



Shopper - Aplikacja Asystująca w Robieniu Zakupów

Maciej Danielewicz
Michał Jaskulski
Julian Janicki
Kacper Kulaszewicz



Spis treści

- Cel projektu
- Nawigacja klienta
- Design aplikacji
- Analiza rynku
- Wybrane
software'owe
- Harmonogram

technologie

Cel projektu

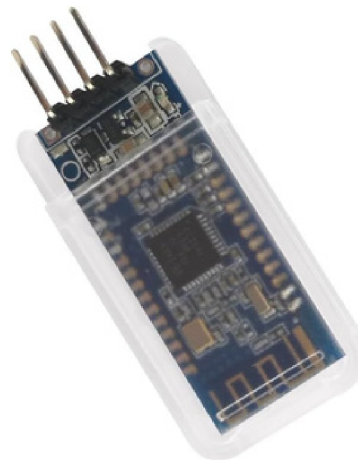
- Wybranie konkretnego sklepu
- Utworzenie listy zakupów
- Wyświetlenie najkrótszej trasy do kasy realizującej listę





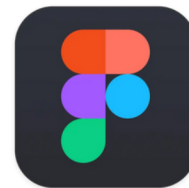
Nawigacja klienta

- Technologia Bluetooth BLE



Design

- Zaprojektowany przy pomocy narzędzia Figma
- Paleta barw oraz logo



355D5E

Dark slate gray

E8FEFD

Azure (web)

2E9313

Forest green

A0CBB3

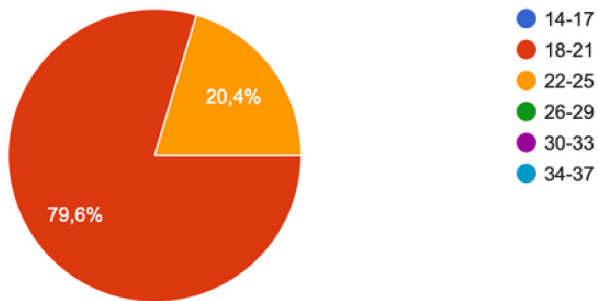
Cambridge blue

013B3D

Midnight green

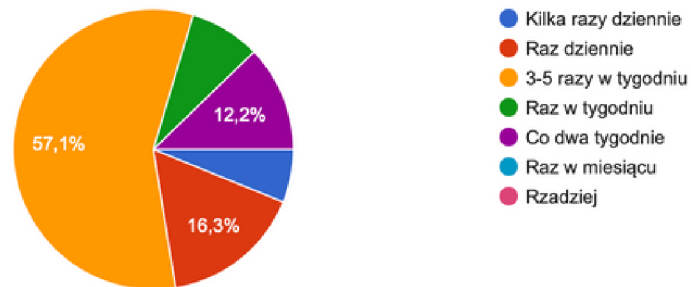
Twój przedział wiekowy

49 odpowiedzi



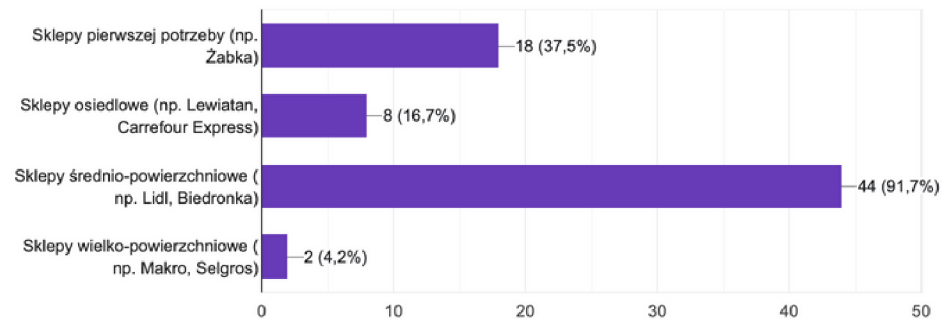
Jak często robisz zakupy

49 odpowiedzi



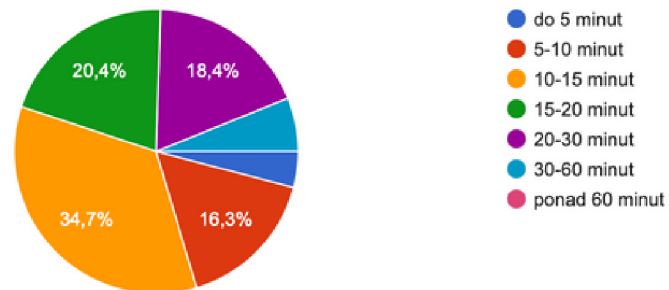
Gdzie zazwyczaj robisz zakupy spożywcze

48 odpowiedzi



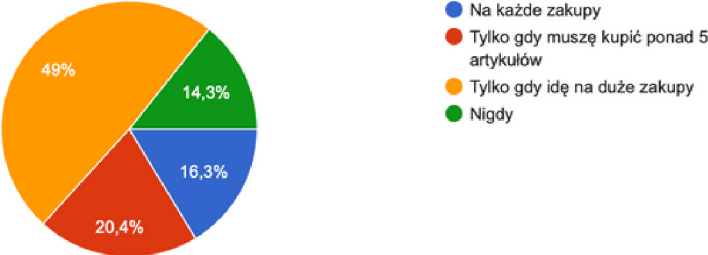
Ile średnio spędzasz na zakupach

49 odpowiedzi



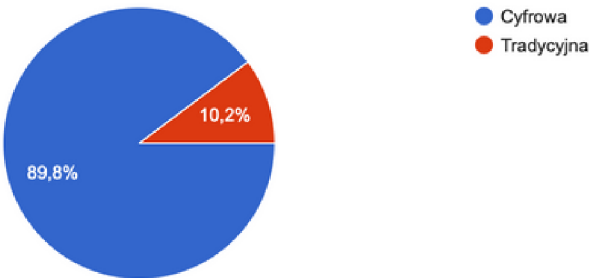
Jak często robisz listę zakupów

49 odpowiedzi



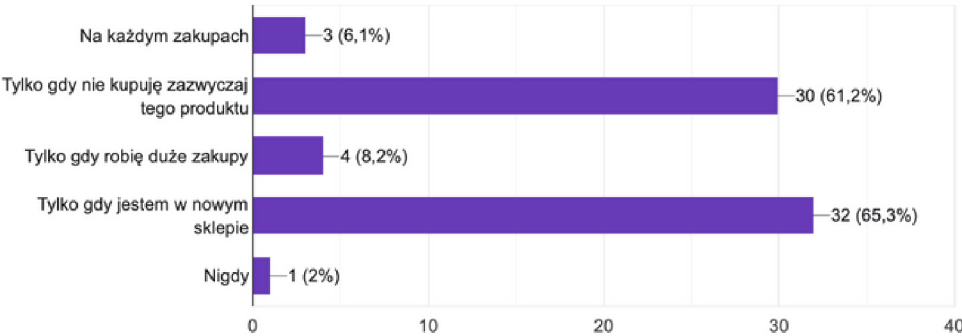
Czy preferujesz listę cyfrową (np. telefon) czy też tradycyjną

49 odpowiedzi



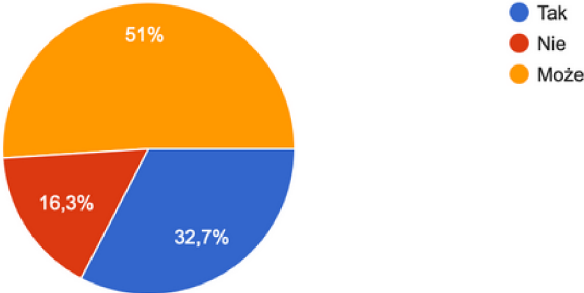
Jak często nie możesz znaleźć produktów/nie wiesz gdzie są umieszczone

49 odpowiedzi



Czy korzystał_byś z aplikacji pozwalającej na przyspieszenie zakupów

49 odpowiedzi

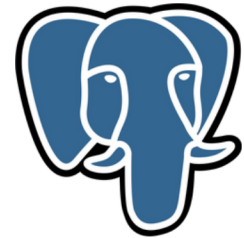


Technologie

- NativeScript
- Angular17
- Sass CSS
- Node.js
- PostgreSQL
- Docker



ex



Harmonogram i realizacja projektu



- Plan realizacji projektu: 25.01.2024
- Ustalenie wstępnego designu aplikacji: 11.02.2024
- Testowanie nadajników: 29.02.2024
- Próbną implementacją lokalizowania użytkownika: 17.03.2024
- Wybór algorytmu znajdowania najkrótszej ścieżki: 04.04.2024
- Utworzenie designu aplikacji: 21.04.2024
- Implementacja aplikacji: 09.05.2024
- Testowanie aplikacji: 26.05.2024
- Przekazanie aplikacji klientowi: 13.06.2024



Dziękujemy za uwagę