

Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Nowym Sączu

Projekt SINGIEL 2.0

## **1 Temat:**

Aplikacja randkowa z komunikatorem.

## **2 Nazwa:**

SINGIEL 2.0

## **3 Opis cel i zakres pracy:**

SINGIEL 2.0 to aplikacja pełna możliwości. Możemy zawierać znajomości poprzez parowanie się użytkowników. Jeśli chcesz poszerzyć krąg towarzyski, spotkać się z kimś i poznawać nowych ludzi to znajdujesz się we właściwym miejscu. Funkcja przesunąć w prawo aby kogoś polubić, a jeśli ktoś odwzajemni Twoje polubienie - jesteście parą.

Aplikacja mobilna umożliwiająca łączenie/parowanie się z innymi użytkownikami aplikacja umożliwia czatowanie, prowadzenie rozmów wideo (Web RTC - kamera) możliwość przesyłania kontaktów przy pomocy technologii NFC szyfrowanie wiadomości czatu (klient-serwer) przesyłanie plików i multimedialnych (zdjęcia, filmy) Wykorzystanie Web-socket

Cel projektu:

Aplikacja do łączenia w pary użytkowników

Podział:

Bartłomiej Tokarczyk - Project Manager

Mateusz Sromek

Wojciech Sułowski

Maciej Więclawek

### **Wymagania funkcjonalne**

- aplikacja umożliwia użytkownikowi rejestrację oraz logowanie
- aplikacja umożliwia edycję profilu
- aplikacja umożliwia zmianę hasła oraz usunięcie konta
- aplikacja umożliwia użytkownikom parowanie się z innymi użytkownikami aplikacji

- aplikacja umożliwia czatowanie oraz prowadzenie rozmów wideo
- aplikacja umożliwia przesyłanie kontaktów za pomocą technologii NFC
- aplikacja szyfruje wiadomości czatu
- aplikacja umożliwia przesyłanie plików oraz multimediów

**Wymaganie niefunkcjonalne**

- Dostęp do internetu
- Urządzenie mobilne z systemem Android
- Ukończone 18 lat przez użytkownika

## 4 Scenariusze przypadków użycia

Nr scenariusza	1
Tytuł	Utworzenie konta
Aktor/Grupa	Użytkownik
Warunki wejściowe	Użytkownik ma więcej niż 18 lat.
Przebieg/Opis	<p>a) Po uruchomieniu aplikacji użytkownik wybiera opcję “Zarejestruj się”</p> <p>b) Użytkownik wpisuje adres email.</p> <p>c) Użytkownik wprowadza hasło, które spełnia wymogi.</p> <p>d) Wypełnia formularz dotyczący imienia, daty urodzenia, płci.</p> <p>e) Użytkownik wybiera płeć osób, które mają mu się wyświetlać.</p> <p>f) Aplikacja prosi o wpisanie miasta.</p> <p>g) Użytkownik wybiera swoje zainteresowania (hobby).</p> <p>h) Wybranie zdjęć jakie mają się wyświetlać po wejściu w profil użytkownika.</p>
Zakończenie - poprawne	Użytkownik posiada konto w aplikacji.
Zakończenie alternatywne nr: 1	Użytkownik wpisał hasło niespełniające wymogów -> alert “hasło nie spełnia wymagań”
Zakończenie alternatywne nr: 2	Użytkownik wpisał datę urodzenia z której wynika, że ma mniej niż 18 lat -> alert o wymaganym wieku, zamknięcie formularza rejestracji.
Zakończenie alternatywne nr: 3	Użytkownik nie wpisał miasta -> alert o braku danych
Zakończenie alternatywne nr: 4	Użytkownik nie wybrał zdjęcia profilu -> alert o konieczności wybrania zdjęcia

Nr scenariusza	2
Tytuł	Swipe up - przeglądanie użytkowników
Aktor/Grupa	Użytkownik
Warunki wejściowe	Użytkownik ma utworzone konto w aplikacji Singiel 2.0
Przebieg/Opis	<p>a) Po uruchomieniu aplikacji użytkownik loguje się na swój profil (autologowanie)</p> <p>b) Użytkownik przechodzi do “swipowania”</p> <p>c) Aplikacja wyświetla innych użytkowników wraz ze zdjęciem, imieniem, wiekiem i opisem profilu.</p> <p>d) Użytkownik wybiera spośród wyświetlonych profili. Jeśli chce poznać daną osobę - przesuwają w prawo (akceptuje). Jeśli osoba mu się nie spodobała i nie spełnia oczekiwań - przesuwają w lewo (odrzuca)</p> <p>e) System po zaakceptowaniu (bądź odrzuceniu) wyświetla kolejne profile użytkowników</p>
Zakończenie - poprawne	Użytkownik wykonuje swipe
Zakończenie alternatywne nr: 1	Niepoprawne wykonanie gestu - użytkownik nie przesunął w żadną stronę przez co nowy profil się nie wyświetlił.
Zakończenie alternatywne nr: 2	Użytkownik stracił połączenie internetowe. Nowe profile się nie odświeżają.

Nr scenariusza	3
Tytuł	Edycja profilu
Aktor/Grupa	Użytkownik
Warunki wejściowe	Użytkownik jest zalogowany na swoim koncie.
Przebieg/Opis	<p>a) Po uruchomieniu aplikacji użytkownik wybiera opcję “Edytuj profil”</p> <p>b) Aplikacja umożliwia poprzez przycisk edycje wybranych zasobów profilu</p> <p>c) Użytkownik edytuje profil</p> <p>(a) Użytkownik zmienia zdjęcie</p> <p>(b) Użytkownik edytuje dane personalne</p> <p>(c) Użytkownik edytuje opis</p> <p>d) Użytkownik zatwierdza zmiany</p>
Zakończenie - poprawne	Aplikacja wykonuje update, informacje o profilu zostały zaktualizowane.
Zakończenie alternatywne nr: 1	Użytkownik po wprowadzeniu zmian nie zatwierdził ich przez anulowanie operacji edycji -> strona początkowa zakładki “Edycja profilu”.
Zakończenie alternatywne nr: 2	Użytkownik nie podał wszystkich obowiązkowych danych -> aplikacja domaga się uzupełnienia danych
Zakończenie alternatywne nr: 3	Użytkownik anulował edycję danych -> powrót do strony głównej zakładki “Edycja profilu”.

Nr scenariusza	4
Tytuł	Czatowanie
Aktor/Grupa	Użytkownik
Warunki wejściowe	Dopasowanie się użytkowników
Przebieg/Opis	<p>a) Użytkownik przechodzi do czatu</p> <p>b) W czat zostają wyświetleni osoby sparowane z użytkownikiem</p> <p>c) Użytkownik wybiera osobę do czatowania</p> <p>d) Użytkownik wprowadza tekst w wyznaczonym polu</p> <p>e) Użytkownik wysyła zawartość wiadomości</p>
Zakończenie - poprawne	Wiadomość została wysłana poprawnie
Zakończenie alternatywne nr: 1	Użytkownik nie posiada sparowanych osób-> powrót do strony głównej
Zakończenie alternatywne nr: 2	Użytkownik wysyła wiadomość do osoby która nie jest już z nim sparowana -> wyświetlenie komunikatu z informacją o braku sparowania z danym odbiorcą

Nr scenariusza	5
Tytuł	Rozmowa live
Aktor/Grupa	Użytkownik
Warunki wejściowe	Dopasowanie się użytkowników, Użytkownik posiada kamerę i mikrofon
Przebieg/Opis	<p>a) Po uruchomieniu aplikacji użytkownik wybiera opcję “Chat</p> <p>b) W czat zostają wyświetleni osoby sparowane z użytkownikiem</p> <p>c) Użytkownik wybiera osobę do czatowania</p> <p>d) Użytkownik wybiera opcję rozmowy online</p> <p>e) Aplikacja prosi o zezwolenie na użycie kamery oraz mikrofonu</p> <p>f) Użytkownik będący odbiorcą połączenia akceptuje połączenie</p> <p>g) Użytkownik kończy rozmowę klikając w przycisk ‘słuchawki’</p>
Zakończenie - poprawne	Rozmowa live odbyła się
Zakończenie alternatywne nr: 1	Odbiorca rozmowy nie zaakceptował połączenia->powrót do czatu wybranej osoby
Zakończenie alternatywne nr: 2	Użytkownik nie wyraził zgody na udostępnianie mikrofonu/kamery->powrót do czatu z komunikatem o braku wyrażonych zgód
Zakończenie alternatywne nr: 3	Użytkownik dzwoni do osoby nie będącej online->powrót do czatu wybranej osoby



Nr scenariusza	6
Tytuł	Przesyłanie kontaktów (NFC)
Aktor/Grupa	Użytkownik
Warunki wejściowe	Użytkownik posiada urządzenie mobilne obsługujące technologię NFC. Użytkownik posiada zainstalowaną odpowiednią aplikację na telefonie obsługującą przesył informacji przez NFC
Przebieg/Opis	a) Użytkownik przechodzi do zakładki wymiany kontaktu b) Użytkownik zbliża telefon do drugiego urządzenia mobilnego
Zakończenie - poprawne	Kontakt zostaje wymieniony między użytkownikami
Zakończenie alternatywne nr: 1	Odbiorca przesyłu nie zbliżył telefonu na odpowiednią odległość -> kontakt nie został przesłany/oczekiwanie na odpowiednie zbliżenie oraz przesył
Zakończenie alternatywne nr: 2	Użytkownik próbujący dokonać przesyłu nie zbliżył telefonu na odpowiednią odległość -> kontakt nie został przesłany/oczekiwanie na odpowiednie zbliżenie oraz przesył

Nr scenariusza	7
Tytuł	Przesył plików/multimediów
Aktor/Grupa	Użytkownik
Warunki wejściowe	Użytkownik zalogowany na swoim koncie, posiadający kontakt z odbiorcą danych (osoby są sparowane).
Przebieg/Opis	<p>a) Po uruchomieniu aplikacji użytkownik wybiera opcję “Chat”</p> <p>b) Użytkownik wybiera adresata</p> <p>c) Użytkownik wybiera odpowiedni plik multimedialny</p> <p>d) Użytkownik uploaduje wybrany plik</p> <p>e) Użytkownik wysyła wybrany plik za pomocą przycisku</p>
Zakończenie - poprawne	Użytkownik pomyślnie przesyła plik do wybranego przez siebie odbiorcy, odbiorca ma dostęp do pliku
Zakończenie alternatywne nr: 1	Użytkownik wysyła plik multimedialny powyżej 10 Mb->system wyświetla komunikat o zbyt dużym rozmiarze pliku
Zakończenie alternatywne nr: 2	Użytkownik wysyła wiadomość do osoby która nie jest już z nim sparowana -> wyświetlenie komunikatu z informacją o braku sparowania z danym odbiorcą

Nr scenariusza	8
Tytuł	Zmiana hasła do konta
Aktor/Grupa	Użytkownik
Warunki wejściowe	Zalogowany użytkownik
Przebieg/Opis	<p>a) Po uruchomieniu aplikacji użytkownik wybiera zakładkę “Edytuj profil”</p> <p>b) Użytkownik klika na przycisk “edytuj hasło”</p> <p>c) Wpisuje stare hasło oraz dwukrotnie podaje nowe hasło do aplikacji</p> <p>d) Użytkownik wybiera przycisk z napisem “zatwierdź zmianę”.</p>
Zakończenie - poprawne	Użytkownik posiada nowe hasło do logowania.
Zakończenie alternatywne nr: 1	Użytkownik wpisał hasło niespełniające wymogów -> alert “hasło nie spełnia wymagań”
Zakończenie alternatywne nr: 2	Użytkownik wpisał niepoprawne stare hasło do aplikacji -> informacja “błędne stare hasło”

Nr scenariusza	9
Tytuł	Usuwanie konta użytkownika
Aktor/Grupa	Użytkownik
Warunki wejściowe	Zalogowany użytkownik
Przebieg/Opis	<p>a) Po uruchomieniu aplikacji użytkownik wybiera zakładkę “Edytuj profil”</p> <p>b) Użytkownik klika na przycisk “Usuń konto”</p> <p>c) Użytkownik wpisuje hasło do serwisu.</p> <p>d) Użytkownik wybiera przycisk z napisem “Usuń konto”.</p>
Zakończenie - poprawne	Następuje wylogowanie użytkownika oraz traci on dostęp do konta w aplikacji.
Zakończenie alternatywne nr: 1	Użytkownik wpisał niepoprawne stare hasło do aplikacji -> informacja “błędne stare hasło”

## 5 Layout aplikacji SINGIEL 2.0

The wireframe illustrates the initial steps of the Singiel 2.0 app. It consists of four sequential screens:

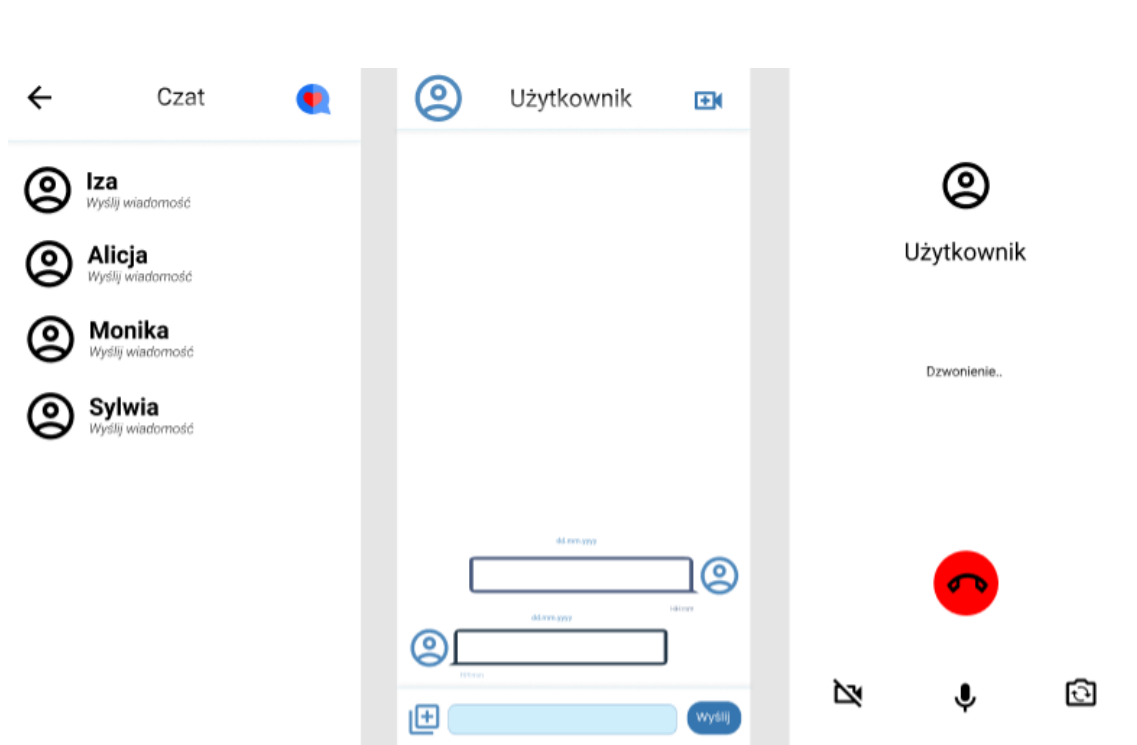
- Screen 1:** Features the Singiel 2.0 logo, input fields for 'Email' and 'Hasło' (password), and buttons for 'Zaloguj się' (login), 'LUB' (or), and 'Zarejestruj się' (register).
- Screen 2:** Titled 'Wypełnij formularz rejestracyjny' (fill out the registration form), it includes input fields for 'Wpisz email' and 'Wpisz hasło', and a 'DALEJ' (next) button.
- Screen 3:** Titled 'Witaj w Singiel 2.0' (welcome to Singiel 2.0), it displays a 'REGULAMIN' (terms and conditions) section with placeholder text and an 'AKCEPTUJĘ' (I accept) button.
- Screen 4:** Titled 'Moja data urodzenia' (my date of birth), it features a date input field labeled 'MM/DD/YYYY' with a note 'Twój wiek będzie publiczny' (your age will be public) and a 'DALEJ' button.

Rysunek 1: Rejestracja i logowanie

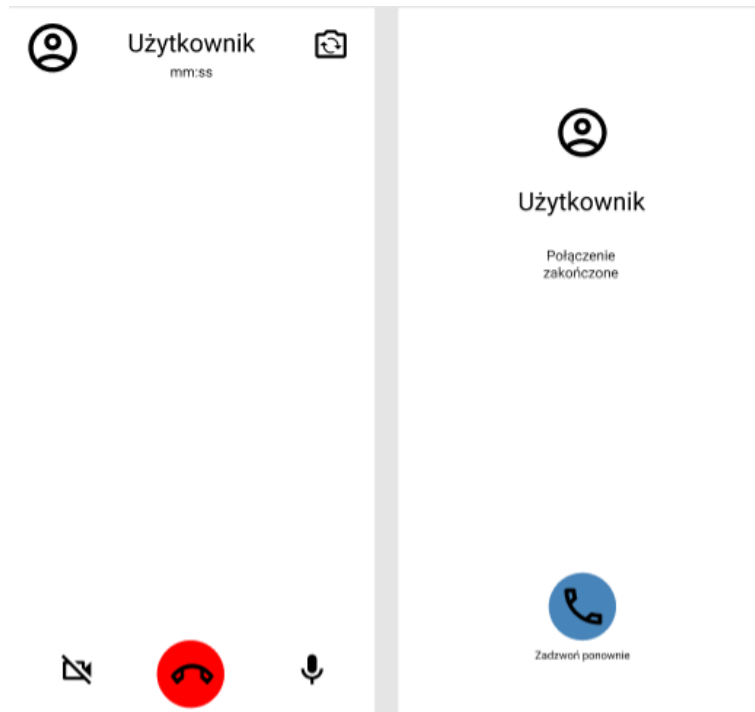
The wireframe continues the Singiel 2.0 registration process with four more screens:

- Screen 5:** Titled 'Jestem' (I am), it provides radio button options for 'KOBIETA' (female) and 'MĘŻCZYZNA' (male), followed by a 'DALEJ' button.
- Screen 6:** Titled 'Z jakiego miasta jesteś?' (from which city are you?), it includes an input field for 'Wpisz miasto' (enter city) and a 'DALEJ' button.
- Screen 7:** Titled 'Czym się interesujesz?' (what are you interested in?), it has an input field for 'Wpisz co lubisz robić w wolnym czasie' (enter what you like to do in your free time) and a 'DALEJ' button.
- Screen 8:** Titled 'Dodaj zdjęcia' (add photos), it includes a sub-label 'Wybierz co najmniej 2 zdjęcia' (select at least 2 photos) and four square buttons with plus signs for photo selection, along with a 'DALEJ' button.

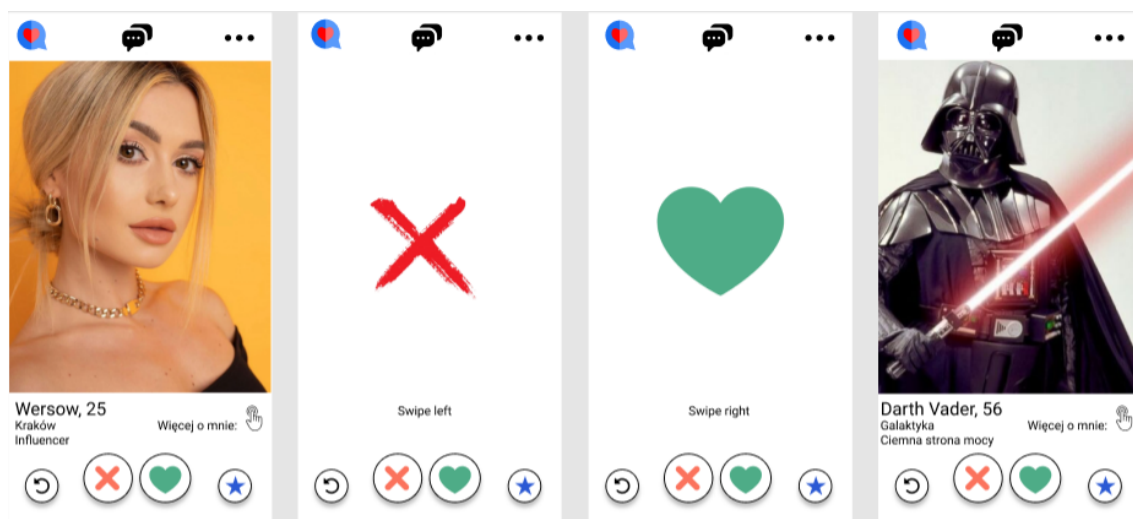
Rysunek 2: Rejestracja i logowanie



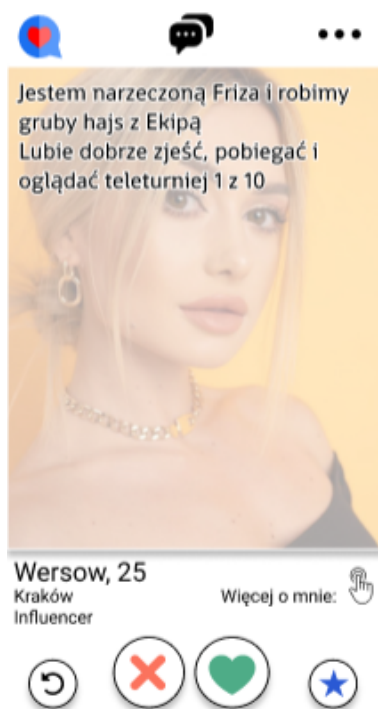
Rysunek 3: Czatowanie i video rozmowa



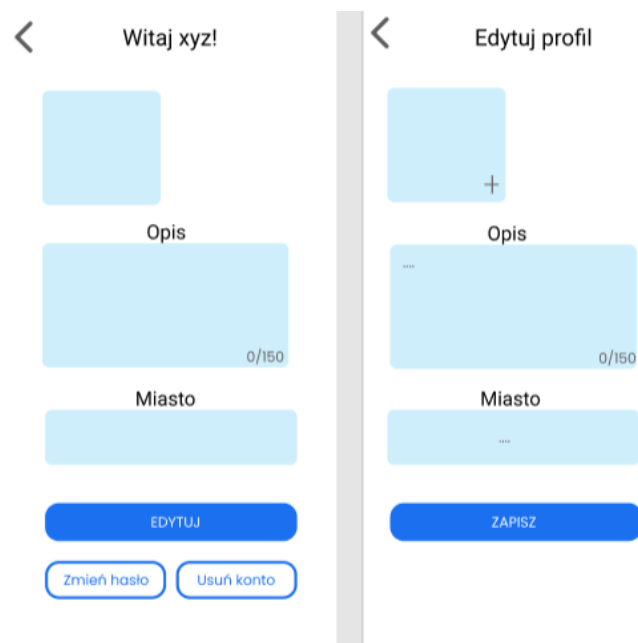
Rysunek 4: Czatowanie i video rozmowa



Rysunek 5: Swipe up



Rysunek 6: Opis użytkownika



Rysunek 7: Edycja profilu