

FriendFinder

1.Wprowadzenie i cel aplikacji

FriendFinder jest aplikacją mobilną, mającą na celu pomóc użytkownikowi w wyborze zwierzaka do przygarnięcia. Szczególną uwagę poświęca schroniskom dla zwierząt, które w dzisiejszych czasach zostały nieco zapomniane z powodu rozwoju handlu rasowymi zwierzętami przez osoby prywatne i mniejsze firmy. Aplikacja ta może pomóc wielu zwierzętom znaleźć nowy dom, a także ułatwić ludziom poszukiwania zwierzaka odpowiedniego dla siebie.

Innym celem jest zmienienie masowego przekonania, że schroniska to miejsca brudne i obrzydliwe, a zwierzęta które tam trafiają są prawie umierające. FriendFinder pomoże władzom schronisk w zmienieniu tej opinii.

Nie tylko schroniska będą miały możliwość korzystania z aplikacji. Każdy człowiek, mający zwierzęta, których nie może zachować, będzie mógł ogłosić to w aplikacji i próbować znaleźć im nowy dom.

Użytkownik chcący zaadoptować zwierzę, dostanie od aplikacji możliwość wyszukania takowego, po wybranych przez niego cechach.

Skupiamy się na prostocie designu. Nie ma to być rozbudowana aplikacja, przy której trzeba przesiedzieć godziny aby zrozumieć o co chodzi. Ma być prosta i intuicyjna. Nikt nie powinien mieć problemu ze znalezieniem zwierzaka lub dodaniem ogłoszenia o swoim.

2.Funkcjonalności programu

Start Aplikacji

Uruchomienie aplikacji może mieć dwa różne scenariusze:

1.Użytkownik używa aplikacji pierwszy raz, wymagana jest rejestracja.

Formularz posiada standardowe jak na takowy pola :

- Imię
- Nazwisko
- Email
- Hasło
- Powtórz hasło
- Województwo
- Płeć (nieobowiązkowe)
- Telefon (nieobowiązkowe)
- Osoba prywatna/placówka
- Akceptacja regulaminu
- Akceptacja przetwarzania danych osobowych

Po wypełnieniu wszystkich pól, formularz zostaje wysłany na serwer. Następuje weryfikacja, czy w bazie nie ma już podobnych danych. Jeśli są użytkownik wraca na stronę rejestracji z informacją, które pola są niepoprawne, czyli tutaj, które się powtórzyły w istniejącej bazie danych.

Jeśli dane się nie powtarzają użytkownik dostaje informację, że rejestracja się udała, przechodzi do strony z podziękowaniem za rejestrację i z licznikiem czasu informującym że

za 5 s zostanie przekierowany do strony logowania. Pod licznikiem jest także przycisk, który po naciśnięciu przekieruje użytkownika do strony logowania od razu, bez potrzeby czekania tych 5 sekund.

1.2 Użytkownik jest już zarejestrowany i loguje się podając swój email i hasło.

Użytkownik loguje się do aplikacji i przechodzi do głównego widoku, gdzie znajdują się przyciski umożliwiające wybór akcji. Są to:

- przejdź do mojego profilu
- przejście do wyszukiwarki zwierząt
- przejście do listy ze schroniskami
- obserwowane ogłoszenia
- about us page
- ...

Wyszukiwarka zwierząt

W miejscu tym użytkownik będzie mógł wyszukać zwierzęta po interesujących go cechach takich jak rasa, typ, wielkość itp.

Po przejściu do wyszukiwarki zwierząt użytkownik dostaje formularz do wypełnienia z następującymi opcjami.

- | | |
|---------------------------|--------------------------------------|
| -Rasa/typ zwierzęcia | -Czy przyjazny dzieciom |
| -Długość sierści | -Czy przyjazny wobec innych zwierząt |
| -Wiek | -Miesięczny koszt utrzymania |
| -Umaszczenie | -Przebyte lub aktualne choroby |
| -Stopień uczulania | -Zapotrzebowanie zwierzęcia na |
| -Wielkość/Waga | aktywność |
| -Energiczność | -Skłonności do niszczenia |
| -Nastawienie do człowieka | |

Wszystkie pola są nie obowiązkowe. Na samym dole formularza znajdują się przycisk “szukaj”, którego naciśnięcie powoduje wysłanie formularza na serwer i dopasowanie odpowiednich zwierząt do wymogów użytkownika. Przeszukujemy wszystkie zwierzęta z bazy danych, nie dajemy możliwości zakupu tylko od osób prywatnych, bo nie zgadzało by się to z naszymi celami i polityką.

Serwer zwraca listę zwierząt których kolejność zależy od dopasowania cech, które wyszukuje użytkownik i cech zwierzęcia. Czyli na przykład, jeśli użytkownik uzupełnił cztery pola w formularzu. W zwróconej liście na samym początku będą zwierzęta, które wszystkie te cztery cechy posiadają, następnie wszystkie zwierzęta które posiadają co najmniej 3 cechy, potem 2 potem 1. Jeśli zwrócona lista się skończy, użytkownik zostaje poinformowany że nie ma więcej dopasowań do kryteriów. Pojawia się zapytanie : “Czy chcesz rozpocząć wyszukiwanie od nowa czy chcesz przeglądać dalej?”, a pod nim dwa przyciski z wyborem jednej z tych opcji

- 1) Szukaj od nowa - użytkownik przechodzi do formularza wyszukiwania
- 2) Przeglądaj dalej - przed użytkownikiem pojawiają się kolejne zwierzęta, nie dobierane już przy pomocy dopasowania, lecz wybrane są wszystkie rekordy z bazy danych, w losowej kolejności

Jeśli użytkownik nie wybrał żadnego pola w formularzu, to dzieje się to samo co w powyższym podpunkcie “Przeglądaj dalej”.

Lista ze schroniskami

Użytkownik oprócz wyszukiwania pojedynczych zwierząt może też obejrzeć zwierzęta znajdujące się w danym schronisku. Po naciśnięciu w głównym widoku pola “przejdź do listy ze schroniskami” pojawia się przed nim lista, ze schroniskami zarejestrowanymi w naszej aplikacji. Może wybrać schronisko które go interesuje, i wirtualnie obejrzeć jego mieszkańców. Nie musi tak jak zawsze to było jechać specjalnie do placówki żeby obejrzeć zwierzęta, teraz może zrobić to siedząc na domowej kanapie. Po wybraniu odpowiedniego schroniska, przechodzi do jego profilu.

Lista ta jest dodatkiem mającym na celu zwiększenie uwagi użytkownika na schroniska, tak jak zostało to opisane we wstępie, jest to jeden z założonych celów naszej aplikacji.

Schroniska dla zwierząt traktujemy specjalnie i podkreślamy je.

Profil schroniska/użytkownika

Profil dzieli się na dwa podscenariusze:

- Profil jest odwiedzany przez innego użytkownika,

Znajduje się tutaj lista zwierząt zamieszkałych w placówce/ należących do użytkownika. Także zakładka “kontakt” gdzie znajdują się dane kontaktowe użytkownika i “about” gdzie osoba prywatna/schronisko może opisać swoją historię. Po kliknięciu na jedno ze zwierząt przechodzimy do jego profilu

- Użytkownik odwiedza swój profil,

W widoku swojego profilu użytkownik ma możliwość edycji zakładek “kontakt” i “about” Dostaje także opcje dodaj zwierzę, gdzie może wstawić ogłoszenie o posiadanym zwierzęciu, które ma zamiar oddać. Może także dodać zdjęcie profilowe. Ważna jest prostota edycji i prosty design.

Dodaj zwierzę

Jest to funkcja, którą posiada każdy zalogowany użytkownik. Po wejściu do swojego profilu może dodać zwierzę, które chce oddać do adopcji.

Po naciśnięciu przycisku “dodaj zwierzę” użytkownik przechodzi do strony z formularzem gdzie będzie musiał wypełnić następujące opcje :

- | | |
|---------------------------|--------------------------------------|
| -Rasa/typ zwierzęcia | -Czy przyjazny dzieciom |
| -Długość sierści | -Czy przyjazny wobec innych zwierząt |
| -Wiek | -Miesięczny koszt utrzymania |
| -Umaszczenie | -Przebyte lub aktualne choroby |
| -Stopień uczulania | -Zapotrzebowanie zwierzęcia na |
| -Wielkość/Waga | aktywność |
| -Energiczność | -Skłonności do niszczenia |
| -Nastawienie do człowieka | |

Dodatkowo będzie też pole z możliwością dodania zwierzęcia. Pod tym polem będzie krótka informacja o tym, że aby dało się wyszukać zwierzę za pomocą wyszukiwarki, pole ze zdjęciem musi być uzupełnione. Na samym dole formularza znajduje się przycisk, potwierdzający chęć dodania zwierzęcia. Jeśli wszystkie obowiązkowe pola są wypełnione zwierzę zostaje dodane do bazy danych.

Od tego momentu można go także zobaczyć po wejściu na profil użytkownika który go dodał. Jeśli zdjęcie zwierzęcia zostało dodane, zwierzęta będzie można także wyszukać za pomocą wyszukiwarki. Zostaje też utworzony profil zwierzęcia.

Profil zwierzaka

Profil zwierzęcia opiera się na prostocie, zawiera zdjęcie i wszystkie informacje o nim, które podał w formularzu w “dodaj zwierzaka” dodający go użytkownik. Jest tam też pole status domyślnie ustawiony na neutralny. Na dole profilu są dwa przyciski. “Dodaj zwierzaka do obserwowanych”, “Skontaktuj się z właścicielem/placówką”.

Dodaj zwierzaka do obserwowanych

Przycisk znajdujący się w profilu zwierzaka. Jeśli użytkownik jest zainteresowany zwierzęciem, może dodać go do swojej listy obserwowanych. Po kliknięciu w przycisk, status zwierzęcia zmienia się na obserwowany. Jeśli przycisk zostanie naciśnięty ponownie, status zmienia się z powrotem na neutralny i zwierzak zostaje usunięty z listy obserwowanych.

Skontaktuj się z właścicielem/placówką

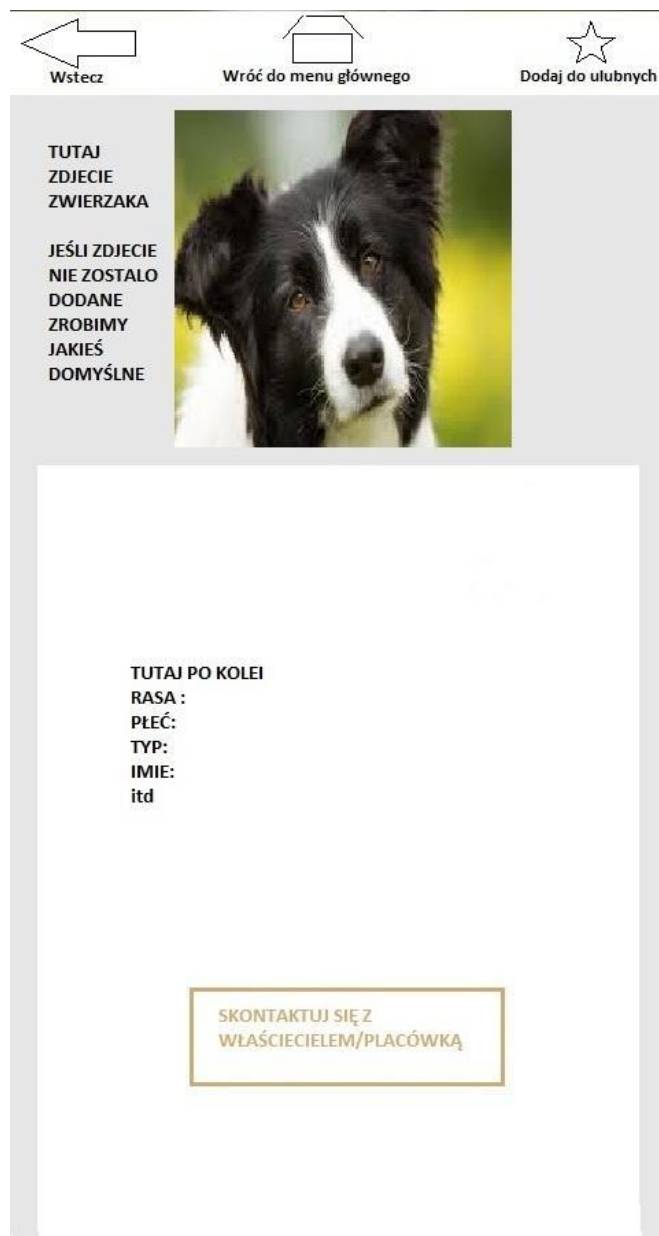
Po kliknięciu w ten przycisk znajdujący się w profilu każdego zwierzęcia. Użytkownik zostaje przeniesiony do profilu użytkownika, który danego zwierzaka dodał, konkretnie do zakładki “Kontakt” gdzie zawierają się wszystkie dane potrzebne do kontaktu.

Obserwowane ogłoszenia

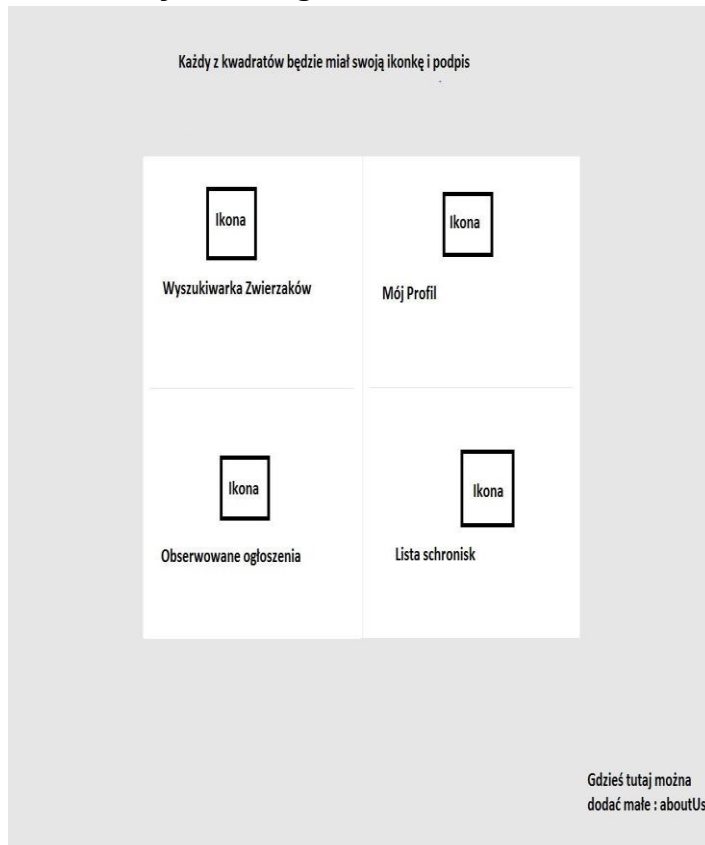
Jest to miejsce w którym wyświetla się lista zwierząt obserwowanych przez użytkownika. Do listy tej można przejść z menu głównego. Ważny jest szybki dostęp do niego.

3. Wygląd aplikacji

3.1 Profil zwierzaka



3.2 Główny widok, główne menu



3.3 Widok po wypełnieniu formularza wyszukiwania i przejściu do listy wyszukanych zwierząt



Po naciśnięciu na zdjęcie przechodzisz do profilu zwierzaka, po przesunięciu w lewo idziesz do następnego zwierzaka z listy, po przesunięciu w prawo wracasz do poprzedniego.

4.0 Słownik

4.1 Użytkownik – klasa opisująca osobę używającą aplikację. Przewidziane są 3 typy kont – Gość, Zalogowany Użytkownik, Administrator.

4.2 Gość – (4.1)użytkownik, którego dane nie są przechowywane w bazie danych. Taka osoba nie może (4.6)dodawać ogłoszeń, nie może (4.7)polubić ogłoszenia oraz musi za każdym razem definiować interesujące go (4.5)kryterium, w momencie (4.9)wyszukiwania zwierzaka. Za każdym razem otrzymuje losowy numer identyfikujący.

4.3 Zalogowany użytkownik – informację (kryterium, imię, nazwisko, itd) na temat tego (4.1)użytkownika przechowywane są w bazie danych. Ten użytkownik musi przejść etap (4.10)Logowania. Zalogowanym użytkownikiem może być osoba prywatna jak i też (4.11)zarejestrowana placówka. Tytuł zarejestrowanej placówki nadaje (4.4)administrator. Zalogowany użytkownik może (4.6)dodawać ogłoszenia, może (4.7)polubić ogłoszenie, może (4.9)wyszukiwać interesujące go zwierzęta na podstawie wcześniej zdefiniowanego (4.5)kryterium, (4.12)usuwać własne ogłoszenia. Wyróżnia się konto typu Premium oraz konto typu Free.

4.4 Administrator – (4.1)Użytkownik zarządzający działaniem aplikacji. Może robić to samo co (4.3)zalogowany użytkownik. Dodatkowo może (4.12)usuwać ogłoszenia innych użytkowników, nadaje konkretne uprawnienia innym użytkownikom.

4.5 Kryterium – Kontener przechowujący dane na temat ogłoszenia. Rasa/typ zwierzęcia, długość sierści, wiek, umaszczenie, stopień uczulania, wielkość/Waga, energiczność, nastawienie do człowieka, czy przyjazny dzieciom, czy przyjazny wobec innych zwierząt, miesięczny koszt utrzymania, przebyte lub aktualne choroby, zapotrzebowanie zwierzęcia na aktywność, skłonności do niszczenia.

4.6 Dodawanie ogłoszenia – Proces przesłania danych o (4.8)ogłoszeniu na serwer i zapisanie informacji o (4.8)ogłoszeniu w bazie danych. Tą operację może wykonać (4.3)Zalogowany (4.1)użytkownik, lub (4.4)Administrator. Konieczne jest wypełnienie formularza definiującego (4.5)kryterium, które pomoże w (4.9)znajdywaniu danego ogłoszenia.

4.7 Dodawanie do obserwowanych – Proces przypisania ID o (4.8)głoszenia do (4.3)zalogowanego użytkownika, który zdecydował się na ten zabieg. ID wszystkich (4.7)obserwowanych ogłoszeń przechowywane są w bazie danych w postaci listy należącej do konkretnego użytkownika.

4.8 Ogłoszenie – Struktura przechowująca te same informacje co (4.5)Kryterium. Umieszczenie danych o (4.8)ogłoszeniu poprzedzone jest procesem Dodawania ogłoszenia.

4.9 Wyszukiwanie zwierzaka – Proces porównujący (4.5)kryterium (4.1)użytkownika, z kryterium Ogłoszenia. Wyszukiwanie polega na (4.9)wyświetlaniu po kolei ogłoszeń o najbardziej zbliżonym(o takich samych właściwościach) kryterium.

4.10 Logowanie – Proces wysłania zapytania do serwera sprawdzającego, czy dany (4.1)użytkownik jest zarejestrowany. Weryfikacja polega na porównaniu przesłanego hasła oraz loginu przez użytkownika z hasłem i loginem zapisanym w bazie danych. Jeśli serwer

stwierdzi że taki użytkownik znajduje się w bazie danych, następuje przydzielenie wszystkich informacji o użytkowniku do struktury opisującej użytkownika w aplikacji.

4.11 Zarejestrowana placówka – (Int) Rodzaj uprawnienia (4.3)zarejestrowanego użytkownika. Nadawane przez (4.4)Administradora.

4.12 Usunięcie ogłoszenia – Proces usunięcia z bazy danych informacji na temat ogłoszenia. Może to zrobić (4.3)użytkownik zalogowany lub (4.4)administrator.

4.13 Uprawnienia – Struktura identyfikująca typ uprawnień danego konta. Wyróżnione są 3 typy – (4.1/2/3/4)Gość/Administrator/Zalogowany użytkownik, (4.11)Zarejestrowana placówka/użytkownik prywatny, Konto Premium/konto Free.