

Мобилни информациски системи - Домашна задача 1

Спецификација на софтверски барања

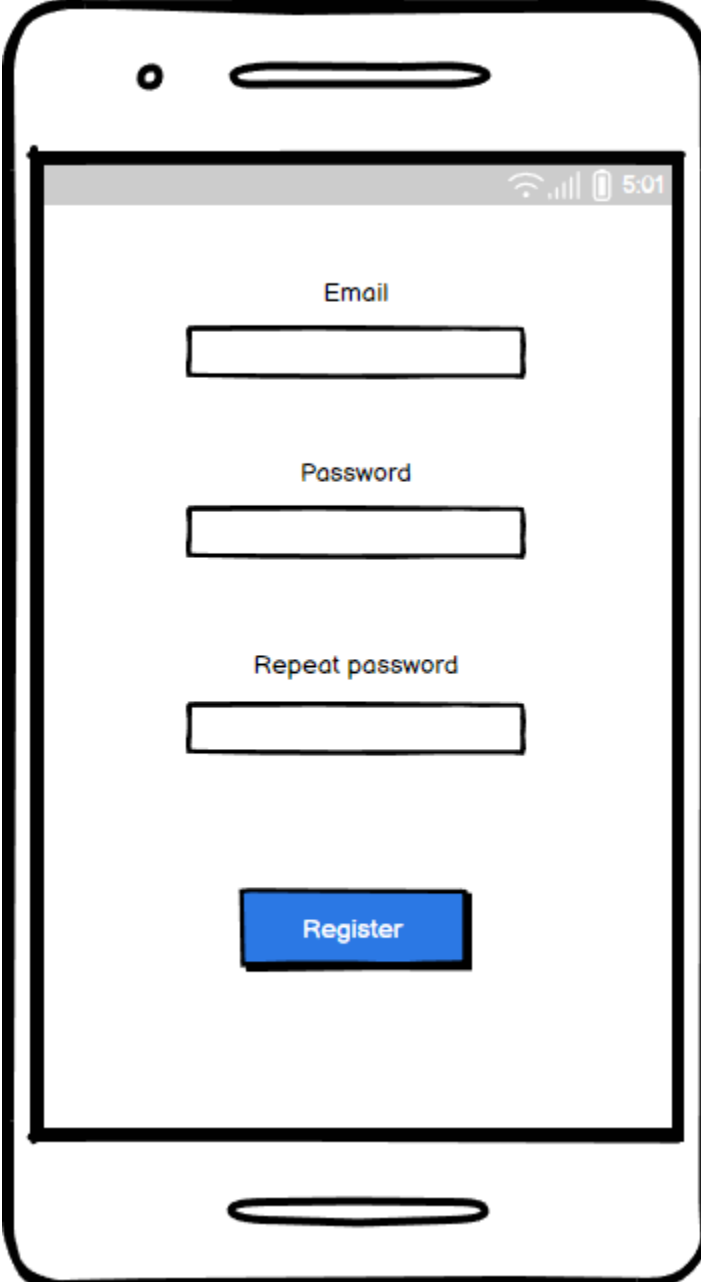
191283

- Име на апликацијата
Restaurant Discovery
- Краток опис на апликацијата
Апликацијата ќе ги содржи рестораните што се наоѓаат во одредена географска област и слики од нивните подготвени јадења. Поточно, корисниците кои јадаат во одреден ресторан ќе имаат можност да го сликаат јадењето што го нарачале и да го постават во делот јадења што се однесува за тој ресторан. Исто така при поставување ќе можат да напишат и опис за јадењето. Исто така доколку некој корисник сака да оди во одреден ресторан, но не ја знае неговата локација ќе може преку апликацијата да се навигира и да го пронајде ресторанот.
- Целна група корисници
Целна група корисници за оваа апликација се сите корисници кои имаат паметен телефон и пристап до интернет, често одат во ресторани и сакаат да одат на нови места и да пробуваат нови јадења. Нема никакво ограничување за корисниците како што е старосна група, пол, работа и слично.
- Кориснички побарувања кои пробува да ги задоволи
Апликацијата е наменета за оние корисници на кои им е потребна помош да одлучат во кој ресторан да јадаат или пак како да стигнат до одреден ресторан. Корисниците можат за секој ресторан да видат какви јадења се служат таму и како се задоволни корисниците од нивните јадења или пак сакаат да видат каде се наоѓа одреден ресторан. Тука спаѓаат корисниците кои сакаат специфично јадење кое се служи само во одредени ресторани, корисници кои сакаат да одат во ресторан во кој не биле претходно или корисници кои не се од тука, не ги знаат рестораните, јадењата кои што се служат и нивните локации.
 - Дали одредено јадење се служи во тој ресторан?
 - Каков е квалитетот и цената на тоа јадење во тој ресторан?
 - Каде се наоѓа ресторанот?
 - Дали одредено јадење вреди да се јаде во тој ресторан?
 - Во кој ресторан се служи некое специфично јадење?
- Претпоставки, побарувања и зависности
 - Најава и регистрација на корисник
 - Преглед на ресторани (зависи од податоци)
 - Локација на ресторани (зависи од податоци)
 - Пристап до камера од телефон (зависи од сервис)
 - Додавање на слика сликана со телефон (зависи од сервис)

- Додавање опис за слика
- Преглед на додадените слики и описи
- Пребарување на ресторани според име
- Локација на ресторанот прикажана на мапа (зависи од сервис)
- Оценување на квалитетот на ресторанот од 1 до 5
- Можност за споделување на сликата на социјални мрежи
- Можност за најава со користење на отисок од прст, доколку телефонот има сензор за fingerprint.
- Опис на карактеристиките на апликацијата
 - Пристап до камерата. Со ова се овозможува на корисникот да го слика јадењето кое што го јадел во одреден ресторан и да го прикачи на апликацијата.
 - Опис на јадењето. На овој начин корисникот ќе им даде информации на останатите корисници за тоа какво било јадењето, кое е името на јадењето, колку пари е, од која кујна е и слично.
 - Мапа со локација на ресторанот. Сите корисници ќе можат физички да дојдат до ресторанот.
 - Оценување на квалитетот на ресторанот како дополнителна информација на корисниците за услугата на ресторанот.
 - Отисок од прст. Да се најавува корисникот преку отисокот од прст и да се забрза процесот на најава.

- Мокап екрани

1. Регистрација



A hand-drawn mockup of a mobile application registration screen. The screen is framed by a thick black border representing the phone's bezel. At the top, there is a small circle for the front camera and a horizontal oval for the earpiece. The status bar at the top right shows a Wi-Fi icon, cellular signal bars, a battery icon, and the time 5:01. The main content area contains three text input fields, each with a label above it: "Email", "Password", and "Repeat password". Below these fields is a blue rectangular button with the text "Register" in white. At the bottom of the screen, there is a horizontal oval representing the home indicator.

2. Hajava

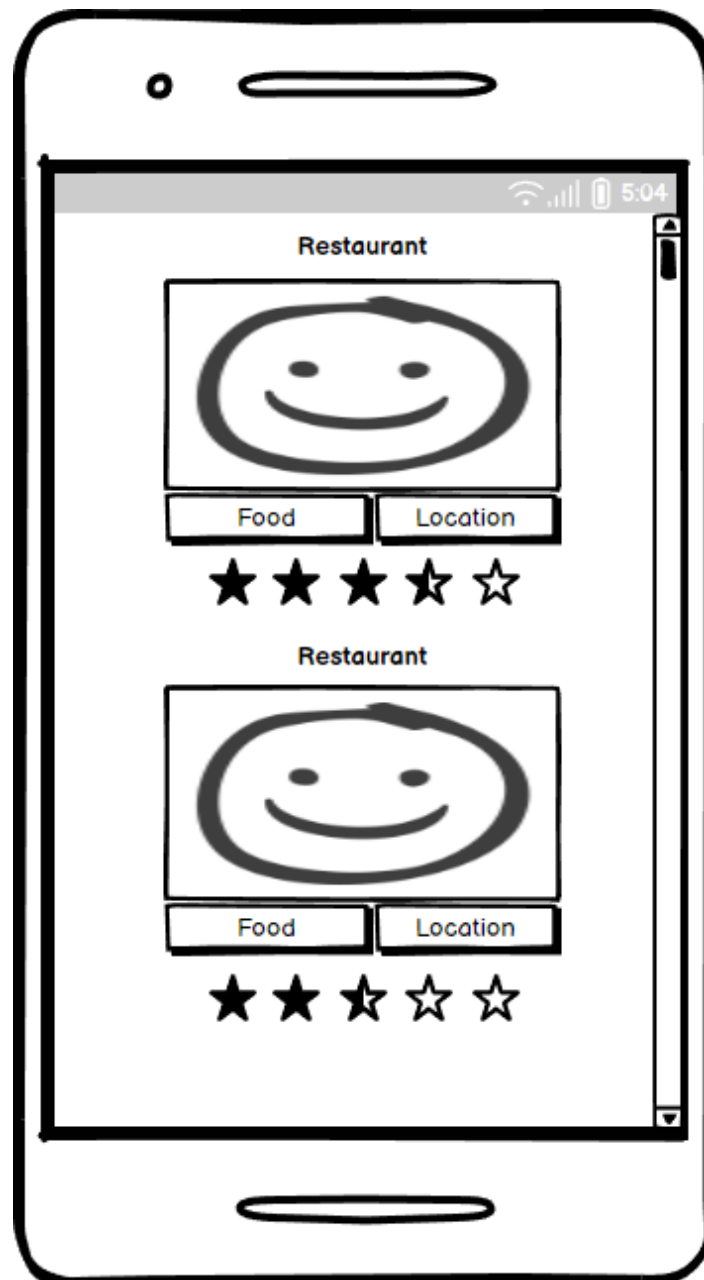
A hand-drawn sketch of a mobile application interface for a login screen. The sketch is contained within a rounded rectangle representing a phone. At the top, there is a small circle for a camera and a horizontal oval for a speaker. The screen area is defined by a thick black border. At the top right of the screen, there is a status bar with icons for Wi-Fi, cellular signal, and battery, along with the time '5:03'. The main content area is white and contains three elements: a label 'Email' above a rectangular input field, a label 'Password' above another rectangular input field, and a blue rectangular button with the text 'Log In' in white. At the bottom of the phone, there is a horizontal oval for a home button.

Email

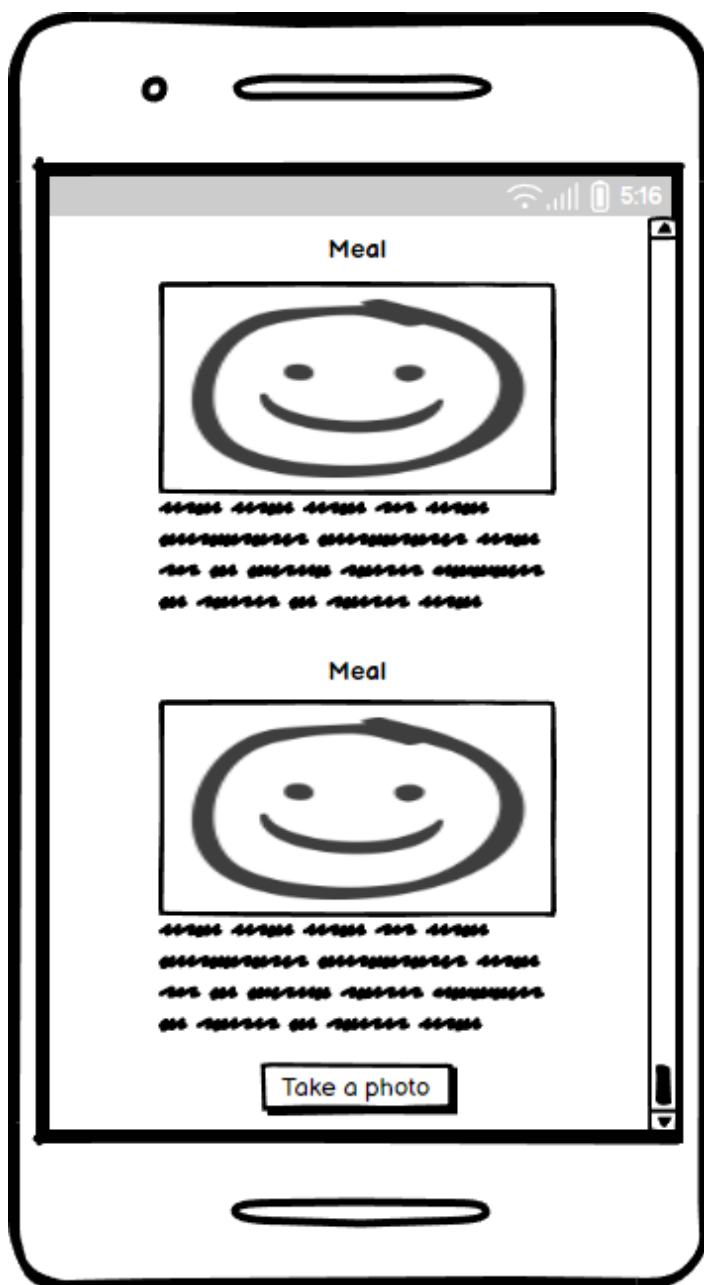
Password

Log In

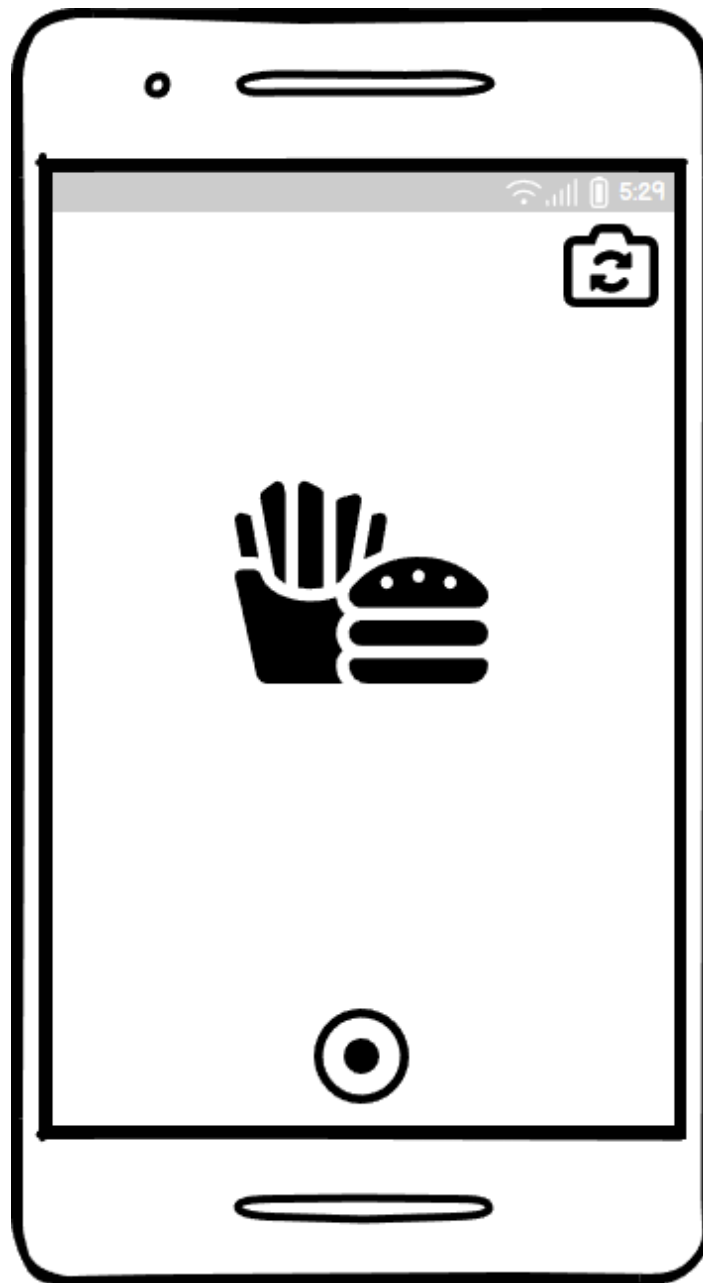
3. Преглед на ресторани



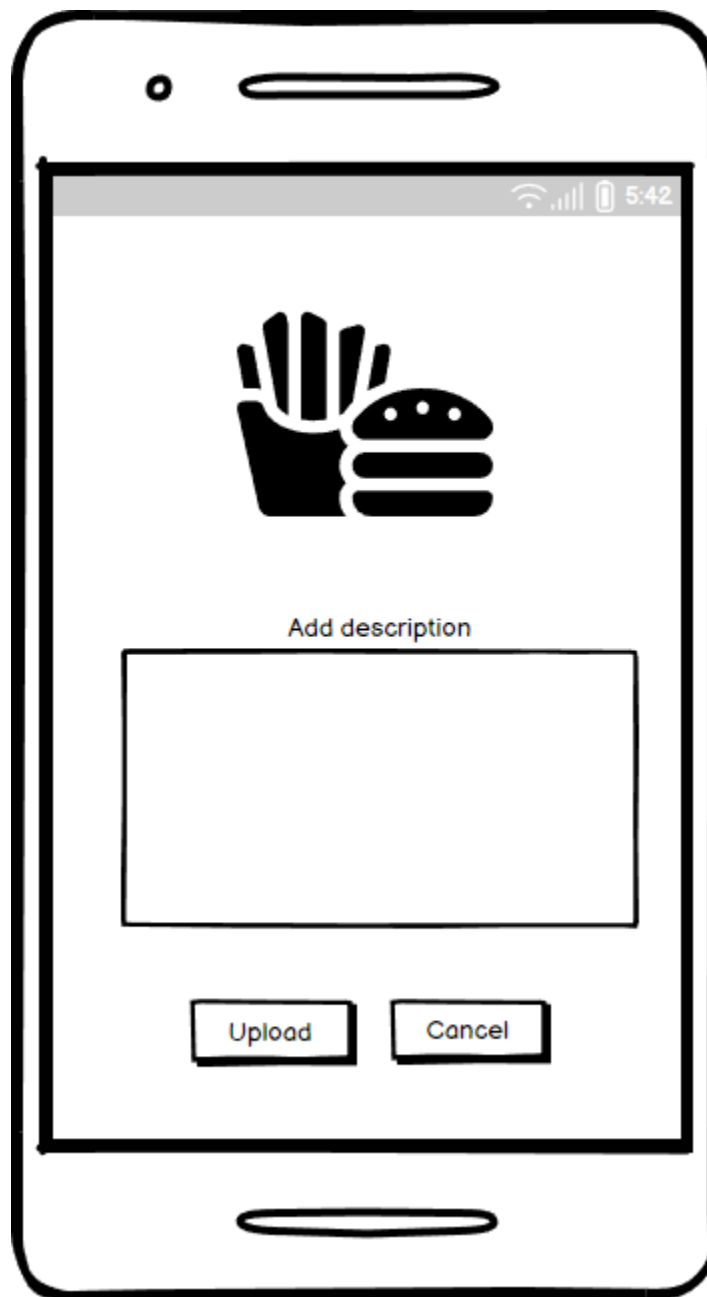
4. Јадења и опис



5. Сликање на јадењето



6. Додавање опис и зачувување

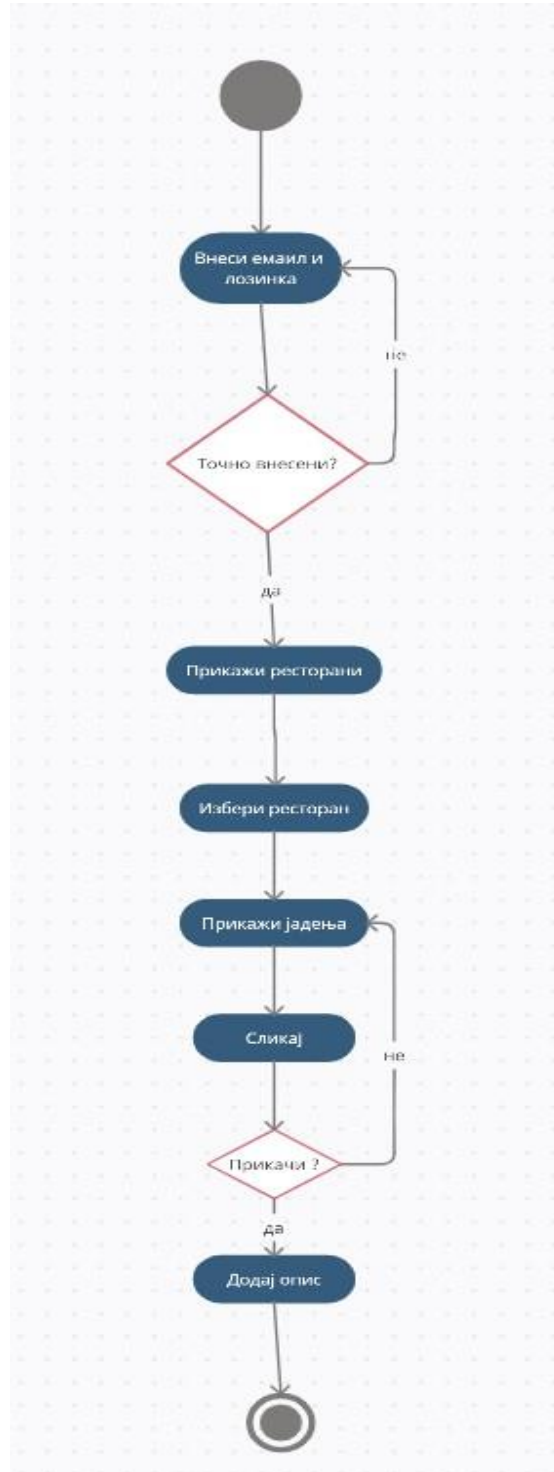


7. Локација на ресторан



- UML дијаграм

1. Дијаграм на активности за прикачување на слика од јадење за одреден ресторан



2. Дијаграм на активности за локација на одреден ресторан

