

POLITECHNIKA POZNAŃSKA

Wydział Informatyki i Telekomunikacji

**Karol Sienkiewicz
140774**

Projekt Aplikacji

How to Sport

Grupa I4-2

4 Grudzień 2020

Schemat aplikacji

Schemat aplikacji został przygotowany przez Pana Marcina Ciechana. Został on przedstawiony w formie poniższego opisu:

1. Nazwa

How to Sport

2. Krótki opis

Aplikacja pozwalająca poznać informacje o różnych dyscyplinach sportowych na różnych poziomach zaawansowania.

3. Platforma

iOS/Android

4. Opis funkcjonalności

Użytkownik miałby możliwość dyscypliny, o której chce poznać informacje. Przed poznaniem informacji użytkownik podaje poziom wiedzy, jaki chce poznać. Pozwala to na stopniowe poznawanie od podstaw tajników każdej dyscypliny. Przykładowo poziom „Nowicjusz” pozwala poznać takie informacje jak ilość zawodników w drużynie, wielkość boiska, warunki zwycięstwa, najlepsze drużyny i reprezentacje. Dyscypliny do poznania będą zebrane z całego świata. Podzielone zostaną na sporty indywidualne, zespołowe, wodne, wyścigowe itp. Użytkownik mógłby dodawać informacje, zgłaszać błędne dane, śledzić wątek danego sportu i otrzymywać powiadomienie o najnowszych zmianach. Zakładka „Quiz” pozwalałaby zweryfikować poznane informacje o dyscyplinach, drużynach i zasadach.

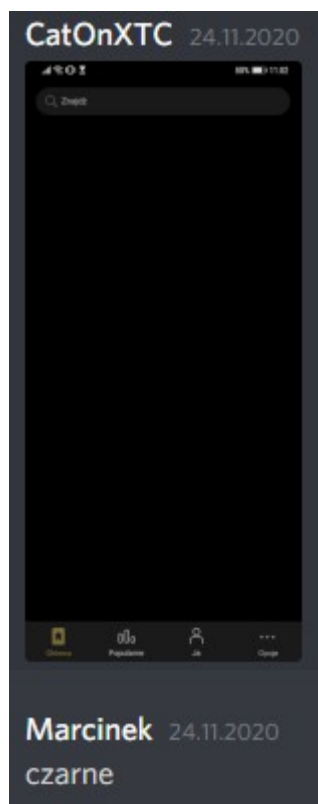
5. Interfejs

Aplikacja podzielona na wybór sportu w ciemnej tonacji, następnie wybór poziomu zaawansowania. Informacje o dyscyplinie podzielona na podstrony. Do wyboru języki polski i angielski. Quiz zliczający postęp użytkownika, jego najlepsze wyniki i poziom zaawansowania. W każdej zakładce grafiki przyjazne dla użytkownika.

W trakcie prac zrezygnowano z podziału dyscyplin na podgrupy. Zamiast tego dodano wyszukiwarkę pozwalającą znaleźć wybraną dyscyplinę po nazwie.

Postęp prac

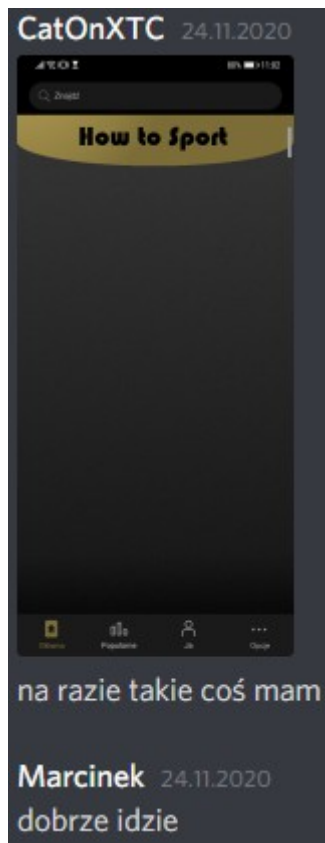
Pracę zaczęto od przygotowania ekranu głównego. Jako pierwszy krok przygotowano tło mające przypominać aplikację na telefon mobilny.



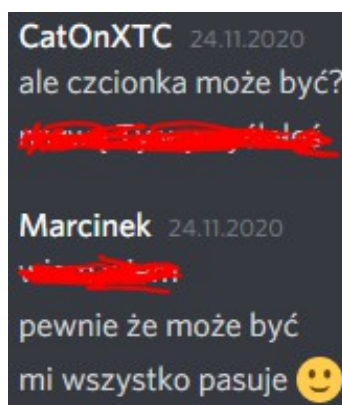
Zawarto już tutaj część elementów które miały pełnić dane funkcje w aplikacji. Widać pasek pozwalający na wyszukanie dziedziny po nazwie jak i zakładki na dole ekranu pozwalające przełączać między głównym ekranem, popularnymi dyscyplinami, profilem użytkownika oraz opcjami.

Zdecydowano też, by nie wykonywać grafiki przedstawiającej ekran popularnych dyscyplin, gdyż wyglądałby on tak jak ekran główny bez wyszukiwarki i z inną kolejnością dyscyplin. Nie był on więc konieczny do zaprezentowania aplikacji. Zamiast tego skupiono się na pozostałych ekranach.

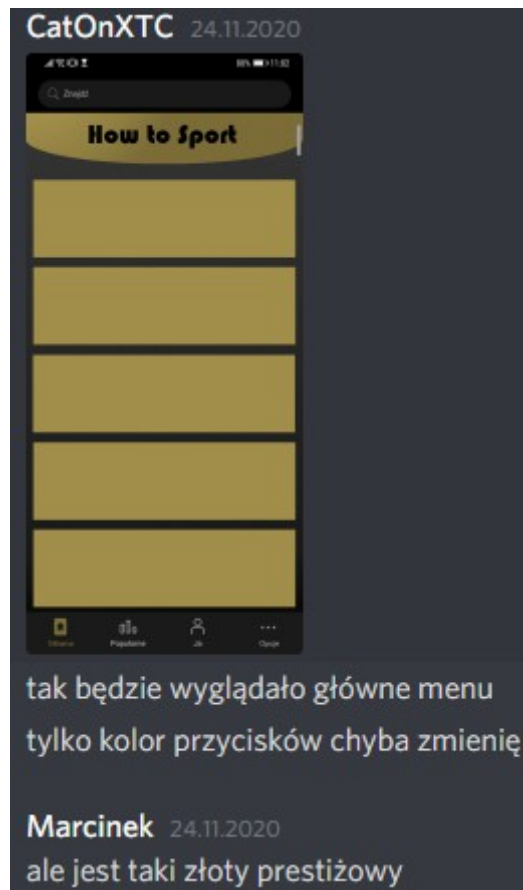
Następnie zmieniono tło, by było przyjemniejsze niż czarna powierzchnia. Dodano też Nazwę aplikacji i pasek wyświetlany podczas przewijania ekranu. Efekt miał się następująco:



Na tym etapie trzeba było ustalić czy użyta czcionka odpowiada wizji autora aplikacji. Na zrzucie przedstawiającym rozmowę wycięto część prywatnej rozmowy prowadzonej niezależnie od projektu aplikacji.

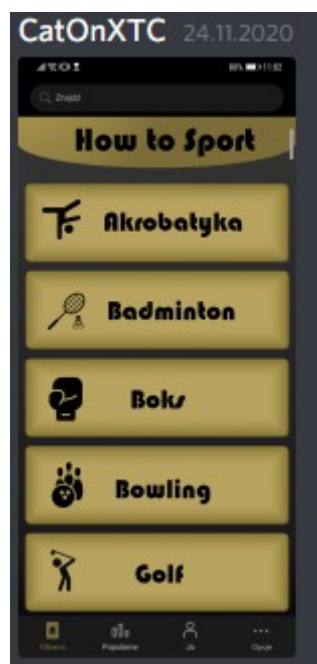


Z racji, iż nie było na tym etapie zastrzeżeń można było kontynuować pracę. Przygotowano więc wstępny wygląd przycisków pozwalających przedostać się do ekranu wybranej dziedziny.



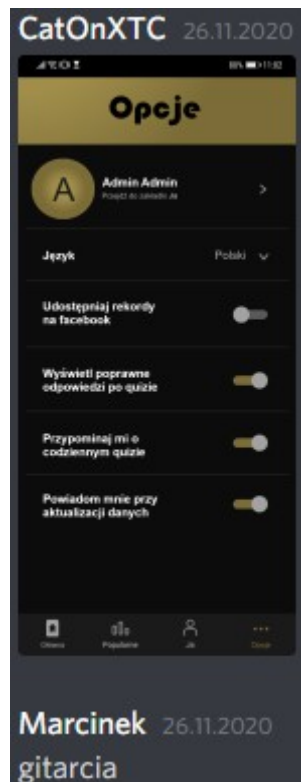
Przy tej okazji ustalono też, że wybrana paleta kolorów została zaakceptowana przez autora aplikacji. Dodatkowo uznano, że prestiżowy styl to dobry kierunek i postarano się zachować minimalizm i kolorystykę przywodzącą na myśl elegancką i prestiżową aplikację.

W następnym kroku poprawiono wygląd przycisków i dodano opisy oraz przyjazne dla użytkownika ikony.



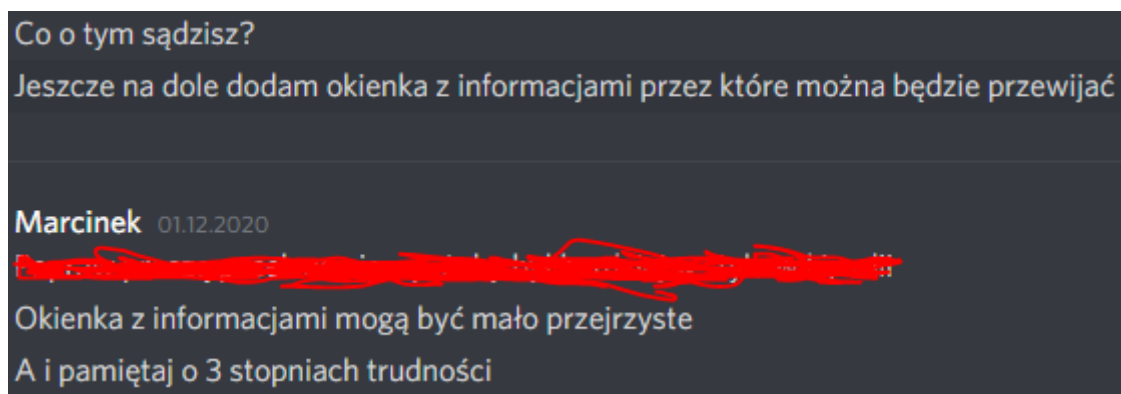
Na tym etapie zakończono pracę nad głównym ekranem.

W następnej kolejności podjęto się pracy nad ekranem opcji.

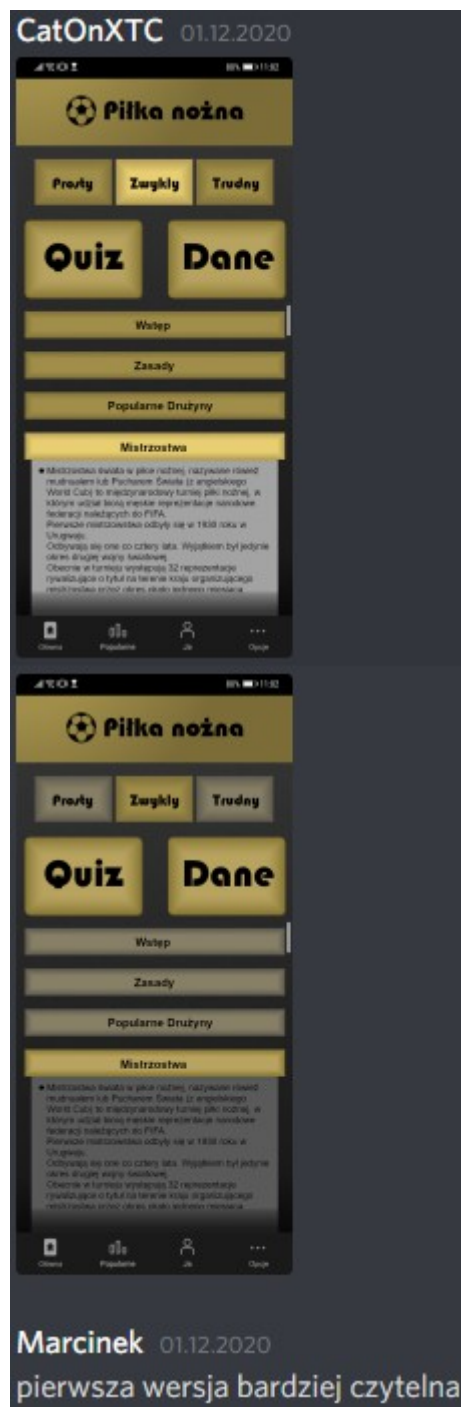


Zachowano paletę kolorów, lecz uznano podczas pracy, że na tym ekranie tło powinno być monotonne aby ustawienia były lepiej czytelne. W tym samym celu dla tekstu użyto prostszej czcionki.

Następnie rozpoczęto projektowanie ekranu wybranej dyscypliny. Konieczne było w tym momencie doprecyzowanie niektórych szczegółów.

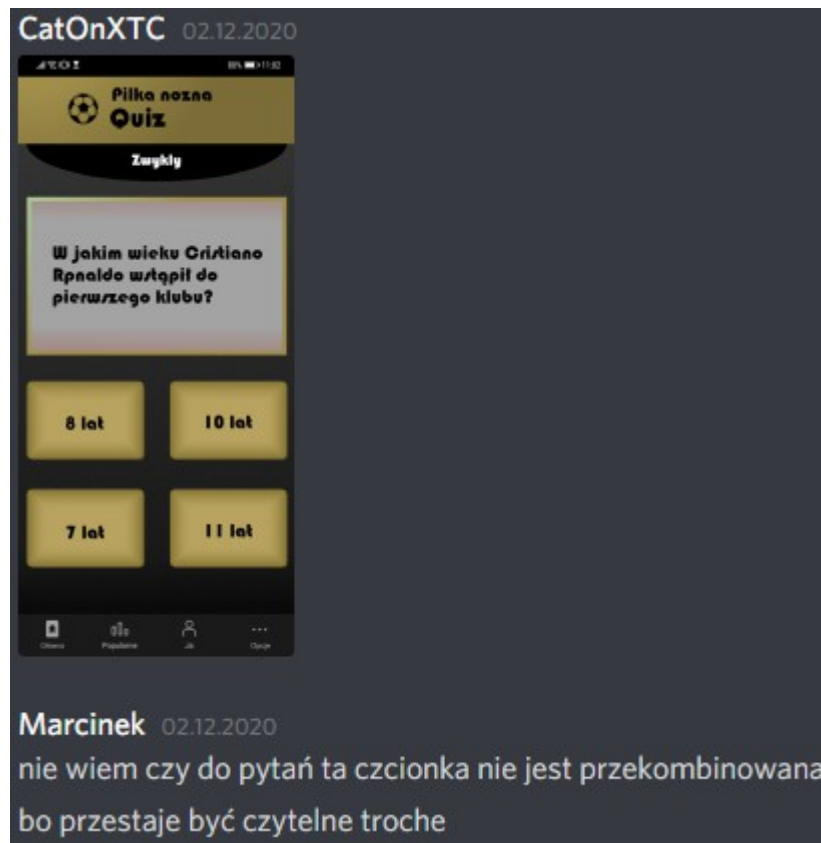


Niestety dalszą część rozmowy przeprowadzono telefonicznie i nie została ona udokumentowana. Jednak wyklarowana została wizja autora aplikacji i można było przystąpić do prac.

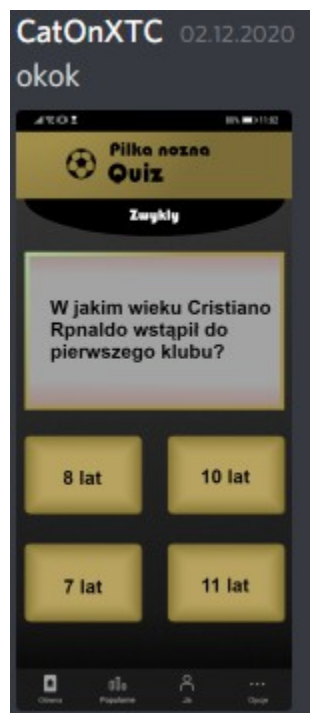


Przygotowano dwie wersje. Pierwsza, zaakceptowana wersja, była jaśniejsza, natomiast przy drugiej starano się zachować ciemniejsze odcienie co spowodowało, że wiadomości były mniej czytelne. Jak widać zrezygnowano również z okienek z informacjami, a zamiast tego dodano przyciski pozwalające wysunąć odpowiedni artykuł. Bezpośrednio z tego ekranu ma się też możliwość przejścia do quizu lub zobaczenia danych użytkownika na temat wybranej dziedziny.

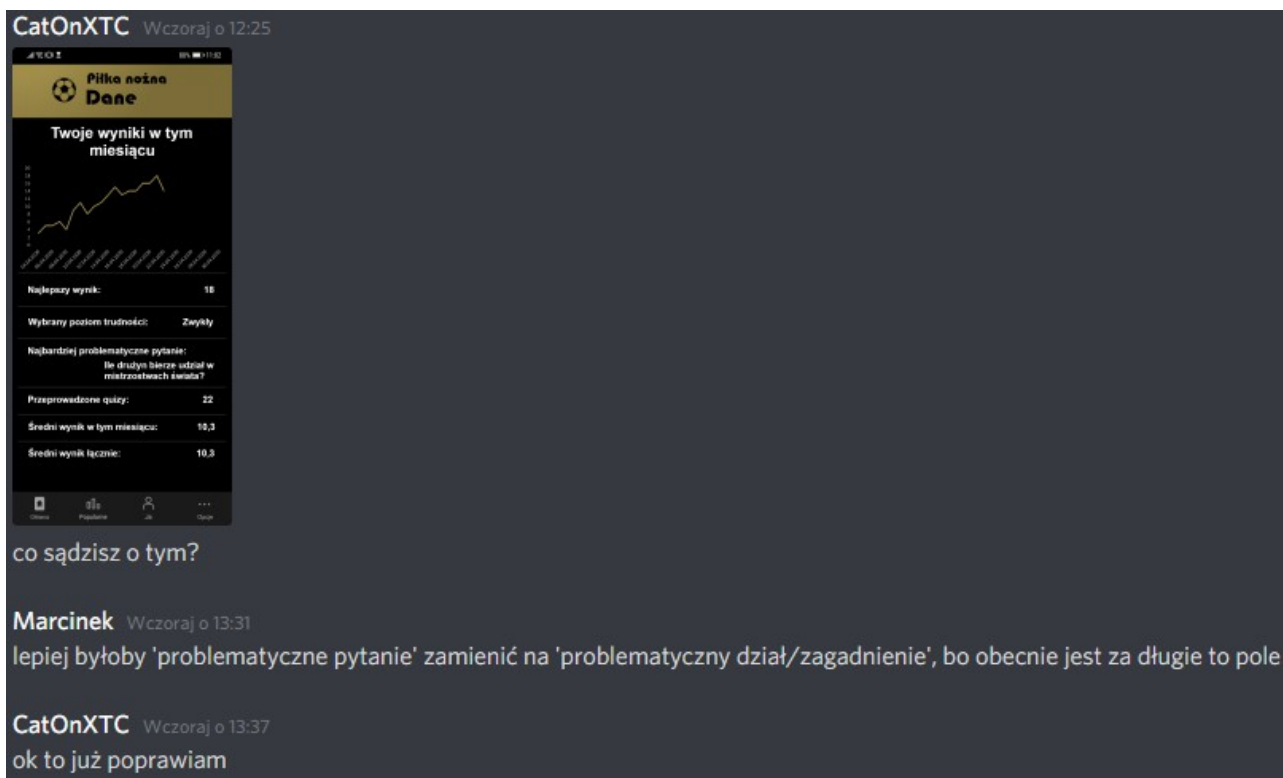
W wersji końcowej zmieniono jeszcze nazwy poziomów trudności.



Przygotowano ekran quizu. Autor aplikacji zauważył, że wybrana czcionka nie została dobrze użyta ze względu na niską czytelność pytania i odpowiedzi. Szybko naprawiono ekran otrzymując odpowiedni efekt.



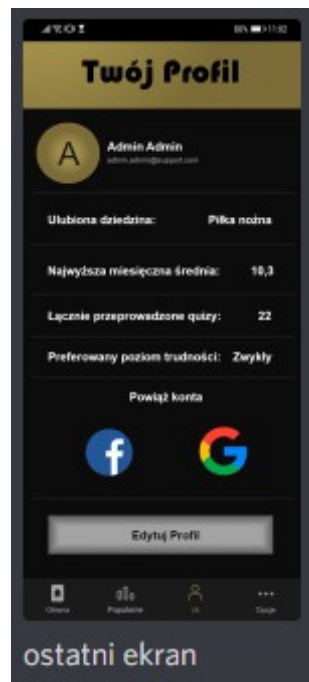
Na ekranie końcowym poprawiono błędy ortograficzne w tytule jak i pytaniu.



Po wykonaniu ekranu quizu zajęto się przedostatnim ekranem, czyli danymi użytkownika dla wybranej dyscypliny. Autor aplikacji miał tylko drobne zastrzeżenia, dzięki czemu wprowadzono szybkie zmiany.



Poprawiony ekran został zaakceptowany.
Rozpoczęto pracę nad ostatnim ekranem przedstawiającym profil użytkownika.



Autor aplikacji nie miał co do tego ekranu zastrzeżeń. Oznaczało to zakończenie prac nad graficznym interfejsem aplikacji How to Sport.



Opcje



Admin Admin

Przejdź do zakładki Ja



Język

Polski ▾

**Udostępniaj rekordy
na Facebooku**



**Wyświetl poprawne
odpowiedzi po quizie**



**Przypominaj mi o
codziennym quizie**



**Powiadom mnie przy
aktualizacji danych**



Zgłoś Problem/Uwagę



Główna



Popularne



Ja



Opcje



Piłka nożna

Łatwy**Zwykły****Trudny****Quiz****Dane****Wstęp****Zasady****Popularne Drużyny****Mistrzostwa**

- Mistrzostwa świata w piłce nożnej, nazywane również mundnialem lub Pucharem Świata (z angielskiego World Cup) to międzynarodowy turniej piłki nożnej, w którym udział biorą męskie reprezentacje narodowe federacji należących do FIFA. Pierwsze mistrzostwa odbyły się w 1930 roku w Urugwaju. Odbywają się one co cztery lata. Wyjątkiem był jedynie okres drugiej wojny światowej. Obecnie w turnieju występują 32 reprezentacje rywalizujące o tytuł na terenie kraju organizującego mistrzostwa przez okres około jednego miesiąca.



Główna



Popularne



Ja



Opcje



Piłka nożna Quiz

Zwykły

W jakim wieku Cristiano Ronaldo wstąpił do pierwszego klubu?

8 lat

10 lat

7 lat

11 lat



Główna



Popularne



Ja

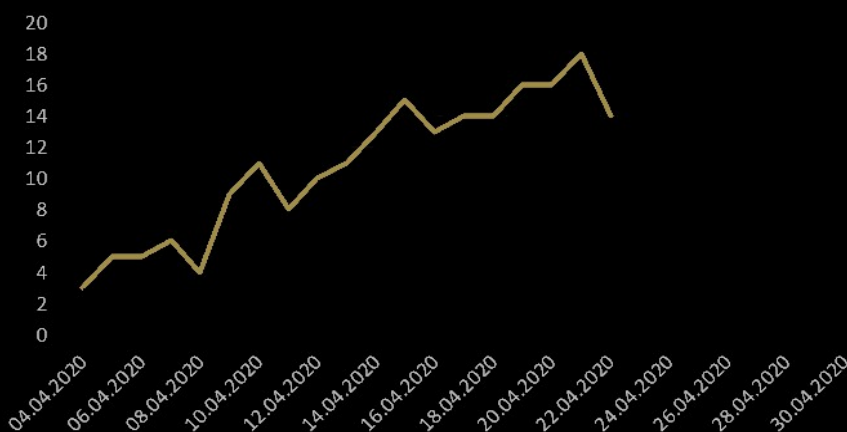


Opcje



Piłka nożna Dane

Twoje wyniki w tym miesiącu



Najlepszy wynik: 18

Wybrany poziom trudności: Zwykły

Problematyczny dział: Mistrzostwa

Przeprowadzone quizy: 22

Średni wynik w tym miesiącu: 10,3

Średni wynik łącznie: 10,3



Główna



Popularne



Ja



Opcje

Twój Profil



Admin Admin

admin.admin@support.com

Ulubiona dziedzina:

Piłka nożna

Najwyższa miesięczna średnia:

10,3

Łącznie przeprowadzone quizy:

22

Preferowany poziom trudności:

Zwykły

Powiąz konta



Edytuj Profil



Główna



Popularne

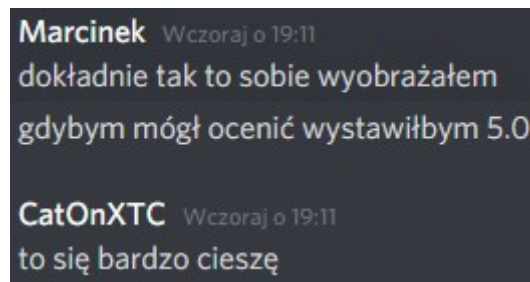


Ja



Opcje

Autor aplikacji po zobaczeniu wszystkich ekranów zestawionych razem postanowił wystawić ocenę 5.0.



Wnioski

Cały projekt wykonano przestrzeni półtora tygodnia za pomocą programu GIMP. Same prace zajęły około 6 godzin rozłożonych na 5 dni. Był to ciekawy projekt który wymagał stałego kontaktu między autorem aplikacji a osobą wykonującą grafiki, co było ciekawym doświadczeniem. Dzięki wybranemu narzędziu można było ułatwić sobie wiele kroków, chociażby dzięki gradientowi podczas nadawania aplikacji głębi lub tworzeniu przycisków. Podsumowując był to ciekawy projekt pozwalający na dużo swobody, a jednocześnie wymagający opanowania i pogłębienia zdolności projektowania tak aby przedstawiany interfejs był czytelny i ładny, a równocześnie nie przytłaczający.