o botão "Iniciar jornada" e dirigir-se para a página da secção 4.

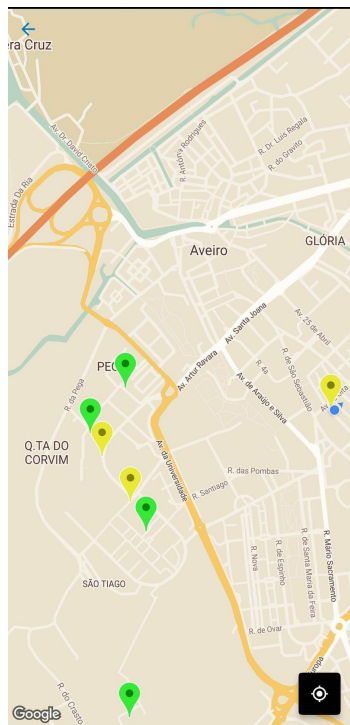


Fig. 3. Mapa

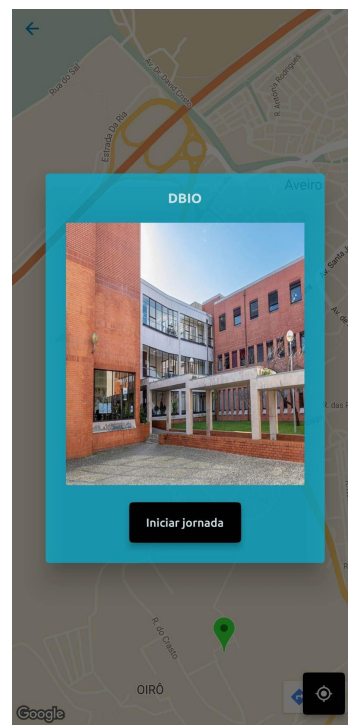


Fig. 4. Iniciar Jornada

4 Bússola

Esta página é composta por uma bússola, dentro da mesma temos a distância desde o ponto onde se encontra o utilizador até ao objetivo e uma seta que aponta para o objetivo como visto na figura 5. No canto inferior esquerdo podemos ver um ícone que ao ser selecionado abre a página do leitor de códigos QR, presente na figura 6, para ler o código QR presente no objetivo.

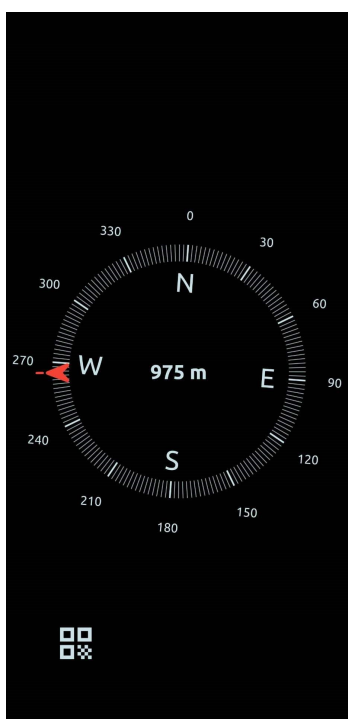


Fig. 5. Bússola

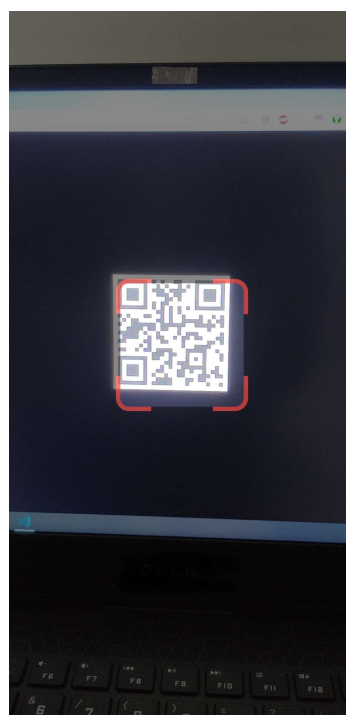


Fig. 6. QR Code

Index

Bússola, 5
Mapa, 4
Página Inicial, 3
Registo, 2