# Contents

0.1	Introd	luzione	4
0.2	System	m Diagram	5
0.3	Comp	onet Diagram	6
0.4	Data	Class Diagram	7
0.5	Interfa	ace e Package Diagram	8
0.6	Mockup dell'applicazione		
	0.6.1	Homepage e Dettagli di un Evento	10
	0.6.2	Login e registraszione dell'utente	11
	0.6.3	Ricerca escursione e Filtraggio	12
	0.6.4	Visualizzazione del profilo utente	13

2 CONTENTS

# List of Tables

### 0.1 Introduzione

### 0.2 System Diagram

## 0.3 Componet Diagram

## 0.4 Data Class Diagram

## 0.5 Interface e Package Diagram

#### 0.6 Mockup dell'applicazione

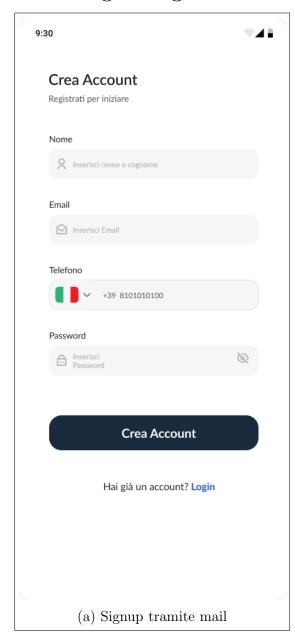
Prima di realizzare l'app che permette all'utente di interagire con il servizio abbiamo pensato di creare dei mockup del design. In questo modo la scrittura dell'applicazione può proseguire basandosi su un design concordato con tutto il team e l'eventuale committente. Mettere a disposizione dei mockup e usarli per accordarsi sul design permette una progettazione più veloce e consistente rispetto alle modifiche fatte più avanti nel tempo direttamente sul prodotto software. Durante la realizzazione dell'app gli sviluppatori seguiranno al meglio i mockup, tuttavia alcune minime variazioni potrebbero emergere, per esempio a causa di differenti elementi grafici messi a disposizione da Figma rispetto che da Flutter.

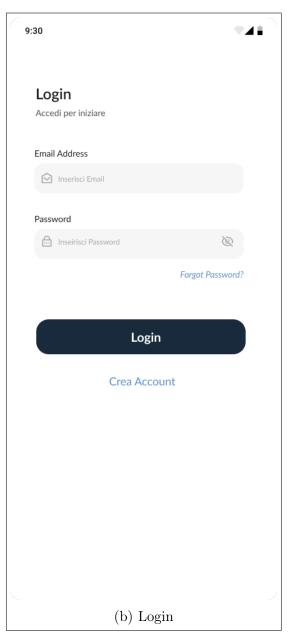
#### 0.6.1 Homepage e Dettagli di un Evento



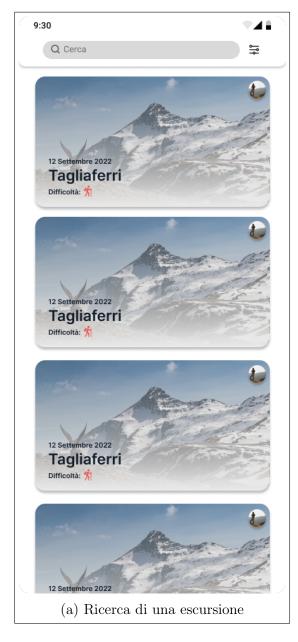


### 0.6.2 Login e registraszione dell'utente





#### 0.6.3 Ricerca escursione e Filtraggio





#### 0.6.4 Visualizzazione del profilo utente



