Ekran rejestracji

Po włączeniu aplikacji na swoim urządzeniu mobilnym, użytkownik zobaczy ekran z panelem rejestracyjnym nowego konta - przedstawiony na Rysunek 1. Po podaniu prawidłowych danych – nazwy e-mail oraz hasła, na które nie jest zarejestrowane jeszcze żadne konto – użytkownik zostanie bezpośrednio przeniesiony na ekran z panelem swojej aktualnej listy zakupów – przedstawiony na Rysunek x.

Ekran rejestracji z błędem

W przypadku błędnie podanych danych do rejestracji nowego konta – użytkownik zobaczy stosowny, czerwony komunikat na ekranie, tj. „Something went wrong with sign up” – przedstawiony na Rysunek x.

E logowania pure

W przypadku, gdy użytkownik posiada już konto w aplikacji – może przejść bezpośrednio do ekranu z panelem logowania się – poprzez kliknięcie niebieskiego odnośnika z napisem „Have an account? Sign in!” – przedstawionego na Rysunek x.

W aplikacji został zainicjowany także asynchroniczny system przechowywania klucza i wartości, który jest globalny dla aplikacji – została do tego użyta biblioteka ‘Async-storage’. Pozwala on na zaimplementowanie rozwiązania, dzięki któremu użytkownik nie musi logować się ponownie za każdym razem uruchamiania aplikacji – stan logowania zostaje przechowywany lokalnie na urządzeniu mobilnym, do czasu samodzielnego wylogowania się użytkownika w aplikacji.



E logowania z błędem

Po wpisaniu prawidłowych danych logowania do swojego konta – tj. e-mail i hasło – użytkownik zostanie bezpośrednio przeniesiony na ekran z panelem swojej aktualnej listy zakupów – przedstawiony na Rysunek x.

W przypadku błędnie wpisanych danych logowania – użytkownik zobaczy stosowny, czerwony komunikat na ekranie, tj. „Something went wrong with sign in” – przedstawiony na Rysunek x.

E listy zakupów pure

Po poprawnym procesie rejestracji konta bądź logowania, użytkownik zostanie przeniesiony na ekran z panelem aktualnej listy zakupów, widocznego na Rysunek x. Dla nowo powstałego konta – baza produktów, co za tym idzie – także aktualna lista produktów – jest pusta. Na górze ekranu, pod samym panelem powiadomień swojego urządzenia mobilnego, widnieje podpis, na którym ekranie użytkownik aktualnie się znajduje – tj. „My Shopping List”.

U dołu ekranu znajdują się dwa przyciski – usuwania (czerwony przycisk z minusem) omówiony w sekcji Usuwanie Aktualnej Listy Produktów – oraz dodawania produktów (niebieski przycisk z plusem), który po naciśnięciu bezpośrednio przekieruje użytkownika na ekran z panelem bazy produktów – przedstawionego na Rysunek X.

E dolny bar w czerwonej podkreślającej ramce w liście produktów

Innym elementem u dołu rzucającym się oczom użytkownika – jest nawigacyjny pasek kart, który umożliwia łatwe przełączanie się między różnymi ekranami aplikacji – pasek został wskazany na Rysunek x.

Znajdują się na nim cztery, podpisane obrazy, odpowiadające poszczególnym ekranom po naciśnięciu przez użytkownika. Przełączanie się między ekranami jest inicjalizowane ‘leniwie’, tzn. że komponenty ekranu nie są montowane, dopóki nie zostaną najpierw skupione (wywołanie poprzez kliknięcie).

E listy zakupów czerwony przycisk usuwania zakupów

Na ekranie z panelem aktualnej listy zakupów – u dołu ekranu po lewej stronie znajduje się czerwony przycisk z minusem, który służy do usunięcia wszystkich pozycji z aktualnej listy zakupów użytkownika – tzn. ekranu „My Shopping List”. Po naciśnięciu przycisku ukaże się wyskakujące okienko ‘pop-up’, które zapyta o potwierdzenie bądź anulowanie usunięcia wszystkich pozycji z listy – przedstawione na Rysunek x.

E baza prod pure

Użytkownik może bezpośrednio przejść na ekran z panelem swojej bazy produktów po naciśnięciu niebieskiego przycisku z plusem, będąc na ekranie z panelem aktualnej listy zakupów – pokazanego m.in. na Rysunek x – lub po naciśnięciu ikony koszyka podpisanej ‘Products’ znajdującego się na pasku nawigacyjnym u dołu ekranu.

Analogicznie jak w panelu z ekranem aktualnej listy zakupów, nowy użytkownik początkowo posiada pustą bazę produktów.

Na górze ekranu, pod panelem powiadomień urządzenia, widnieje podpis, na którym ekranie użytkownik aktualnie się znajduje – tj. „My Products Base”.

U dołu ekranu znajduje się niebieski przycisk z plusem, odpowiadający za dodawanie produktów do bazy - po naciśnięciu ukaże się wyskakujące okienko ‘pop-up’, w którym po wpisaniu nazwy swojego produktu i zatwierdzeniu przyciskiem ‘Add’ – dodaje nową pozycję na dół listy – proces dodawania produktów pokazany jest na Rysunek x oraz Rysunek x.

E baza z produktami

Po dodaniu produktu do swojej bazy – użytkownik może teraz wybrać, które z nich chce umieścić na swojej aktualnej liście zakupów (pierwszy, główny ekran aplikacji). Może to zrobić poprzez kliknięcie na okrągły, niebieski przycisk z plusem obok produktu lub po prostu kliknąć na pozycję z nazwą produktu. Po dodaniu produktu na aktualną listę, kolor nazwy pozycji zmieni swój kolor na szary oraz pojawi się pod nim adnotacja, tj. „Already in shopping list” – od teraz produkt jest na aktualnej liście zakupów. Aby usunąć dany produkt z listy, wystarczy jeszcze raz kliknąć na dany artykuł. Obok nazwy produktu znajduje się jeszcze jeden przycisk – okrągły, czerwony z minusem – który służy do usuwania pozycji z bazy produktów użytkownika. Wszystkie omówione rzeczy zawarte są na Rysunek x.

E z lista zakupow 1panel

Po dodaniu produktów do bazy i wybraniu, które z nich chce umieścić na liście aktualnych zakupów – użytkownik może wrócić z powrotem na ekran z panelem aktualnych zakupów - poprzez kliknięcie ikony listy podpisanej ‘List’ znajdującej się na pasku nawigacyjnym u dołu ekranu. Widoczna będzie lista z produktami, które przed chwilą dodał.

Aby ułatwić zakupy, można łatwo odhaczać, które z produktów zostały już zakupione lub włożone do koszyka – obok nazwy pozycji znajduje się kwadratowy, dwustanowy przycisk wyboru - ‘checkbox’ - naciśnięcie na wspomniane okienko bądź po prostu na nazwę artykułu, skutkuje iż kolor produktu staje się bardziej przezroczysty (stopień widoczności elementu) oraz przycisk wyboru zmienia stan na zaznaczony („ptaszek”) z wypełnionym niebieskim kolorem.

E z restaruacji puste

Klikając na ikonę noża i widelca podpisanej ‘Restaurants’ znajdującej się na pasku nawigacyjnym u dołu ekranu, użytkownik zostanie przeniesiony na ekran z panelem wyszukiwania restauracji. Znajduje się tutaj dodatkowa funkcjonalność aplikacji, dzięki której w przypadku chęci skorzystania z jedzenia na wynos – istnieje możliwość wyszukania pożądanej restauracji i otrzymania niezbędnych informacji do złożenia zmówienia. Podzielone jest to na dwa segmenty – pierwszy, w którym użytkownik wpisuje niezbędne informacje oraz drugi, gdzie otrzymuje wyniki wyszukiwania z nazwą, oceną oraz liczbą recenzji miejsca, które dodatkowo są podzielone na trzy kategorie cenowe – od tańszych do droższych lokali gastronomicznych.

E resturacji wypełnione

W pierwszym polu z ikoną budynków trzeba wpisać lokalizację – miasto – w którym chcemy znaleźć lokal gastronomiczny, następnie w polu z ikoną lupy wpisać frazę jedzenia, na które użytkownik ma ochotę, np. pizza, burger. Po próbie znalezienia najbardziej odpowiednich miejsc względem naszych danych, zostajemy poinformowani małą adnotacją o liczbie wyników, np. „We have found 50 results” (pięćdziesiąt jest maksymalną liczbą na jedne wyszukiwanie) – przykładowo wypełnione pola znajdują się na Rysunek x.

E resturacji z wynikiem

Po wpisaniu i wyszukaniu pożądanego lokalu gastronomicznego, użytkownik może dowiedzieć się więcej na temat restauracji. Aby otrzymać dodatkowe informacje, trzeba kliknąć na wybrany wynik zdjęcia z nazwą lokalu. Użytkownik zostanie przeniesiony na ekran z szczegółowymi informacjami, tj. numer telefonu, adres, dodatkowe zdjęcia – przedstawione na Rysunek x.

E z zarzadzania kontem

Klikając na ostatnią ikonę znajdującą się na pasku nawigacyjnym u dołu ekranu - przedstawiającą przekładnię/koła zębate podpisaną ‘Account’, użytkownik zostanie przeniesiony na ekran z panelem zarządzania kontem. Znajduje się tutaj czerwony przycisk do wylogowania się z konta – podpisany „Sign Out” oraz informacje kontaktowe z autorem aplikacji mobilnej w przypadku zgłaszania usterek technicznych bądź pytań – zawierają bezpośrednie linki do poczty elektronicznej oraz konta github.

# *Ekran aktualnej listy zakupów*

# *Ekran bazy produktów użytkownika*

# *Ekran wyszukiwania restauracji*

# *Ekran zarządzania kontem*

# Struktura aplikacji – podzial na ekrany, komponenty

Ekran rejestracji

Po włączeniu aplikacji na swoim urządzeniu mobilnym, użytkownik zobaczy ekran z panelem rejestracyjnym nowego konta - przedstawiony na Rysunek 1. Po podaniu prawidłowych danych – nazwy e-mail oraz hasła, na które nie jest zarejestrowane jeszcze żadne konto – użytkownik zostanie bezpośrednio przeniesiony na ekran z panelem swojej aktualnej listy zakupów – przedstawiony na Rysunek x.

Ekran rejestracji z błędem

W przypadku błędnie podanych danych do rejestracji nowego konta – użytkownik zobaczy stosowny, czerwony komunikat na ekranie, tj. „Something went wrong with sign up” – przedstawiony na Rysunek x.

Ekran rejestracji z błędem

E logowania pure

W przypadku, gdy użytkownik posiada już konto w aplikacji – może przejść bezpośrednio do ekranu z panelem logowania się – poprzez kliknięcie niebieskiego odnośnika z napisem „Have an account? Sign in!” – przedstawionego na Rysunek x.

W aplikacji został zainicjowany także asynchroniczny system przechowywania klucza i wartości, który jest globalny dla aplikacji – została do tego użyta biblioteka ‘Async-storage’. Pozwala on na zaimplementowanie rozwiązania, dzięki któremu użytkownik nie musi logować się ponownie za każdym razem uruchamiania aplikacji – stan logowania zostaje przechowywany lokalnie na urządzeniu mobilnym, do czasu samodzielnego wylogowania się użytkownika w aplikacji.



E logowania z błędem

Po wpisaniu prawidłowych danych logowania do swojego konta – tj. e-mail i hasło – użytkownik zostanie bezpośrednio przeniesiony na ekran z panelem swojej aktualnej listy zakupów – przedstawiony na Rysunek x.

W przypadku błędnie wpisanych danych logowania – użytkownik zobaczy stosowny, czerwony komunikat na ekranie, tj. „Something went wrong with sign in” – przedstawiony na Rysunek x.

E listy zakupów pure

Po poprawnym procesie rejestracji konta bądź logowania, użytkownik zostanie przeniesiony na ekran z panelem aktualnej listy zakupów, widocznego na Rysunek x. Dla nowo powstałego konta – baza produktów, co za tym idzie – także aktualna lista produktów – jest pusta. Na górze ekranu, pod samym panelem powiadomień swojego urządzenia mobilnego, widnieje podpis, na którym ekranie użytkownik aktualnie się znajduje – tj. „My Shopping List”.

U dołu ekranu znajdują się dwa przyciski – usuwania (czerwony przycisk z minusem) omówiony w sekcji Usuwanie Aktualnej Listy Produktów – oraz dodawania produktów (niebieski przycisk z plusem), który po naciśnięciu bezpośrednio przekieruje użytkownika na ekran z panelem bazy produktów – przedstawionego na Rysunek X.

E dolny bar w czerwonej podkreślającej ramce w liście produktów

Innym elementem u dołu rzucającym się oczom użytkownika – jest nawigacyjny pasek kart, który umożliwia łatwe przełączanie się między różnymi ekranami aplikacji – pasek został wskazany na Rysunek x.

Znajdują się na nim cztery, podpisane obrazy, odpowiadające poszczególnym ekranom po naciśnięciu przez użytkownika. Przełączanie się między ekranami jest inicjalizowane ‘leniwie’, tzn. że komponenty ekranu nie są montowane, dopóki nie zostaną najpierw skupione (wywołanie poprzez kliknięcie).

E listy zakupów czerwony przycisk usuwania zakupów

Na ekranie z panelem aktualnej listy zakupów – u dołu ekranu po lewej stronie znajduje się czerwony przycisk z minusem, który służy do usunięcia wszystkich pozycji z aktualnej listy zakupów użytkownika – tzn. ekranu „My Shopping List”. Po naciśnięciu przycisku ukaże się wyskakujące okienko ‘pop-up’, które zapyta o potwierdzenie bądź anulowanie usunięcia wszystkich pozycji z listy – przedstawione na Rysunek x.

E baza prod pure

Użytkownik może bezpośrednio przejść na ekran z panelem swojej bazy produktów po naciśnięciu niebieskiego przycisku z plusem, będąc na ekranie z panelem aktualnej listy zakupów – pokazanego m.in. na Rysunek x – lub po naciśnięciu ikony koszyka podpisanej ‘Products’ znajdującego się na pasku nawigacyjnym u dołu ekranu.

Analogicznie jak w panelu z ekranem aktualnej listy zakupów, nowy użytkownik początkowo posiada pustą bazę produktów.

Na górze ekranu, pod panelem powiadomień urządzenia, widnieje podpis, na którym ekranie użytkownik aktualnie się znajduje – tj. „My Products Base”.

U dołu ekranu znajduje się niebieski przycisk z plusem, odpowiadający za dodawanie produktów do bazy - po naciśnięciu ukaże się wyskakujące okienko ‘pop-up’, w którym po wpisaniu nazwy swojego produktu i zatwierdzeniu przyciskiem ‘Add’ – dodaje nową pozycję na dół listy – proces dodawania produktów pokazany jest na Rysunek x oraz Rysunek x.

E baza z produktami

Po dodaniu produktu do swojej bazy – użytkownik może teraz wybrać, które z nich chce umieścić na swojej aktualnej liście zakupów (pierwszy, główny ekran aplikacji). Może to zrobić poprzez kliknięcie na okrągły, niebieski przycisk z plusem obok produktu lub po prostu kliknąć na pozycję z nazwą produktu. Po dodaniu produktu na aktualną listę, kolor nazwy pozycji zmieni swój kolor na szary oraz pojawi się pod nim adnotacja, tj. „Already in shopping list” – od teraz produkt jest na aktualnej liście zakupów. Aby usunąć dany produkt z listy, wystarczy jeszcze raz kliknąć na dany artykuł. Obok nazwy produktu znajduje się jeszcze jeden przycisk – okrągły, czerwony z minusem – który służy do usuwania pozycji z bazy produktów użytkownika. Wszystkie omówione rzeczy zawarte są na Rysunek x.

E z lista zakupow 1panel

Po dodaniu produktów do bazy i wybraniu, które z nich chce umieścić na liście aktualnych zakupów – użytkownik może wrócić z powrotem na ekran z panelem aktualnych zakupów - poprzez kliknięcie ikony listy podpisanej ‘List’ znajdującej się na pasku nawigacyjnym u dołu ekranu. Widoczna będzie lista z produktami, które przed chwilą dodał.

Aby ułatwić zakupy, można łatwo odhaczać, które z produktów zostały już zakupione lub włożone do koszyka – obok nazwy pozycji znajduje się kwadratowy, dwustanowy przycisk wyboru - ‘checkbox’ - naciśnięcie na wspomniane okienko bądź po prostu na nazwę artykułu, skutkuje iż kolor produktu staje się bardziej przezroczysty (stopień widoczności elementu) oraz przycisk wyboru zmienia stan na zaznaczony („ptaszek”) z wypełnionym niebieskim kolorem.

E z restaruacji puste

Klikając na ikonę noża i widelca podpisanej ‘Restaurants’ znajdującej się na pasku nawigacyjnym u dołu ekranu, użytkownik zostanie przeniesiony na ekran z panelem wyszukiwania restauracji. Znajduje się tutaj dodatkowa funkcjonalność aplikacji, dzięki której w przypadku chęci skorzystania z jedzenia na wynos – istnieje możliwość wyszukania pożądanej restauracji i otrzymania niezbędnych informacji do złożenia zmówienia. Podzielone jest to na dwa segmenty – pierwszy, w którym użytkownik wpisuje niezbędne informacje oraz drugi, gdzie otrzymuje wyniki wyszukiwania z nazwą, oceną oraz liczbą recenzji miejsca, które dodatkowo są podzielone na trzy kategorie cenowe – od tańszych do droższych lokali gastronomicznych.

E resturacji wypełnione

W pierwszym polu z ikoną budynków trzeba wpisać lokalizację – miasto – w którym chcemy znaleźć lokal gastronomiczny, następnie w polu z ikoną lupy wpisać frazę jedzenia, na które użytkownik ma ochotę, np. pizza, burger. Po próbie znalezienia najbardziej odpowiednich miejsc względem naszych danych, zostajemy poinformowani małą adnotacją o liczbie wyników, np. „We have found 50 results” (pięćdziesiąt jest maksymalną liczbą na jedne wyszukiwanie) – przykładowo wypełnione pola znajdują się na Rysunek x.

E resturacji z wynikiem

Po wpisaniu i wyszukaniu pożądanego lokalu gastronomicznego, użytkownik może dowiedzieć się więcej na temat restauracji. Aby otrzymać dodatkowe informacje, trzeba kliknąć na wybrany wynik zdjęcia z nazwą lokalu. Użytkownik zostanie przeniesiony na ekran z szczegółowymi informacjami, tj. numer telefonu, adres, dodatkowe zdjęcia – przedstawione na Rysunek x.

E z zarzadzania kontem

Klikając na ostatnią ikonę znajdującą się na pasku nawigacyjnym u dołu ekranu - przedstawiającą przekładnię/koła zębate podpisaną ‘Account’, użytkownik zostanie przeniesiony na ekran z panelem zarządzania kontem. Znajduje się tutaj czerwony przycisk do wylogowania się z konta – podpisany „Sign Out” oraz informacje kontaktowe z autorem aplikacji mobilnej w przypadku zgłaszania usterek technicznych bądź pytań – zawierają bezpośrednie linki do poczty elektronicznej oraz konta github.