



# SporTeam

Rețea socială bazată pe activități sportive: organizare și  
participare la evenimente sportive în Cluj-Napoca

Prof. coordonator:  
S. I. dr.ing. Teodor Ștefănuț

Studenti:  
Ciuca Daniel  
Grigor Sonia  
Ruști Maria  
Vincze Robert

**Noiembrie, 2019**

---

## Cuprins

1. Scenarii de utilizare.....	3
1.1 Contorizarea numărului de pași .....	3
1.2 Managementul notificărilor .....	3
1.3 Măsurarea temperaturii și a pulsului.....	4
1.4 Crearea și distribuirea unui eveniment nou .....	5
1.5 Alăturarea la un eveniment existent.....	6
1.6 Crearea și editarea profilului.....	7
1.7 Comunicare cu un alt utilizator.....	8
1.8 Adăugare recenzie pentru locație.....	8
1.9 Rezervarea spațiului de desfășurare activitate .....	9
1.10 Oferire spre închiriere spații de desfășurare/echipamente sportive .....	9
1.11 Monitorizarea sănătății și a activităților desfășurate.....	10
1.12 Cumpărare de accesorii și echipamente sportive .....	11
2. Scenarii alternative.....	12
2.1 Alăturarea la un eveniment existent.....	12
2.2 Comunicarea cu alt utilizator .....	12
2.3 Adăugare recenzie pentru locație .....	13
2.4 Rezervare spațiului de desfășurare activitate .....	13

---

# 1. Scenarii de utilizare

## 1.1 Contorizarea numărului de pași

**Punctul de start** în aplicație este pagina de pornire a aplicației.

- În partea de sus a paginii principale sunt cele cinci elemente de control, butoane care au atașate iconițe și text specific. Utilizatorul va selecta butonul pe care este afișată iconița unui utilizator sub care este scris textul "Profil"
- La apăsarea butonului "Profil", utilizatorul va fi redirecționat către pagina aferentă profilului. Aici i se vor afișa sub forma unei liste informații despre starea corpului său precum numărul de pași și distanța parcursă la secțiunea "Pași", temperatura corpului la secțiunea "Temperatura", etc.
- Fiecare element al listei are asociat o iconiță sugestivă și un buton pentru a sincroniza datele din aplicație cu cele reale. Utilizatorul apasă pe butonul cu textul "Sincronizare" după care sistemul îi va arăta un element care ilustrează procesarea informațiilor (un spinner).
- După dispariția spinner-ului, utilizatorul poate afla pașii parcurși în conformitatea cu mediul real
- Nu se poate specifica un caz de eroare în cadrul acestei sarcini

În ceea ce privește **scenariile alternative**, această sarcină utilizator suportă rute alternative întrucât butoanele din partea de sus a ecranului sunt vizibile și disponibile din orice parte a aplicației.

**Motivația** alegerii acestor elemente are la bază dorința noastră de a oferi aplicației un grad de utilizabilitate crescut și de a spori ușurința de învățare. Predictibilitatea butonului de "Profil" induce utilizatorului că acolo se găsesc informațiile despre el însuși. Familiarizarea utilizatorului cu aceste elemente de interfață grafică este încă un motiv pentru care am ales să le folosim și în aceasta aplicație.

## 1.2 Managementul notificărilor

**Punctul de start** în aplicație este pagina de pornire a aplicației, pagina principală.

- În partea de sus a paginii principale sunt cele cinci elemente de control, butoane care au atașate iconițe și text specific. Utilizatorul va selecta butonul pe care este afișată iconița unui meniu sub care este afișat textul "Setări"
- După apăsare va apărea un meniu din partea stângă a ecranului, numit navigation drawer, care cuprinde o listă de link-uri prin care sistemul face legătura spre alte ecrane. Se va selecta elementul listei cu numele "Notificări"
- Sistemul afișează ecranul de gestiune a notificărilor permite utilizatorului să modifice starea lor de la pornit la oprit sau invers prin intermediul unui toggle switch
- Răspunsul sistemului va fi unul de confirmare prin afișarea pentru o secundă a unui mesaj de confirmare reprezentând o bifa verde care va dispărea automat după o secundă. După dispariția mesajului, utilizatorul va putea observa starea schimbată a toggle switch-ului. Acesta face parte din răspunsul sistemului în cazul de succes.

- 
- Nu se poate specifica un caz de eroare în cadrul acestei sarcini
  - Utilizatorul acum va putea afla informațiile din notificările în zona destinată telefonului pentru a fi afișate atunci când telefonul este deblocat, dar și când este blocat.

În ceea ce privește **scenariile alternative**, această sarcină utilizator suportă rute alternative întrucât butoanele din partea de sus a ecranului sunt vizibile și disponibile din orice parte a aplicației.

**Motivația** alegerii acestor elemente are la bază literatura și indicațiile documentației oficiale care sugerează că unui buton de "Setări" i se poate atașa un meniu vertical. Totodată ne-am bazat pe capacitatea utilizatorului de a intuit starea de pornit și oprit.

### 1.3 Măsurarea temperaturii și a pulsului

**Punctul de start** în aplicație este pagina de pornire a aplicației.

- În partea de sus a paginii principale sunt cele cinci elemente de control, butoane care au atașate iconițe și text specific. Utilizatorul va selecta butonul pe care este afișată iconița unui utilizator sub care este scris textul "Profil"
- La apăsarea butonului "Profil", utilizatorul va fi redirecționat către pagina aferentă profilului. Aici i se vor afișa sub forma unei liste informații despre starea corpului său precum numărul de pași și distanța parcursă la secțiunea "Pași", temperatura corpului la secțiunea "Temperatura", etc.
- Fiecare element al listei are asociat o iconiță sugestivă și un buton pentru a sincroniza datele din aplicație cu cele reale. Utilizatorul apasă pe butonul cu textul "Măsoară" după care sistemul îi va arăta un element care ilustrează procesarea informațiilor (un spinner).
- După dispariția spinner-ului, utilizatorul poate afla temperatura corpului său în conformitatea cu realitatea
- Nu se poate specifica un caz de eroare în cadrul acestei sarcini

În ceea ce privește **scenariile alternative**, această sarcină utilizator suportă rute alternative întrucât butoanele din partea de sus a ecranului sunt vizibile și disponibile din orice parte a aplicației.

**Motivația** alegerii acestor elemente are la bază dorința noastră de a oferi aplicației un grad de utilizabilitate crescut și de a spori ușurința de învățare. Predictibilitatea butonului de "Profil" induce utilizatorului că acolo se găsesc informațiile despre el însuși. Familiarizarea utilizatorului cu aceste elemente de interfață grafică este încă un motiv pentru care am ales să le folosim și în această aplicație.

---

## 1.4 Crearea și distribuirea unui eveniment nou

**Punctul de start** în aplicație este pagina de pornire a aplicației.

- În partea de jos a paginii, este poziționat un buton care indica posibilitatea adăugării unui eveniment nou prin textul afișat "Adăugare eveniment nou"
- La apăsarea butonului de către utilizator, sistemul va răspunde cu navigarea către ecranul care permite completarea detaliilor despre noul eveniment.
- Primul element care trebuie selectat este tipul sportului. Utilizatorul are posibilitatea de a selecta sportul dintr-un drop-down care conține o lista predefinită de utilizator. Dacă utilizatorul dorește crearea unui sport care nu este în lista predefinită, acesta va avea posibilitatea de a selecta elementul din lista "Altele" și va introduce manual prin intermediu tastaturii puse la dispoziție de sistem numele sportului, astfel fiind înglobat un **scenariu alternativ** la selectarea sportului.
- La selectarea câmpului "Data & ora", sistemul pune la dispoziție un calendar (time-picker) care permite setarea timpului. Timpul va fi setat doar dacă utilizatorul apasă pe bifa de confirmare din partea dreapta sus a calendarului. Un răspuns al sistemului care ar însemna un eșec din punctul de vedere al utilizatorului ar fi ca timpul să rămână pe valorile default în cazul în care se da tap pe un alt element al interfeței grafice și calendarul se va închide.
- În ceea ce privește locația de desfășurare a evenimentului, aceasta poate fi marcată pe harta ca orice altă adresă dacă nu necesită rezervare sau dacă este o locație proprie. Dacă necesită rezervare, se va alege din lista pusă la dispoziție prin marcarea pe hartă cu câte un punct roșu
- Un **scenariu alternativ** este acela de a dori adăugarea unei locații noi și abia apoi rezervarea ei. Aceasta sarcină este posibilă apăsând pe butonul "Adaugă locație" și apoi revenind în ecranul anterior fără a fi pierdute informațiile completate până la momentul acela.
- Următorul pas este introducerea unui număr minim de persoane. Sistemul nu permite introducerea unor alte caractere decât cifre, astfel că dacă se va întâmpla asta, va afișa un mesaj de eroare sugestiv cu roșu deasupra câmpului "Număr minim de persoane".
- Se va introduce suma pe care va trebui să o achite fiecare participant. Suma la fel ca și numărul de persoane poate fi introdusă de la tastatură sau poate fi setată utilizând butoanele de incrementare și decrementare. Sistemul nu permite introducerea unor alte caractere decât cifre, astfel că dacă se va întâmpla asta, va afișa un mesaj de eroare sugestiv cu roșu deasupra câmpului "Preț".
- Se va selecta unul din radio-butoanele de "Card" sau "Cash" pentru selectarea tipului de plată.
- Se va selecta tipul evenimentului alegând unul din radio-butoanele "Privat" sau "Public"
- După validarea formularului, dacă formularul este valid, butonul "Distribuie" se va face disponibil
- La apăsarea butonului "Distribuie", dacă datele introduse sunt valide, se afișează o bifă verde și un text: "Operațiunea a fost efectuată cu succes!".
- La final se apasă pe X (în colțul dreapta-sus) și se revine la pagina inițială unde se poate observa noul eveniment adăugat.
- Nu se poate specifica un caz de eroare în cadrul acestei sarcini

---

**Motivația** alegerii acestor elemente are la bază dorința noastră de a oferi aplicației un grad de utilizabilitate crescut și de a spori ușurința de învățare. Poziționarea butonului de "Adăugare eveniment nou" pe pagina de start a ecranului induce utilizatorului faptul că acolo se va efectua operația de adăugare a unui eveniment. Familiarizarea utilizatorului cu aceste elemente de interfața grafică este încă un motiv pentru care am ales să le folosim și în aceasta aplicație.

### 1.5 Alăturarea la un eveniment existent

**Punctul de start** în aplicație este pagina de pornire a aplicației setată implicit ca pagina de acasă.

- Sistemul afișează în parte superioară a paginii harta evenimentelor pe care sunt marcate printr-un punct care indică locația evenimentelor. În partea de jos a paginii sistemul aplicația are afișată o listă care cuprinde evenimentele din apropierea zonei în care te afli. Fiecare element al listei conține informații despre evenimentul asociat precum: numele, data, ora, locația și o imagine sugestivă.
- Prin apăsarea butonului "Particip" din fiecare element al listei, sistemul va naviga spre ecranul asociat fiecărui eveniment care conține informațiile anterioare precum și lista cu oameni care deja participă și prețul pentru fiecare participant.
- Dacă evenimentul este cu plată, atunci sistemul va face disponibil butonul "Plătește acum". Dacă pentru participarea la eveniment nu este nevoie de costuri suplimentare, butonul va avea textul "Alătura-te".
- La apăsarea butonului "Alătura-te", sistemul afișează o bifă verde și un text: "Operațiunea a fost efectuată cu succes!".
- Dacă evenimentul este cu plată, atunci sistemul te redirecționează către o pagină în care se operează plățile.
- După apăsarea butonului de confirmare va apărea o nouă fereastră unde se cere să se introducă informațiile contului bancar pentru a putea efectua plata. Se vor vedea etichete și câmpuri de text pentru numele titularului, numărul cardului, CVV, data expirării. La apăsarea pe orice câmp de text va apărea tastatura și când se apasă altundeva, tastatura dispare. După ce utilizatorul a introdus date corecte, va apăsa pe noul buton de confirmare. În cazul în care vreun câmp de text este gol sau conține o valoare incorectă (de exemplu CVV-ul nu este număr de 3 cifre, sau numărul de cont este inexistent) se va afișa câte un text roșu deasupra fiecărui câmp incomplet sau incorect.
- La apăsarea butonului "Confirma", sistemul afișează o bifă verde și un text: "Operațiunea a fost efectuată cu succes!".
- La final se apasă pe X (în colțul dreapta-sus) și se revine la pagina inițială.

Un posibil **scenariu alternativ** este constituit din apăsarea de două ori a punctului de pe harta care indică evenimentul. Prin prima apăsare va apărea un pop-up cu baza în indicatorul de pe harta, iar dacă se va apăsa pe zona delimitată de fereastra de dialog, utilizatorul va fi redirecționat către pagina dedicată evenimentului.

**Motivația** alegerii acestor elemente are la bază dorința noastră de a oferi aplicației un grad de utilizabilitate crescut și de a spori ușurința de învățare. Familiarizarea utilizatorului cu aceste elemente de interfața grafică este încă un motiv pentru care am ales să le folosim și în aceasta

---

sarcina utilizator. Apăsarea butoanelor indică sistemului tentativa de a trece la pagina următoare. La plată se cer doar câmpurile strict necesare, motivația fiind tehnicile de good practice.

## 1.6 Crearea și editarea profilului

**Punctul de start** în aplicație este la început, după ce utilizatorul lansează în execuție aplicația.

- Utilizatorul care dorește crearea unui cont nou va apăsa la textul "Creează cont nou", iar aplicația va naviga în ecranul de introducere a datelor personale.
- Sistemul afișează în parte superioară a paginii numele aplicației urmat de o serie de etichete cu text-input-uri asociate precum "Nume", "Nume de utilizator", "Adresa de e-mail", etc. Dacă la introducerea numelui de utilizator, acesta există deja în baza de date, sistemul va avertiza utilizatorul printr-un text de eroare deasupra câmpului corespunzător. E-mailul trebuie să fie unul valid, în caz contrar sistemul va afișa un mesaj de eroare sugestiv. Dacă parola introdusă în cele două câmpuri de "Parola" și "Confirmare parola" nu coincid, sistemul va avertiza utilizatorul prin afișarea unui mesaj sugestiv.
- Pentru navigarea spre pagina următoare, utilizatorul va apăsa pe butonul "Continua ->" căruia i-am adăugat și o săgeată tocmai pentru a indica faptul că sarcina se continuă și pe pagina următoare.
- În ceea ce privește sexul persoanei, aceasta poate să aleagă din două posibilități afișate sub forma unor radio-butoane cu textul necesar atașat
- Vârsta este un întreg și nu vor fi permise alte caractere.
- La secțiunea de sporturi, utilizatorul poate să facă alegeri multiple dintre sporturile afișate, navigând apoi spre următoarea pagina.
- În pagina următoare, utilizatorul va alege o fotografie de profil apăsând butonul "Alege fotografie". Aplicația îl redirecționează către galeria telefonului. Un **scenariu alternativ** ar fi posibilitatea de a selecta ca modalitate de introducere a fotografiei camera foto a telefonului, astfel utilizatorul poate să își facă o fotografie în văzută în care dorește. Alegerea fotografiei de profil nu este obligatorie. Utilizatorul apasă pe butonul "Finalizează" și acesta va fi autentificat automat în aplicație și redirecționat către pagina principală.

**Motivația** alegerii acestor elemente are la bază dorința noastră de a oferi aplicației un grad de utilizabilitate crescut și de a spori ușurința de învățare. Referitor la alegerea fotografiei de profil, am ales ambele modalități: din galerie sau utilizând camera telefonului pentru a oferi utilizatorului libertate de alegere și pentru a nu impune constrângeri. Familiarizarea utilizatorului cu aceste elemente de interfață grafică este încă un motiv pentru care am ales să le folosim și în această sarcină utilizator. Apăsarea butoanelor indică sistemului tentativa de a trece la pagina următoare. În alegerea tipului de selecții, am ales radio-butoane acolo unde selecte este singulară și check-box acolo unde se pot alege mai multe elemente.

---

## 1.7 Comunicare cu un alt utilizator

**Punctul de start** în aplicație este pagina principală a aplicației.

- Utilizatorul va apăsa pe butonul cu iconița sugestivă pentru "Conversații"
- Ultimele sale mesaje sunt afișate sub forma unei liste. Utilizatorul selectează persoane cu care dorește să comunice și sistemul îl va redirecționa către pagina asociată respectivului contact
- Această pagină prezintă conversația celor două persoane și posibilitatea de scriere a unui mesaj. Utilizatorul introduce mesajul, și apoi apasă pe săgeata care sugerează "Trimite".  
Ca **răspuns**, sistemul va afișa mesajul trimis în cadrul conversației.

**Motivația:** Am ales acest mod de a afișa comunicarea bazându-ne pe cele mai simple aplicații de menajerie, inclusiv cele din telefonul mobil care sunt predefinite. Într-un astfel de cadru, social-sportiv, nu e nevoie de o aplicație de mesagerie foarte dezvoltată, întrucât aplicația își propune să conecteze utilizatorii prin sport și evenimente, nu prin mesagerie.

## 1.8 Adăugare recenzie pentru locație

**Punctul de start** în aplicație este pagina de pornire a aplicației setată implicit ca pagina de acasă.

- Prin apăsarea butonului din mijloc din partea de sus se va trece la pagina de Locații/Echipamente. Va apărea o listă cu locațiile disponibile, fiecare având un buton la dreapta pe care scrie Detalii.
- Prin apăsarea butonului din dreapta a unei locații se va trece în altă pagină unde se pot vedea detaliile spațiului precum și două butoane: "Adaugă recenzie" și "Rezervă".
- Prin apăsarea butonului de Adaugă recenzie se va trece la pagina de recenzie.
- În această pagină va trebui să îi dăm o notă prin alegerea unui număr de stelute și comentarii. La apăsarea câmpului de comentarii va apărea tastatura telefonului pentru a putea tasta comentariile. După ce introducem comentariul apăsăm tasta ok din tastatura sau apăsăm pe o parte din ecran unde nu se află tastatura.
- După ce introducem toate datele apăsăm pe butonul "Trimite".
- Dacă recenziile au fost adăugate, va apărea un mesaj de confirmare
- La final se apasă pe X (în colțul dreapta-sus) și se revine la pagina de Locații/Echipamente.

**Motivația** alegerii acestor elemente are la bază dorința noastră de a oferi aplicației un grad de utilizabilitate crescut și de a spori ușurința de învățare. Familiarizarea utilizatorului cu aceste elemente de interfață grafică este încă un motiv pentru care am ales să le folosim și în această sarcină utilizator. Apăsarea butoanelor indică sistemului tentativa de a trece la pagina următoare.



---

## 1.9 Rezervarea spațiului de desfășurare activitate

**Punctul de start** în aplicație este pagina de pornire a aplicației setată implicit ca pagina de acasă.

- Prin apăsarea butonului din mijloc din partea de sus se va trece la pagina de Locații/Echipamente. Va apărea o listă cu locațiile disponibile, fiecare având un buton la dreapta pe care scrie Detalii.
- Prin apăsarea butonului din dreapta a unei locații se va trece în altă pagina unde se pot vedea detaliile spațiului precum și două butoane: Adaugă recenzie și Rezervă.
- Prin apăsarea textului descrierii se va deschide un calendar de unde vom putea alege data și ora la care dorim să facem rezervarea. După alegerea datei și a orei se apasă pe butonul din colțul din dreapta-sus pentru confirmarea perioadei.
- După ce s-a ales data și ora se apasă pe butonul "Rezervă". Dacă rezervarea a fost făcută se va afișa un mesaj de confirmare.
- La final se apasă pe X (în colțul dreapta-sus) și se revine la pagina inițială.

**Motivația** alegerii acestor elemente are la bază dorința noastră de a oferi aplicației un grad de utilizabilitate crescut și de a spori ușurința de învățare. Familiarizarea utilizatorului cu aceste elemente de interfață grafică este încă un motiv pentru care am ales să le folosim și în aceasta sarcină utilizator. Apăsarea butoanelor indică sistemului tentativa de a trece la pagina următoare.

## 1.10 Oferire spre închiriere spații de desfășurare/echipamente sportive

**Punctul de start** al acestei sarcini este după ce utilizatorul s-a autentificat și se află pe pagina de acasă care este setată implicit.

- Pe pagina principală din cele 5 butoane de sus se apasă pe cel din mijloc, unde se vede figura unui omuleț jucându-se cu o minge de fotbal.
- După această acțiune va apărea o pagină cu două tab-uri principale pentru locații și echipamente. Inițial apare secțiunea de locații, deci rămânem aici și apăsăm pe butonul din josul paginii, unde scrie "Adăugare spațiu nou".
- În noua fereastră apar niște etichete și câmpuri de text care trebuie completate. Se cere introducerea numelui spațiului, a adresei unde se află, numele proprietarului, numărul de telefon al acestuia, respective data de început și de sfârșit a disponibilității spațiului. La apăsarea pe orice câmp de text va apărea tastatura și când se apasă altundeva, tastatura dispare. Primele patru informații nu trebuie lăsate goale, iar la completarea ultimelor două se va afișa un calendar, de unde se alege ora, ziua, luna și anul. Dacă nu s-a ales nimic sau vreun spațiu rămâne gol, se va afișa un text de eroare de culoare roșie deasupra câmpurilor lipsă. Se apasă pe butonul de confirmare.
- La apăsarea butonului, dacă datele introduse sunt valide, se afișează o bifă verde și un text: "Operațiunea a fost efectuată cu succes!".
- La final se apasă pe X (în colțul dreapta-sus) și se revine la pagina cu locații, unde se poate vedea acum noua locație introdusă.

---

**Motivația:** Am ales un design clasic, cât mai simplu pentru a putea fi folosit cu ușurință bazându-ne pe experiența utilizatorului cu alte aplicații și astfel profitând de familiarizarea lui cu acestea. Apăsarea butoanelor indică sistemului tentativa de a trece la pagina următoare. Am decis să ținem locațiile și echipamentele în aceeași secțiune principală, deoarece doar în această secțiune trebuie să se efectueze plăți. La oferirea unui spațiu se cer doar câmpurile strict necesare, pentru ca procesul să dureze mai puțin. Adăugarea unui calendar pentru alegerea datelor este o modalitate mai elegantă decât a lăsa utilizatorul să introducă manual aceste informații, crescând posibilitatea de a greși.

### 1.11 Monitorizarea sănătății și a activităților desfășurate

**Punctul de start** al acestei sarcini este atunci când utilizatorul alege butonul cel mai din stânga, aferent notificărilor.

- Apare o fereastră nouă în partea stângă cu numele aplicației și cu două elemente din lista: „Notificări”, „Sănătate & Sport”. Apăsăm pe cel de al doilea tab.
- Apare o fereastră nouă unde utilizatorul trebuie să introducă unele informații înălțimea, masa corporală actuală, masa corporală dorită, numărul de pași făcuți într-o zi, respectiv cantitatea de apă consumată într-o zi. Pentru fiecare bucată de informație avem o etichetă, un câmp de text urmat de câte o unitate de măsură. La apăsarea pe orice câmp de text va apărea tastatura și când se apasă altundeva, tastatura dispare. După ce toate câmpurile sunt completate corect, se apasă pe butonul de confirmare din josul paginii. Toate aceste valori trebui să fie numere reale. Înălțimea trebuie să fie între 1.3 și 2.3, masele corporale între 40 și 200 de. Numărul de pași poate fi de maxim 100000, iar un om nu ar trebui să consume mai mult de 5 litri de apă într-o zi. În cazul în care vreun câmp de text este gol sau conține o valoare se va afișa câte un text roșu deasupra fiecărui câmp incomplet sau incorect.
- La apăsarea butonului, dacă datele introduse sunt valide, se afișează o bifă verde și text: “Operațiunea a fost efectuată cu succes!”.
- La final se apasă pe X (în colțul dreapta-sus) și se revine la pagina inițială.
- După efectuarea acestei setări, utilizatorul va primi notificări asincrone în fiecare zi cu progresele pe care le face (cum se apropie de obiectivul dorit și în ce proporție își respectă planul sportiv zilnic).

**Motivația:** Această sarcină este executată scurt, din acest motiv nu necesită prea multe explicații. Se cer explicații însă la alegerea limitelor în cazul câmpurilor de text. Am ales valori care sunt în proporție de 99% imposibil de depășit. 100000 de pași / zi este considerat ca o limită maximă conform unor resurse de pe internet, cât despre cantitatea de apă consumată se poate spune că în ciuda unor opinii invalide, nu este sănătos să se consume nici o cantitate exagerată de apă într-o singură zi.

---

## 1.12 Cumpărare de accesorii și echipamente sportive

**Punctul de start** al acestei sarcini este după ce utilizatorul s-a autentificat și se află pe pagina de acasă care este setată implicit.

- Pe pagina principală din cele 5 butoane de sus se apasă pe cel din mijloc, unde se vede figura unui omuleț jucându-se cu o minge de fotbal.
- După această acțiune va apărea o pagină cu două tab-uri principale pentru locații și echipamente. Inițial apare secțiunea de locații, dar pe noi în acest caz ne interesează să cumpărăm echipamente, deci vom apăsa pe tabul cu textul “Echipamente”.
- Vor apărea mai multe rânduri, fiecare având o fotografie cu obiectul respectiv, numele său și un buton pe care scrie „Cumpără”. În continuare, apăsăm pe butonul de cumpărare al obiectului pe care vrem să îl cumpărăm.
- Apare o fereastră nouă cu numele obiectului de cumpărat, o ilustrare a acestuia, o scurtă descriere, o etichetă unde scrie prețul și un buton prin care se poate mări sau scade cantitatea, în cazul în care ne dorim să cumpărăm mai multe obiecte de același fel. Acest număr nu poate scădea sub 1. În josul paginii este și un buton de confirmare.
- După apăsarea butonului de confirmare va apărea o nouă fereastră unde se cere să se introducă informațiile contului bancar pentru a putea efectua plata. Se vor vedea etichete și câmpuri de text pentru numele titularului, numărul cardului, CVV, data expirării. La apăsarea pe orice câmp de text va apărea tastatura și când se apasă altundeva, tastatura dispare. După ce utilizatorul a introdus date corecte, va apăsa pe noul buton de confirmare. În cazul în care vreun câmp de text este gol sau conține o valoare incorectă (de exemplu CVV-ul nu este număr de 3 cifre, sau numărul de cont este inexistent) se va afișa câte un text roșu deasupra fiecărui câmp incomplet sau incorect.
- La apăsarea butonului, dacă datele introduse sunt valide, se afișează o bifă verde și un un text: “Operațiunea a fost efectuată cu succes!”.
- La final se apasă pe X (în colțul dreapta-sus) și se revine la pagina inițială.

**Motivația:** Am ales un design clasic, cât mai simplu pentru a putea fi folosit cu ușurință bazându-ne pe experiența utilizatorului cu alte aplicații și astfel profitând de familiarizarea lui cu acestea. Apăsarea butoanelor indică sistemului tentativa de a trece la pagina următoare. Am decis să ținem locațiile și echipamentele în aceeași secțiune principală, deoarece doar în această secțiune trebuie să se efectueze plăți. La plată se cer doar câmpurile strict necesare, pentru ca procesul să dureze mai puțin. Adăugarea butonului pentru manipularea cantității simplifică mult situațiile în care se dorește să se cumpere mai multe produse de același fel.

---

## 2. Scenarii alternative

### 2.1 Alăturarea la un eveniment existent

- a) Presupunem că utilizatorul are conexiune la rețeaua de internet, are cont și este autentificat în aplicație. Presupunem că dorește să participe la evenimentul "Tenis de masa". Apasă pe butonul "Participa" și va observa că taxa de participare este de 10 lei. Apasă pe butonul "Plătește acum" și introduce informațiile necesare. După ce apasă pe butonul "Conformare plată" primește un mesaj de confirmare prin care sistemul îl informează că operațiunea a avut succes.
- b) Presupunem că utilizatorul are conexiune la rețeaua de internet, are cont și este autentificat în aplicație. Acesta primește un mesaj prin care un prieten îl invită la evenimentul "Tenis de masa". Utilizatorul apasă pe link-ul primit, iar sistemul îl redirecțiază către pagina aferentă evenimentului unde este nevoie de plată contribuției. Apasă pe butonul "Plătește acum" și introduce informațiile necesare. După ce apasă pe butonul "Conformare plată" primește un mesaj de confirmare prin care sistemul îl informează că operațiunea a avut succes.

### 2.2 Comunicarea cu alt utilizator

- a) Utilizatorul este conectat și se afla pe pagina principală. Acesta dorește să comunice cu utilizatorul Alexandru Ptries. Utilizatorul navighează spre pagina de mesagerie și apasă pe tab-ul "Conversațiile mele". Acolo îl găsește pe Alexandru Ptries după ce navighează prin lista de contacte cu care a mai comunicat. Apasă pe numele lui și începe să îi scrie mesajul. Trimite mesajul, și Alexandru va afla noutățile legate de eveniment.
- b) Utilizatorul este conectat și se afla pe pagina principală. Acesta dorește să comunice cu utilizatorul Alexandru Ptries. Utilizatorul navighează spre pagina de mesagerie și apasă pe tab-ul "Conversație nouă". Acolo îl caută pe Alexandru Ptries, sistemul îi răspunde cu găsirea acelui utilizator. Apasă pe numele lui și sistemul îi arată conversația cu Alexandru Ptries după care utilizatorul începe să îi scrie mesajul. Trimite mesajul, și Alexandru va afla noutățile legate de eveniment.

---

## 2.3 Adăugare recenzie pentru locație

- a) Utilizatorul este conectat și se afla pe pagina principală. Acesta dorește să adauge o recenzie la o locație. Utilizatorul apasă pe butonul "Locații și Echipamente", apoi selectează locația căreia vrea să îi lase recenzie apăsând pe butonul "Detalii". Sistemul afișează pagina cu detaliile locației și oferă posibilitate utilizatorului de a apasă pe butonul "Adaugă recenzie". În pagina destina recenziei, utilizatorul poate să dea o nota reprezentat printr-un număr de stele între 0 și 5 stele și să adauge un comentariu. După completarea informațiilor, utilizatorul apasă pe butonul "Trimite". Sistemul afișează răspunsul de succes "Operația a fost executata cu succes".
- b) Utilizatorul este conectat și se afla pe pagina principală. Acesta dorește să adauge o recenzie la o locație. Utilizatorul observa că locația la care vrea să lase o recenzie este cea a primului eveniment din lista afișată în pagina principală. Utilizatorul apasă pe numele locației, iar sistemul îl redirecționează către pagina cu profilul locației. a Sistemul afișează pagina cu detaliile locației și oferă posibilitate utilizatorului de a apasă pe butonul "Adaugă recenzie". În pagina destina recenziei, utilizatorul poate să dea o nota reprezentat printr-un număr de stele între 0 și 5 stele și să adauge un comentariu. După completarea informațiilor, utilizatorul apasă pe butonul "Trimite". Sistemul afișează răspunsul de succes "Operația a fost executata cu succes".

## 2.4 Rezervare spațiului de desfășurare activitate

- a) Presupunem că utilizatorul are conexiune la rețeaua de internet, are cont și este autentificat în aplicație și este pe pagina de start. Acesta dorește să rezerve un spațiu de desfășurare. Din pagina de start, el navighează în ecranul destinat locațiilor apăsând pe butonul de "Locații și evenimente". Acolo selectează locația dorită apăsând pe detalii și apoi pe butonul "Rezervă" introducând perioada de timp în care se dorește rezervarea. La acest moment, utilizatorul are locația dorită rezervată pentru următorul eveniment.
- b) Presupunem că utilizatorul are conexiune la rețeaua de internet, are cont și este autentificat în aplicație și este pe pagina de start. Acesta dorește să rezerve un spațiu de desfășurare. Din pagina de start, el apasă butonul pentru crearea unui eveniment. La secțiunea dedicată locației de desfășurare, sistemul îl redirecționează către pagina cu locațiile disponibile unde va selecta locația și perioada de timp în care dorește rezervarea.