

## **Manual do Utilizador - Meet Lisbon**

Afonso Goulart (20211056), Maria Martins (20211010) e Mário Nascimento (20210387)

Universidade Europeia, IADE – curso de Engenharia Informática

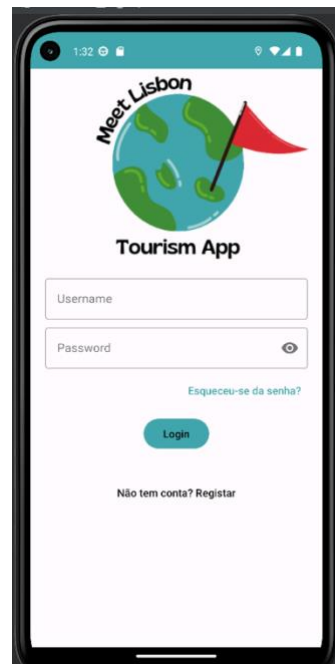
Trabalho realizado no âmbito da unidade curricular de Projeto de Desenvolvimento Móvel

sob a supervisão do professor Pedro Rosa

Lisboa, 13 de janeiro de 2023

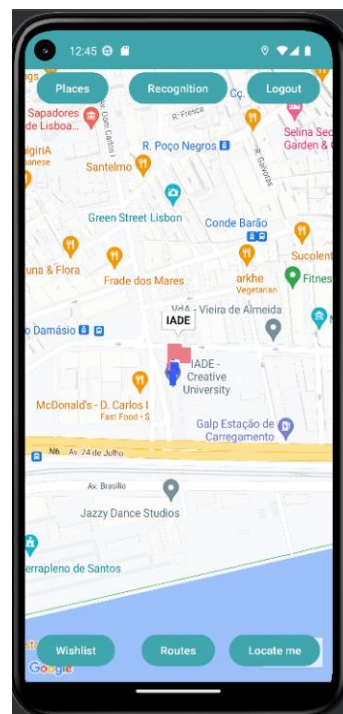
Link para o repositório GitHub: <https://github.com/orgs/Meet-Lisbon/repositories>

1) Ao abrir a nossa aplicação vai deparar-se com uma interface igual a esta:



2) Pode depois escolher uma das seguintes opções:

- a) fazer *log in* – Vai ter de preencher com o seu *username* e password e carregar em “Log in” e vai então deparar-se com a seguinte interface:



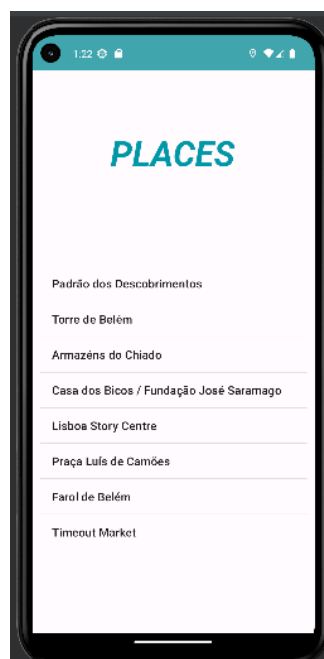
- b) criar conta - Vai ter de carregar em “Não tem conta? Registrar” e vai depois deparar-se com a seguinte interface:

A screenshot of a mobile application's 'Sign Up' screen. The screen has a white background with a teal header bar at the top. The title 'Sign Up' is centered at the top. Below the title, there are five input fields with placeholder text: 'insert first name', 'insert last name', 'insert username', 'insert email', and 'create password'. At the bottom of the form, there is a teal button with the text 'Create account'.

Vai depois ter de preencher todos os dados requisitados e carregar em “Create account”. Uma vez que faça isso vai ter novamente à interface inicial onde vai ter de fazer *log in* como descrito no passo 2a).

3) Uma vez estando na interface principal da aplicação (o mapa), vai poder arrastar para ver os pontos de interesse da aplicação, ou pode escolher uma das seis opções demonstradas:

- a) Places - ao carregar nesta opção vai ter uma lista de todos os pontos turísticos da aplicação. Como demonstrado em baixo:



Ao carregar num dos *places* vai ter a outra interface onde vai conseguir ver uma fotografia do local em questão, a sua morada e coordenadas para conseguir ir ver o monumento pessoalmente. Pode também adicionar o dito lugar à sua wishlist para guardar o monumento e visitá-lo depois:



- b) Recognition - ao carregar nesta opção vai ter acesso à função core da nossa aplicação. Uma vez estando ao pé do ponto turístico, carrega neste botão e depois de dar as devidas permissões para o uso da câmara tira uma fotografia ao monumento:



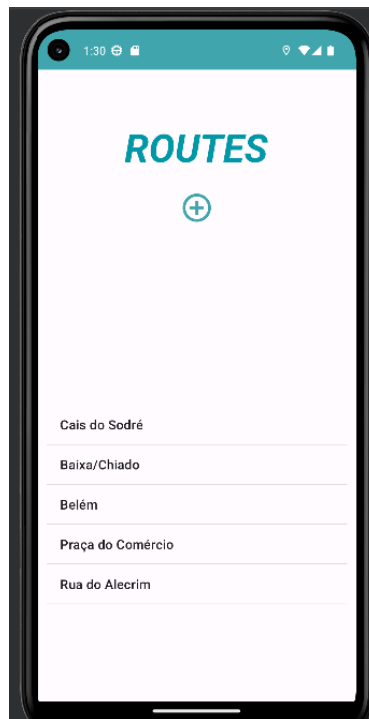
Uma vez tirando a fotografia, a nossa aplicação vai reconhecer o monumento e vai depois mostrar-lhe outra interface com a fotografia que tirou, o nome do monumento que foi visitar e alguns factos interessantes sobre a história desse ponto turístico:



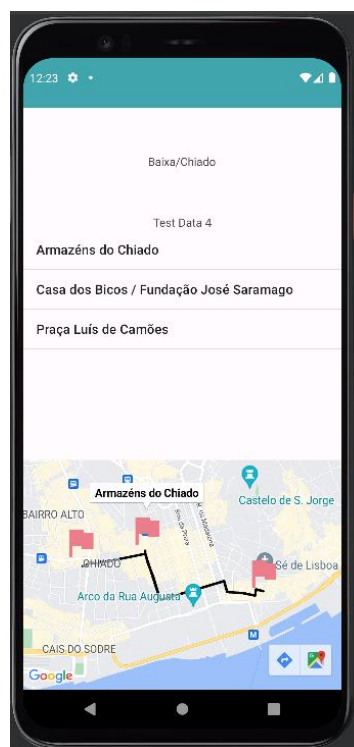
- c) Log Out - caso queira sair da aplicação, pode carregar neste botão e vai parar à interface que se deparou inicialmente (pode ver no passo 1)).
- d) Wishlist - ao carregar neste botão vai ter acesso a todos os locais que já guardou previamente na sua wishlist. Caso não saiba como adicionar lugares à wishlist pode rever o passo 3a). A interface da sua wishlist irá ser assim:



- e) Routes - ao carregar neste botão vai ter uma lista com todas as rotas disponibilizadas pela aplicação:



Ao carregar numa das rotas vai ter acesso a outra interface com os pontos turísticos dessa mesma rota:



- f) Locate me - caso esteja no mapa a ver os pontos turísticos existentes e depois não consiga encontrar a sua localização basta carregar neste botão e a aplicação vai automaticamente mostrar-lhe qual a sua localização no mapa:

