



Progetto per l'esame di  
**Programmazione di Sistemi Mobile**

Marco Buda - 0001071464  
2025

# Presentazione dell'applicazione

L'obiettivo del progetto e@ ("eat") è venire incontro ai ristoratori e ai consumatori.

L'applicazione consente di ordinare comodamente dal proprio cellulare e, a fine pasto, di pagare la propria cifra.

Il modello è ispirato alle applicazioni dei fast food e a quelle di consegna a domicilio, ma sposta l'attenzione sui tavoli di ristorante, dove la tecnologia ancora manca.

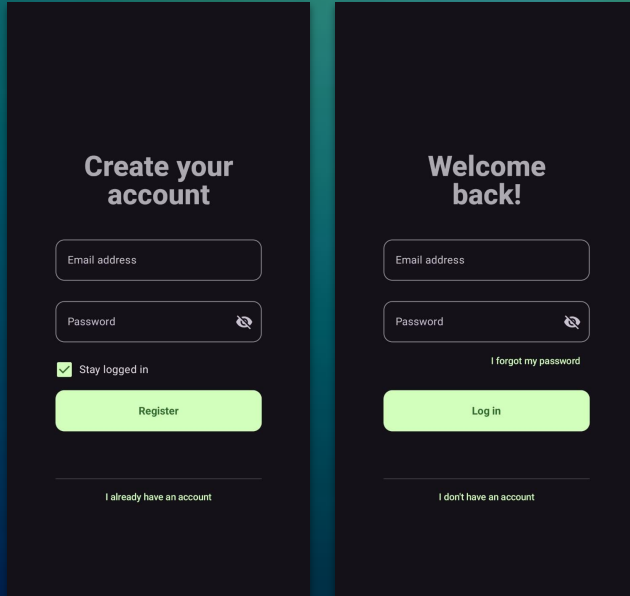
La visione è fornire uno strumento unico, che sia disponibile nella maggior parte delle attività.

il male



# Account

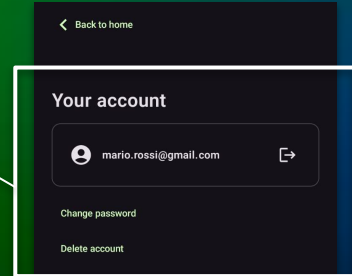
L'applicazione consente solo agli utenti registrati di effettuare ordini.



The image shows two side-by-side mobile app screens. The left screen is titled 'Create your account' and features input fields for 'Email address' and 'Password' (with an eye icon for toggling visibility). Below these is a checked checkbox for 'Stay logged in' and a red 'Register' button. At the bottom, a link reads 'I already have an account'. The right screen is titled 'Welcome back!' and has similar input fields for 'Email address' and 'Password'. It includes a link for 'I forgot my password' and a red 'Log in' button. At the bottom, a link reads 'I don't have an account'.

Schermate di registrazione e di login

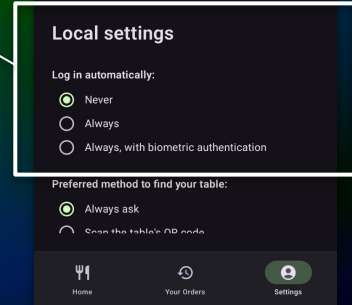
Gestione dell'account



This screen, titled 'Your account', shows the email 'mario.rossi@gmail.com' with an edit icon. Below are links for 'Change password' and 'Delete account'. A 'Back to home' arrow is at the top left.

Impostazioni di accesso

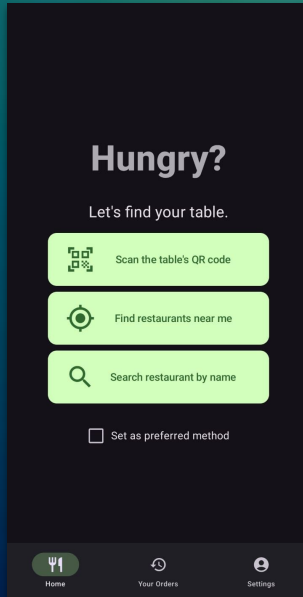
- Memorizzazione delle preferenze con `androidx.datastore.preferences`
- Autenticazione dell'impronta digitale con `androidx.biometric`



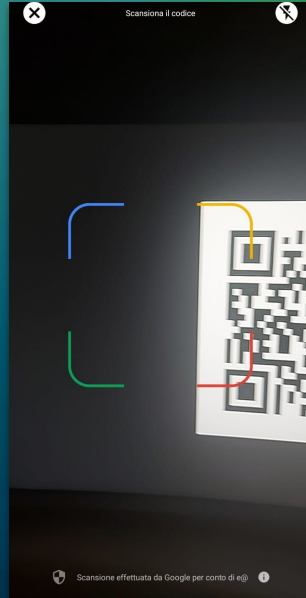
This screen, titled 'Local settings', has a 'Log in automatically:' section with three radio button options: 'Never' (selected), 'Always', and 'Always, with biometric authentication'. Below is a 'Preferred method to find your table:' section with two radio button options: 'Always ask' (selected) and 'Scan the table's QR code'. At the bottom is a navigation bar with icons for 'Home', 'Your Orders', and 'Settings' (which is highlighted).

# Ricerca del tavolo

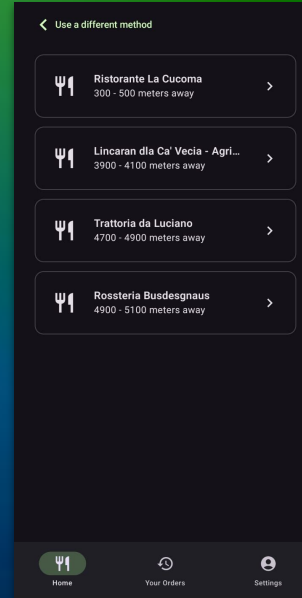
L'applicazione offre diverse opzioni dando spazio alle preferenze dell'utente



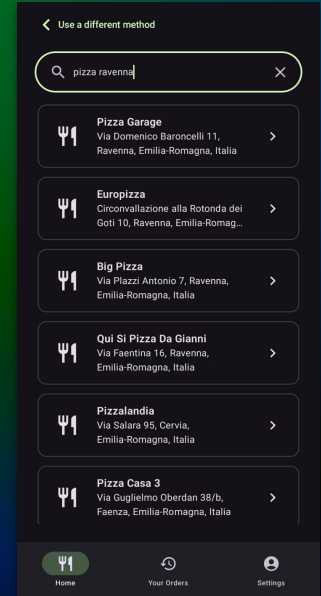
Schermata di selezione



- Lettura di QR code con `com.google.mlkit.vision.codescanner`

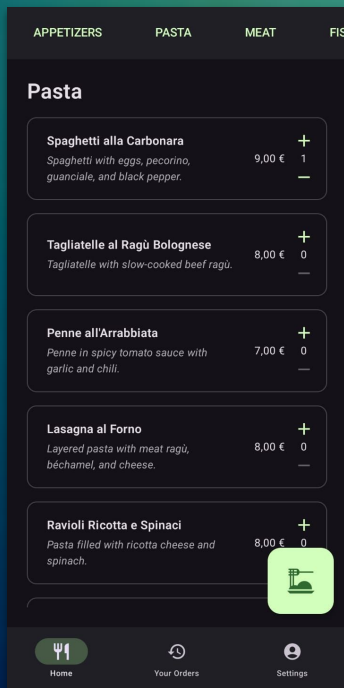


- Accesso alla posizione con `com.google.android.gms.location`

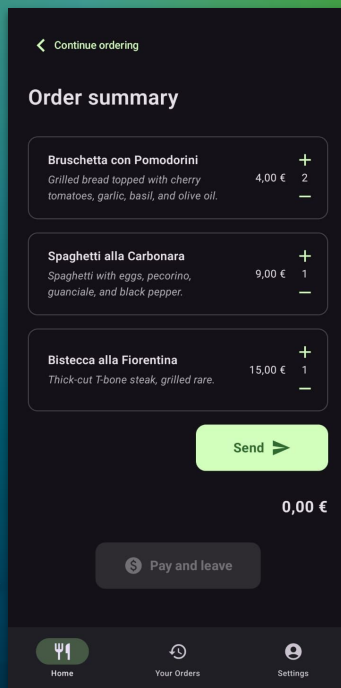


- Ricerca avanzata basata su `com.frosch2010.fuzzywuzzy_kotlin`

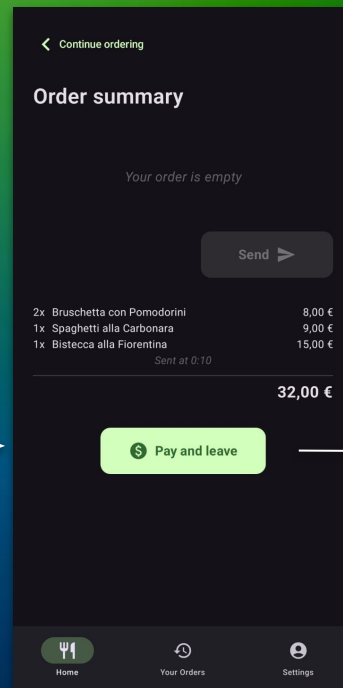
# Ordine



Schermata del menù



Riepilogo ordine (1)



Riepilogo ordine (2)

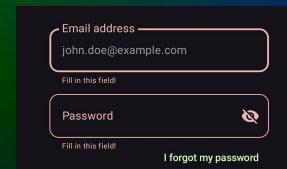
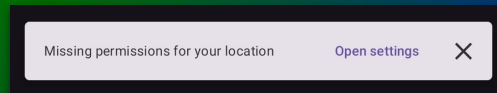
- Simulazione di pagamento con la funzione `ENVIRONMENT_TEST` di `com.google.android.gms.wallet`



Schermata degli  
ordini recenti

## Funzionalità aggiuntive

- Utilizzo estensivo di ViewModel e StateFlow per la separazione dello stato dalla UI
- Utilizzo delle risorse stringa formattabili
- Utilizzo delle snackbar
- Utilizzo degli intent, ad esempio per l'apertura dell'app Impostazioni
- Gestione del focus sugli elementi con FocusRequester
- Animazioni in caso di errori di inserimento
- Utilizzo di layout reattivi all'apertura della tastiera
- Navigazione con NavigationBar



Link al repository: <https://github.com/PastaCodes/Edotat>