

# Електронска продавница: СПОРТСКА ОПРЕМА

## Домашно број :3

-Опис на задача за купување на продукт во системот

-STORYBOARD

1. Почетен екран, пребарување на продавница



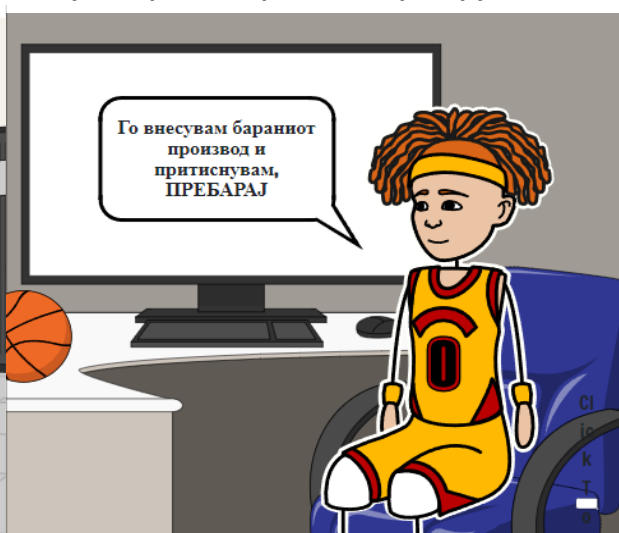
2. Најава на системот на продавницата



3. Системот го проверува внесениот кориснички профил



4. На екранот за пребарување корисникот го внесува бараниот производ, пребарува



5.Добива препорака според сортирањето кое претходно го направи



6.Го селектира производот кој ми се допаѓа



7.Системот прикажува детали за избраниот производ, вклучувајќи цена, слика и опции за додавање во кошничка или во список на желби



8.Корисникот одбира да го додади производот во кошничката



9. Ако корисникот одбере да заврши со нарачката, системот го пренасочува на екранот за завршување на нарачката, се прикажуваат детали за нарачката, вклучувајќи генериран баркод за плаќање и информации за испорака.



10. Кога нарачката е успешно завршена, системот го прикажува потврдно и прикажува информации за испорака.



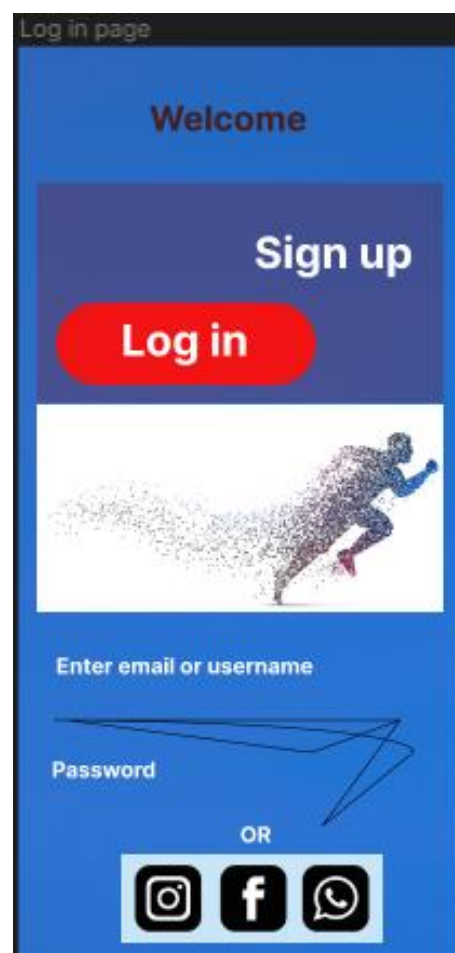
//Приказот на сценариото по табели е направен во алатката :  
<https://www.storyboardthat.com/>

## -ПРОТОТИП

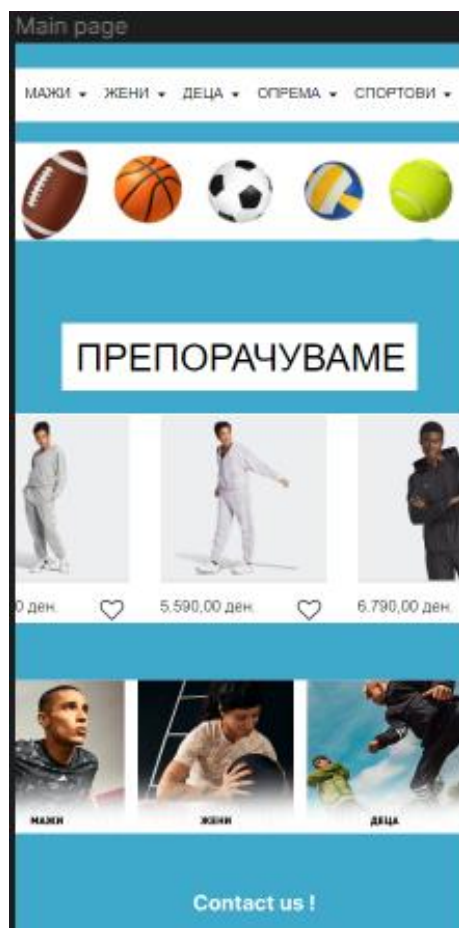
1.Splash screen



2.Log in page



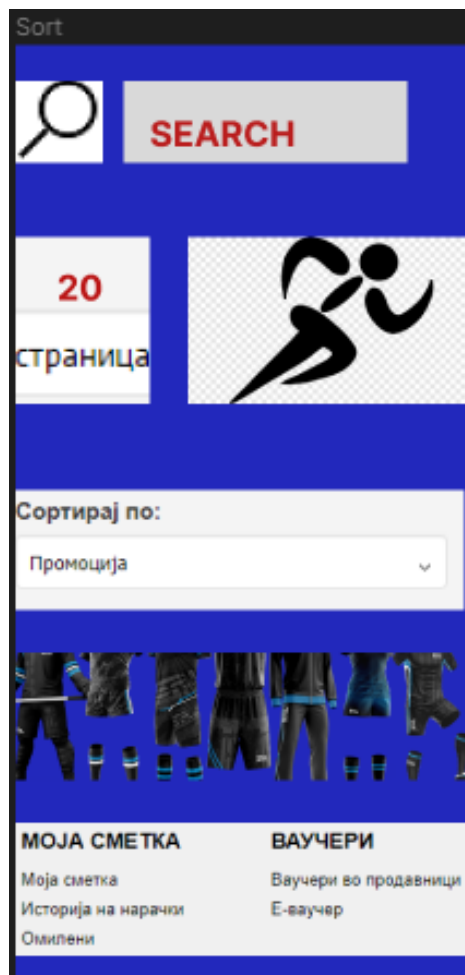
### 3.Main page



### 4.Selection



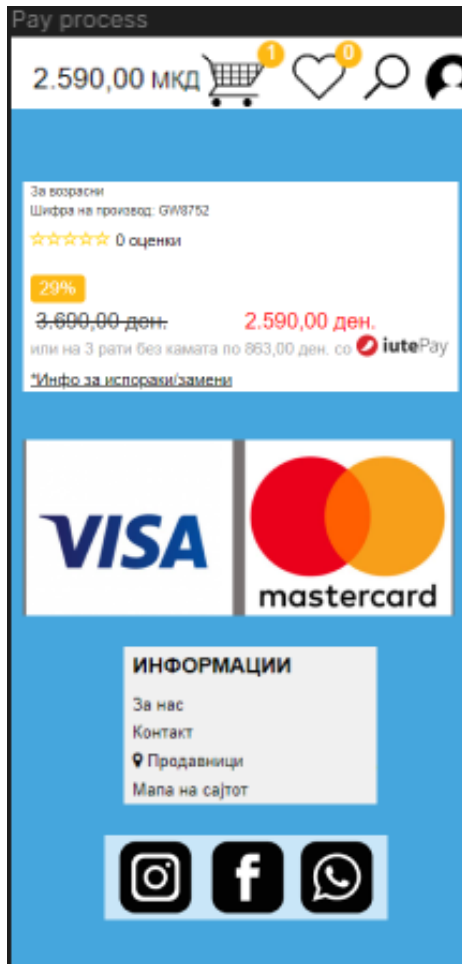
## 5.Sort



## 6.Pick up pair



## 7. Pay process



<https://www.figma.com/file/bgkqCZsTD9Czvwaq5cJiUI/Sports-equipment-store%2C-prototype?type=design&node-id=0%3A1&t=gIFEEb1eKXAOayvB-1>