

UnisaEat

Giuseppe Pastena [05121/18169] Pasquale Muraca [05121/16807]

App Contest 2024/2025
Prof. Roberto De Prisco



Sistema Attuale

APPLICAZIONE ADISURC.EAT



Punti negativi

Usabilità e Design

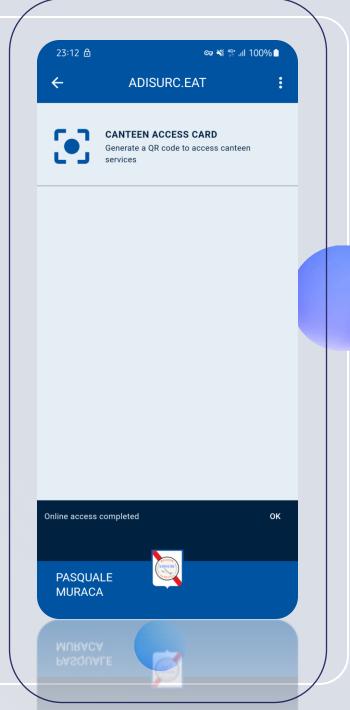
Interfaccia spoglia e datata.

Ordinazione dei Pasti

- Nessun sistema di pre-ordine.
- File lunghe e spreco di tempo.

Visualizzazione del Menù

Disponibile solo su PDF dal sito.



Punti negativi

Gestione del Credito e Pagamenti

 Impossibilità di controllare e ricaricare il saldo da app.

Notifiche e Promemoria

Nessun sistema di notifica integrato.
 Nessuna conferma di transazione





Show this personal QR code to the cashier.



Funzionalità Chiave

MENÙ IN TEMPO REALE

- Consultazione rapida e aggiornata direttamente in app.
- Informazioni dettagliate sui pasti disponibili.

GESTIONE DEL CREDITO E PAGAMENTI SEMPLIFICATI

- Wallet digitale integrato.
- Ricarica diretta e pagamenti via QR code.

ORDINAZIONE SMART

Prenotazione pasti in anticipo per ridurre le attese.

NOTIFICHE INTELLIGENTI

- Promemoria per ritiro pasti.
- Avvisi sul credito.
- Notifiche sulle transazioni

DESIGN MODERNO E USABILITÀ MIGLIORATA

- Interfaccia intuitiva e accattivante.
- Navigazione semplice e veloce.

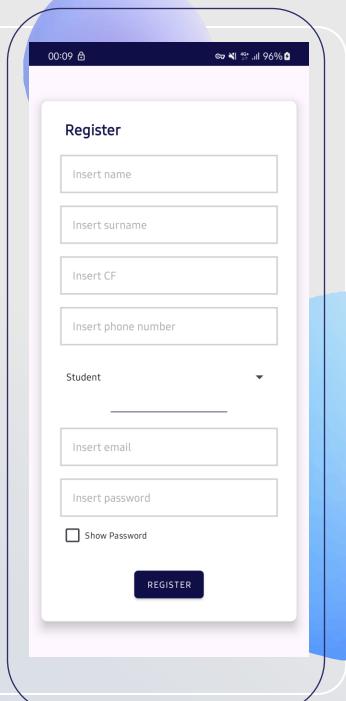
Interfaccia Utente

HOME

MENU

PORTAFOGLIO

ORDINE

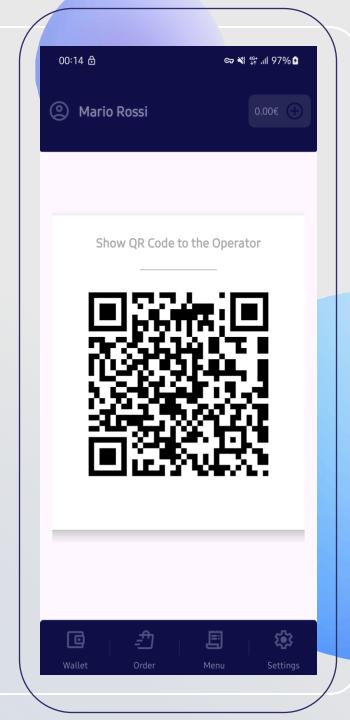


HOME

MENU

PORTAFOGLIO

ORDINE



HOME

MENU

PORTAFOGLIO

ORDINE

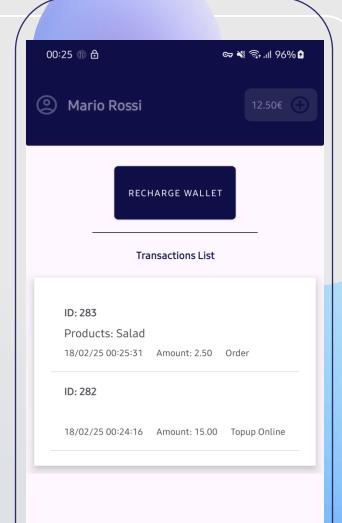


HOME

MENU

PORTAFOGLIO

ORDINE

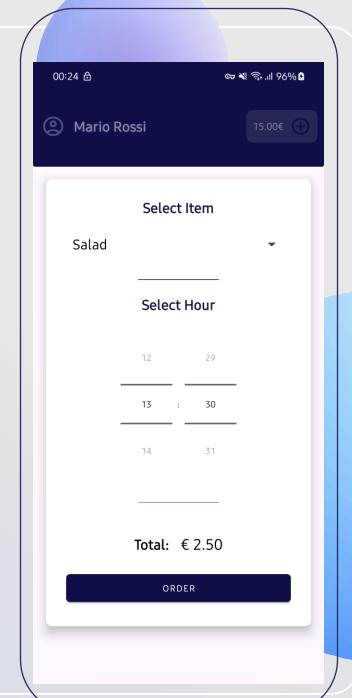


HOME

MENU

PORTAFOGLIO

ORDINE

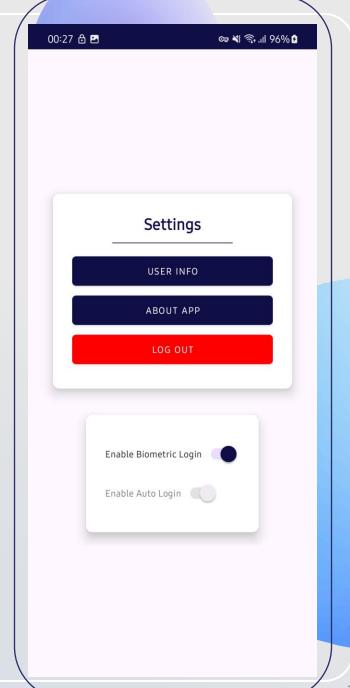


HOME

MENU

PORTAFOGLIO

ORDINE

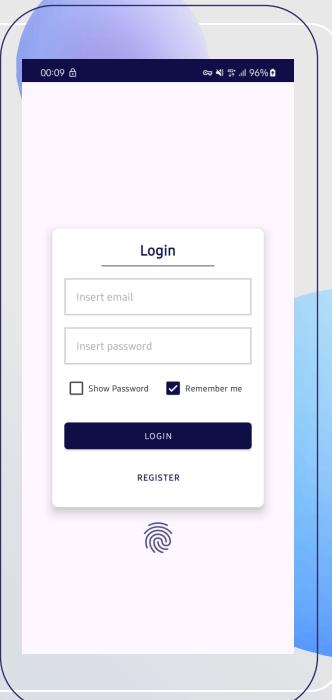


Interfaccia Operatore

LOGIN

HOME

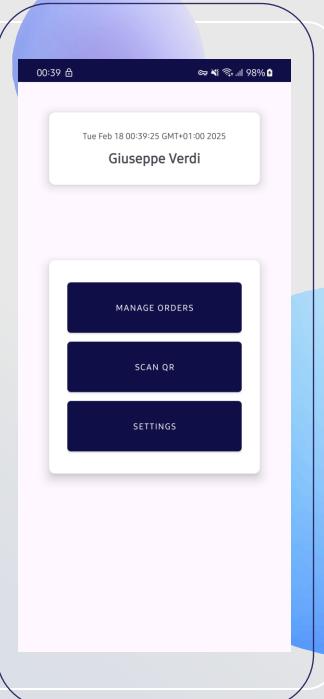
GESTIONE ORDINI



LOGIN

HOME

GESTIONE ORDINI



00:38 🗗



Manage Orders

ID: 285

Products: Basket

18/02/25 00:37:45

ID: 284

Products: Sandwich

18/02/25 00:37:39

ID: 283

Products: Salad

18/02/25 00:25:31

LOGIN

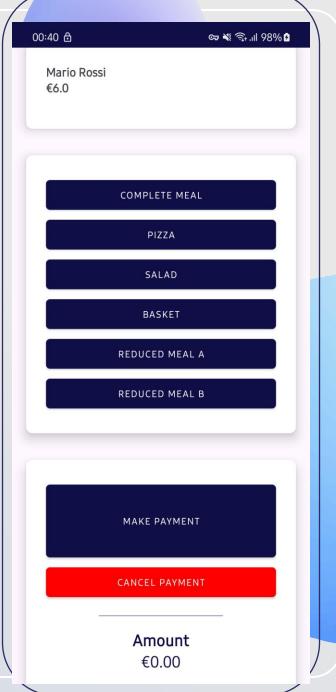
HOME

GESTIONE ORDINI

LOGIN

HOME

GESTIONE ORDINI



TECNOLOGIE UTILIZZATE

Client-Side

















ARCHITTETURA MVVM

Permette di avere codice manutenibile e scalabile, e' composta da:

- Model o Repository: Rappresenta i dati provenienti dal database e la logica di business.
- View: È l'interfaccia utente che visualizza i dati e riceve gli input dell'utente. La View è responsabile della gestione della UI, è rappresentata da Activity, Fragment e altre componenti della UI
- ViewModel: Gestisce la logica di presentazione e funge da intermediario tra il Model e la View. Si occupa di ottenere i dati dal Model e prepararli per la View. Inoltre, mantiene lo stato della UI e può gestire la logica di business legata alla presentazione.

POSSIBILI SVILUPPI FUTURI

- PRENOTAZIONE POSTI MENSA
- WEB APP PER GESTIONE MENU, TRANSAZIONI E ORDINI
- PAGAMENTO CON NFC OLTRE AL QR CODE
- INTEGRAZIONE CON FIREBASE CLOUD MESSAGING PER IMPLEMENTARE NOTIFICHE AVANZATE

PUNTI DI FORZA

- Idea utile e concreta per la vita universitaria.
- Migliora nettamente l'app attuale.
- App ben strutturata, con codice pulito e scalabile.
- Esperienza utente più intuitiva ed elegante.
- Prenotazioni e notifiche
- Gestione avanzata del credito

Grazie per l'attenzione

DOMANDE?

Giuseppe Pastena [05121/18169]

g.pastena1@studenti.unisa.it

github.com/GiuseppePastena23/UnisaEat

Pasquale Muraca [05121/16807]

p.muraca@studenti.unisa.it

github.com/PasqualeMuraca

