

## Project description v1.0

### GReel



let it reel you in

#### Μέλη ομάδας

Ονοματεπώνυμο	ΑΜ	E-mail	Έτος	Ρόλος στο αρχείο
<b>Γκύλλης Κων/νος</b>	1100526	<a href="mailto:up1100526@ac.upatras.gr">up1100526@ac.upatras.gr</a>	3 <sup>ο</sup>	Re-view, Writer
<b>Κουτσαβίτης Λάμπρος</b>	1100599	<a href="mailto:up1100599@ac.upatras.gr">up1100599@ac.upatras.gr</a>	3 <sup>ο</sup>	Review
<b>Μήλιος Θεόδωρος</b>	1100624	<a href="mailto:up1100624@ac.upatras.gr">up1100624@ac.upatras.gr</a>	3 <sup>ο</sup>	Review
<b>Σύρρος Χρήστος</b>	1041612	<a href="mailto:up1041612@ac.upatras.gr">up1041612@ac.upatras.gr</a>	9 <sup>ο</sup>	Review
<b>Τσάλα Ζαφειρία</b>	1084963	<a href="mailto:up1084963@ac.upatras.gr">up1084963@ac.upatras.gr</a>	3 <sup>ο</sup> (έτος εισαγωγής 2022)	Writer, Re-view, Formatting

Περιεχόμενα

Γενική Περιγραφή Εφαρμογής ..... 3

Edit Profile ..... 4

Add Friends..... 4

Weather Report..... 6

Cookbook ..... 7

Fishing Log..... 7

Order Ingredients..... 8

Order Food..... 10

Recipe Maker..... 12

Baits..... 12

Rate Food..... 13

Παράρτημα..... 16

## Γενική Περιγραφή Εφαρμογής<sup>1</sup>

Η εφαρμογή που αναπτύξαμε (*GReel*©) στα πλαίσια του μαθήματος “Τεχνολογία Λογισμικού” (6<sup>ο</sup> Εξάμηνο, ΤΜΗΥΠ), απευθύνεται σε λάτρεις του ψαρέματος καθώς και του θαλασσινού φαγητού. Ο χρήστης στην εφαρμογή μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε 3 ρόλους:

1. Ψαράς (*Fisherman*)
2. Πελάτης (*Food Lover*)
3. Μάγειρας (*Chef*)

και ανάλογα με αυτούς να αξιοποιήσει με όποιον τρόπο επιθυμεί τις δυνατότητες του app.

Ο χρήστης *Ψαράς* (*Fisherman*) μπορεί να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή για να ενημερωθεί για τις καιρικές συνθήκες που επικρατούν στην περιοχή του , να προγραμματίζει ψάρεμα, να βρίσκει πληροφορίες για το δόλωμα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί και να έχει ένα καθημερινό χρήσιμο log , ώστε να διατηρεί τις ψαριές του. Το app δηλαδή θα τον βοηθήσει να είναι οργανωμένος και να πετυχαίνει το βέλτιστο αποτέλεσμα κατά το ψάρεμά του.

Ο χρήστης *Πελάτης* (*Food Lover*) μπορεί να βλέπει τα διαθέσιμα θαλασσινά πιάτα που προσφέρονται από τον εκάστοτε *Chef* και να κάνει ειδική παραγγελία , ώστε να τα έχει σύντομα στα χέρια του. Το ίδιο μπορεί να κάνει και με υλικά , δηλαδή να παραγγείλει ο,τι ο ίδιος θέλει από κάποιον παραγωγό. Μπορεί επίσης να βαθμολογήσει συνταγές , για να ξέρουν και άλλοι χρήστες τι είναι αξιόλογο και τι όχι.

Ο χρήστης *Μάγειρας* (*Chef*) μπορεί να χρησιμοποιήσει την εφαρμογή μας για να προσφέρει στους χρήστες *Πελάτης* τα προϊόντα που ζητούν, να έχει ένα log του stock που είναι διαθέσιμο και να μπορεί να παραγγέλνει ο,τι θαλασσινές ύλες του λείπουν. Επίσης έχει πρόσβαση σε Cookbook για να ξέρει ακριβώς τι μαγειρεύει.

Κάθε χρήστης (ανεξάρτητα από το role του) έχει μια λίστα με φίλους ,με τους οποίους μπορεί να προγραμματίσει Ψάρεμα και να ανταλλάξει απόψεις μαζί τους για διάφορες συνταγές , πιάτα κλπ.

Παρακάτω, αναγράφονται αναλυτικά οι λειτουργίες της εφαρμογής μας.

link για το GitHub Repo μας : <https://github.com/TMCEID/SoftEngFishApp>

<sup>1</sup> Διευκρίνιση : Το παρόν τεχνικό κείμενο αναπτύχθηκε στο MS-Word(2016) και περιλαμβάνει στιγμιότυπα από την εφαρμογή που αναπτύξαμε σαν ομάδα.

## Edit Profile

Ο χρήστης μπορεί να επεξεργαστεί τα προσωπικά στοιχεία που έχει εισάγει στην εφαρμογή κατά το Register. Μπορεί να ενημερώσει την φωτογραφία προφίλ του (ή να προσθέσει μια αν δεν υπήρχε προηγουμένως) και να αλλάξει τον αριθμό τηλεφώνου και το username. Επίσης , μπορεί να επιλέξει το Role (Chef, Food Lover, Fisherman) του μέσα στην εφαρμογή.

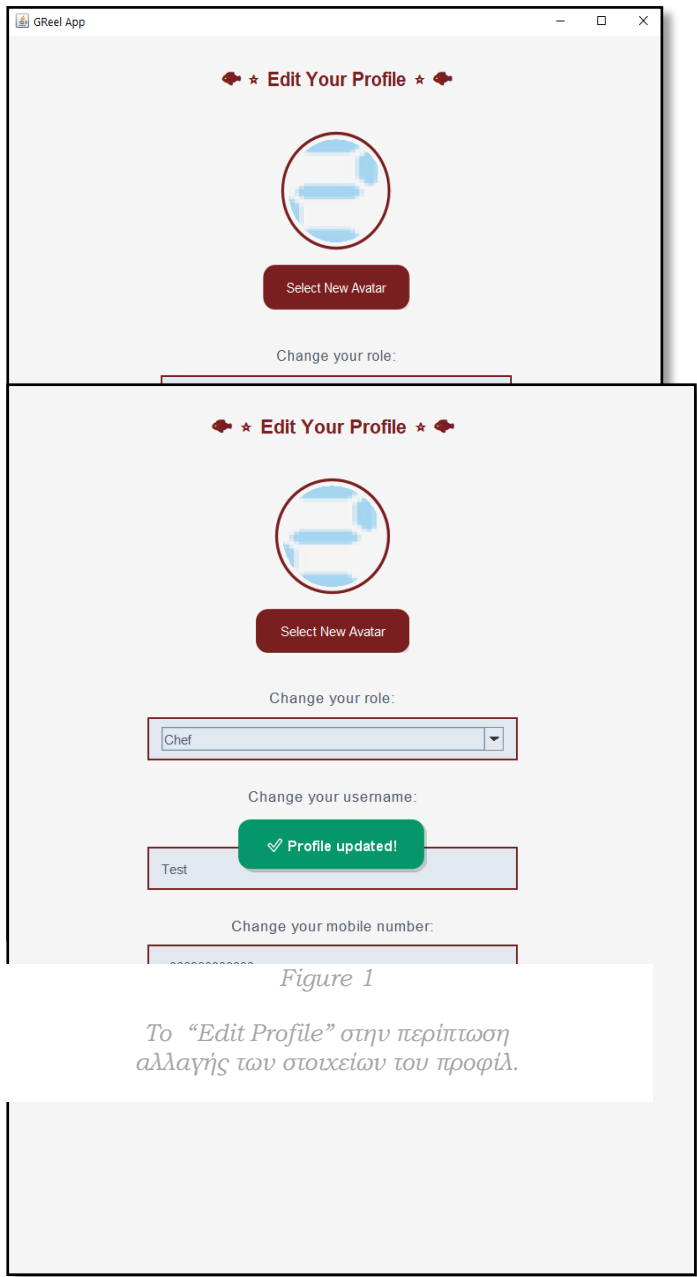


Figure 1  
To “Edit Profile” στην περίπτωση αλλαγής των στοιχείων του προφίλ.

Figure 2

To “Edit Profile” στην περίπτωση που συμπληρωθούν σωστά τα στοιχεία του προφίλ.

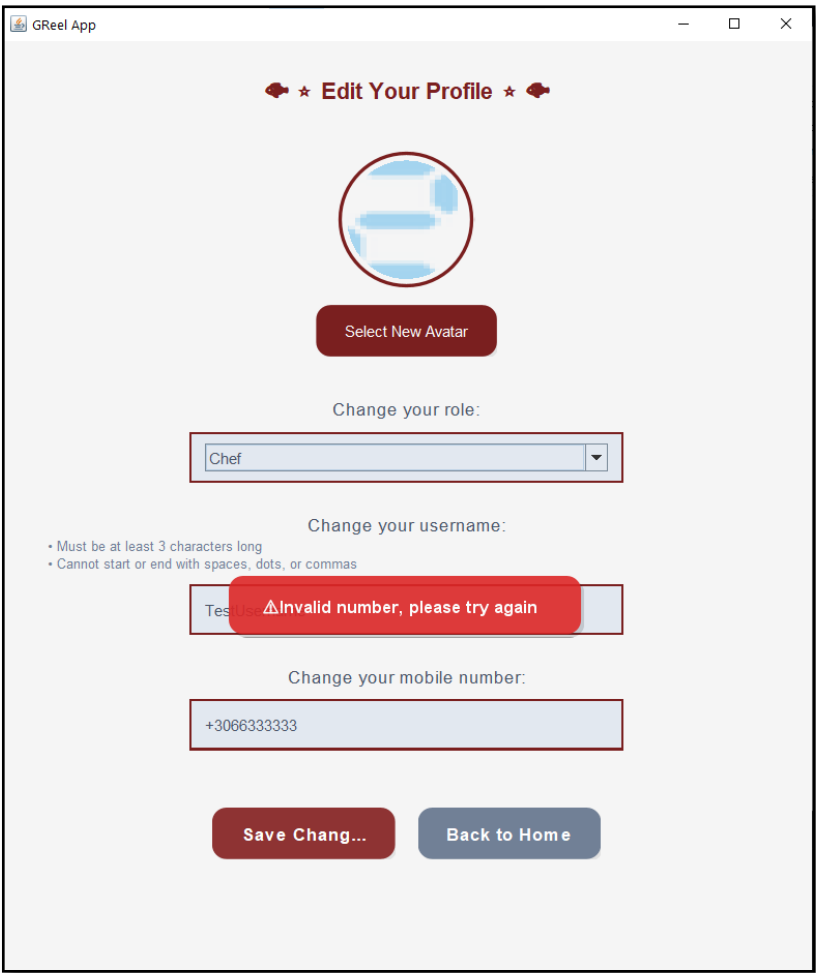


Figure 3

Errors κατά την αποθήκευση.

## Add Friends

Ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει έναν χρήστη με βάση το τηλέφωνο και να τον προσθέσει στην λίστα των φίλων του. Έχοντας φίλους στην εφαρμογή ο χρήστης μπορεί να ανταλλάσσει δεδομένα με αυτούς και να ενημερώνεται για την ψαριά του καθενός.



Figure 4,5  
 “Add Friends” προσθήκη νέου φίλου, με βάση το κινητό του  
 τηλέφωνο και επιτυχία προσθήκης φίλου.

# Weather Report

Ο χρήστης ενημερώνεται για τον καιρό που επικρατεί στην τοποθεσία που έχει επιλέξει να ψαρέψει. Έτσι, είναι προετοιμασμένος για την εξόρμησή του ή για να ακυρώσει το ψάρεμα σε περίπτωση κακού καιρού. Επίσης, ο ψαράς μπορεί να προγραμματίσει το επόμενο ψάρεμά του (αν δεν βρέχει) και να ελέγξει αν ο καιρός θα είναι κατάλληλος στην επόμενη ανατολή ή στην επόμενη δύση του ηλίου. Ξέροντας την κατάσταση του καιρού τη χρονική στιγμή που επέλεξε ο χρήστης να ψαρέψει, μπορεί να προετοιμαστεί κατάλληλα για το είδος ψαριού που μπορεί να ψαρευτεί σε αυτές τις καιρικές συνθήκες και θα είναι εφοδιασμένος με τα απαραίτητα δολώματα.

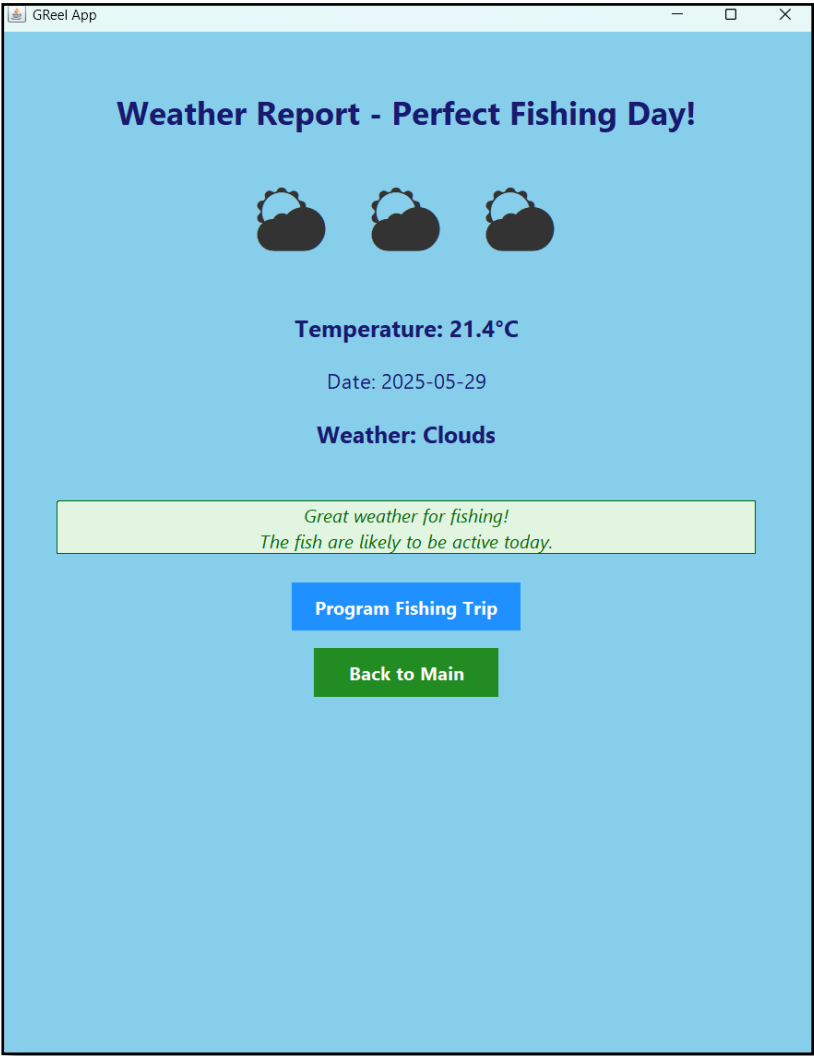


Figure 6  
Πρόγνωση καιρού

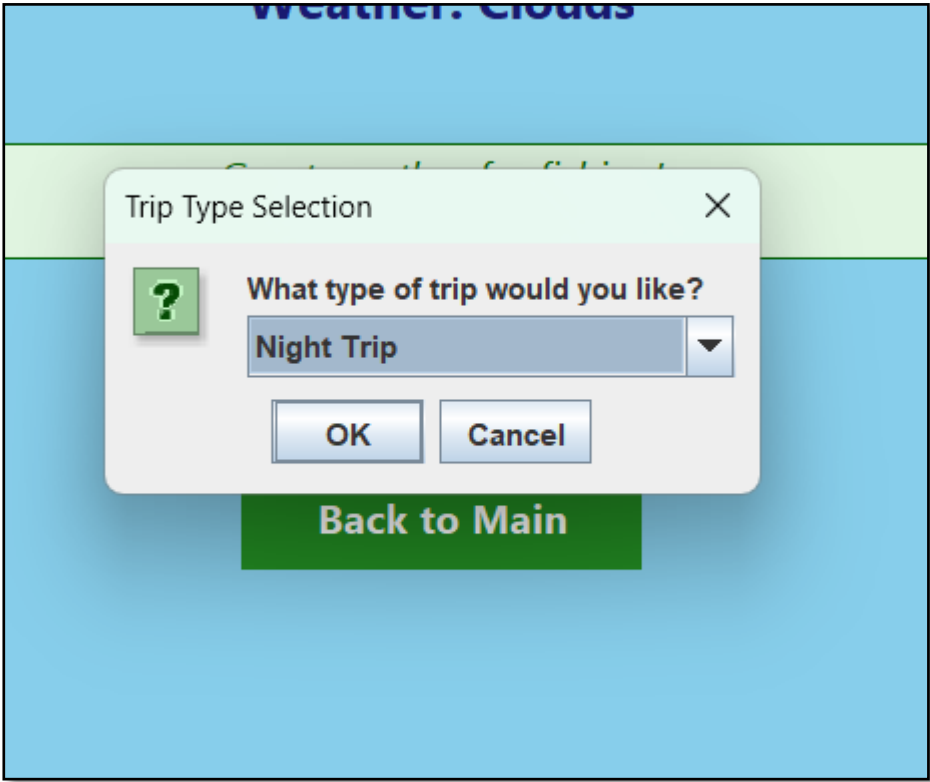
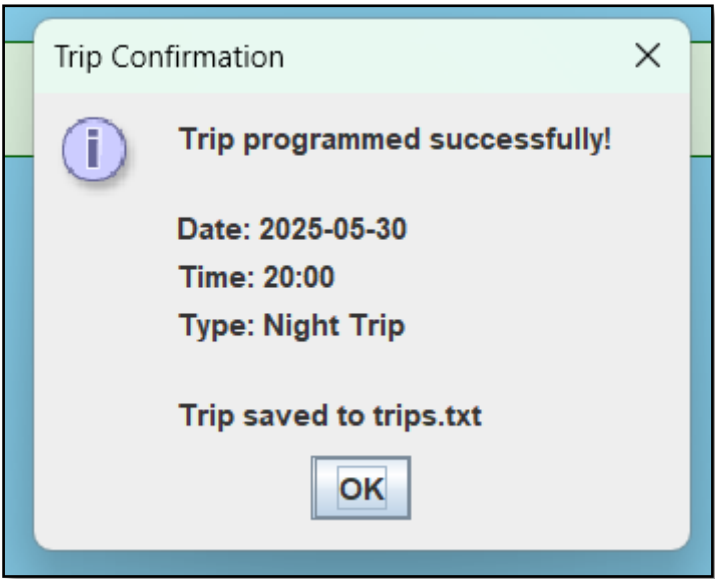


Figure 7,8  
Προγραμματισμός Fishing Trip

Cookbook

Ο χρήστης μπορεί να αναζητήσει μια συνταγή από αυτές που προσφέρει η εφαρμογή. Για τη διευκόλυνση της αναζήτησης, υπάρχει η επιλογή ταξινόμησης των συνταγών με βάση την αξιολόγησή τους από 1 έως 3 αστέρια, αλφαβητικά, και με βάση το κόστος (σε αύξουσα σειρά). Έτσι επιλέγεται εύκολα το πιάτο που ταιριάζει στις προτιμήσεις του.

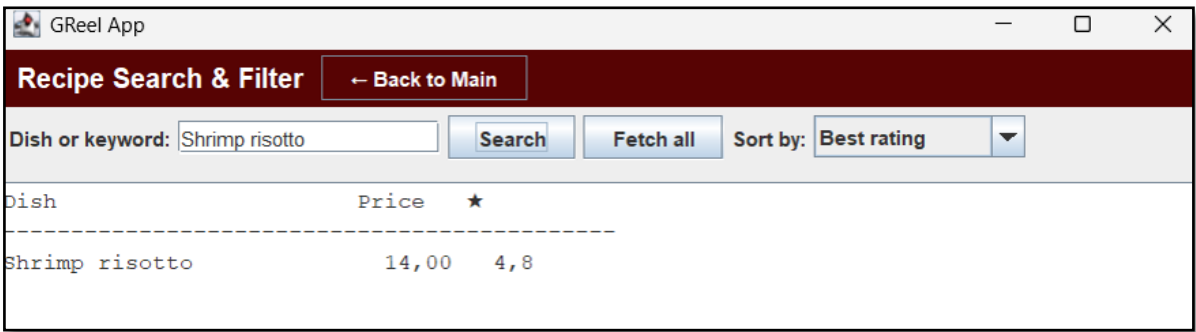
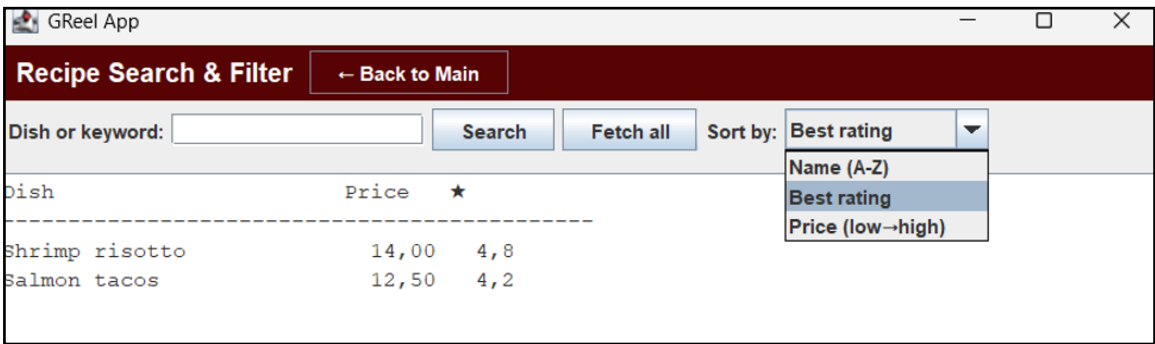
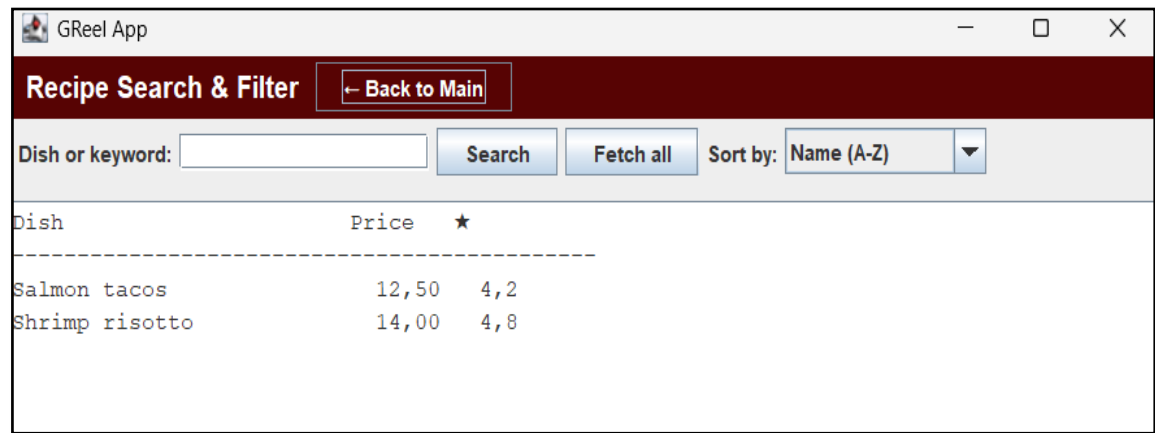


Figure 9,10,11: Συνταγολόγιο με αλφαβητική σειρά, με βαθμολογία και εύρεση με βάση το όνομα της.

Fishing Log

Μετά το τέλος του ψαρέματος, ο χρήστης εισάγει το είδος του ψαριού που έπιασε, την ποσότητα & τα κιλά του ψαριού και υπολογίζεται το μέσο βάρος της ψαριάς του. Γίνεται έλεγχος των στοιχείων (ποσότητα x κιλά) και αν η ποσότητα είναι εντός συγκεκριμένων ορίων κιλών, τότε η εισαγωγή γίνεται δεκτή από την εφαρμογή. Αν η ψαριά δεν είναι νόμιμη, η εφαρμογή προτρέπει τον χρήστη να απελευθερώσει το ψάρι ενημερώνοντάς τον για το όριο το οποίο έχει παραβιαστεί.

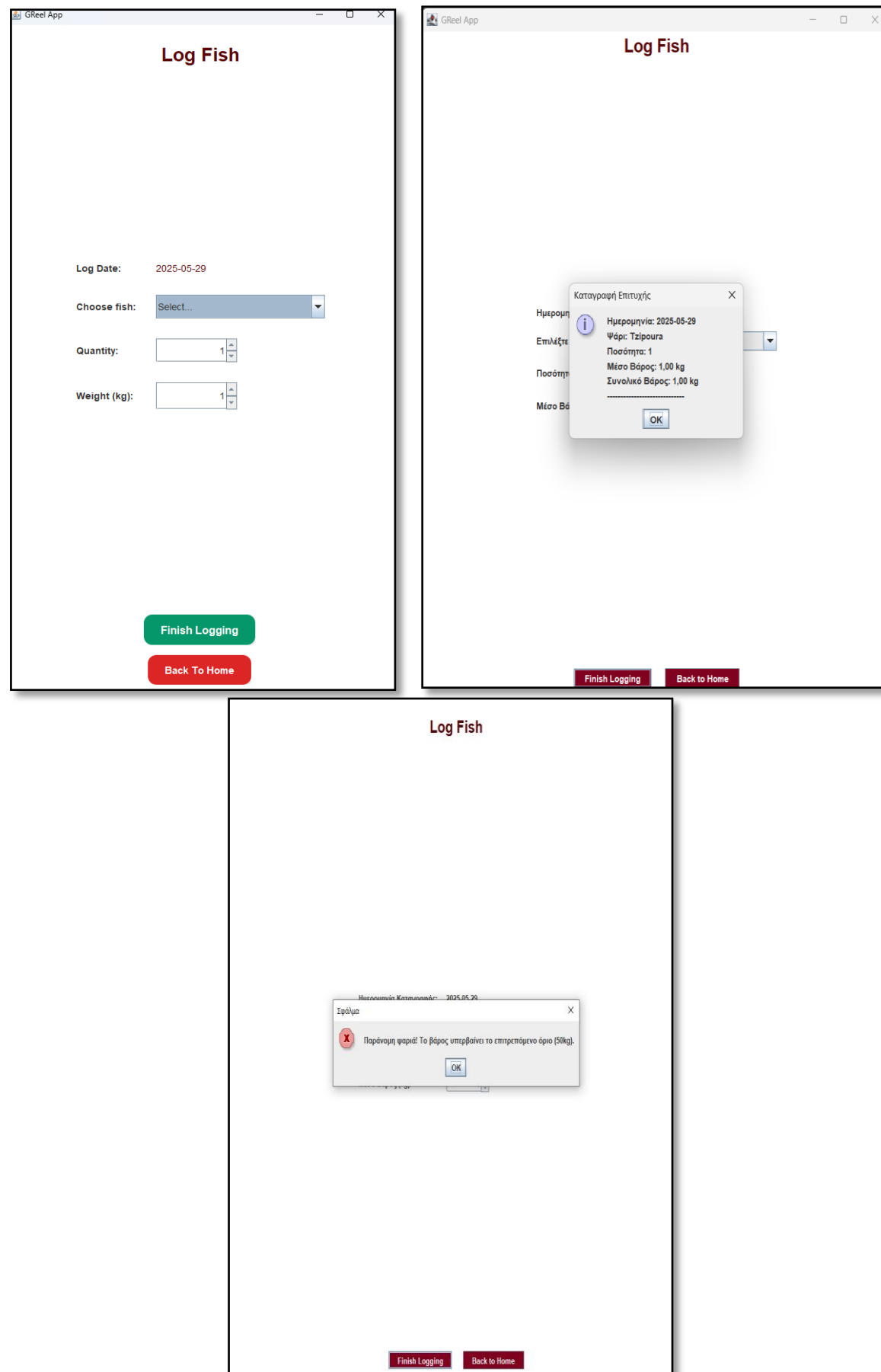


Figure 12,13,14 : Daily log , επιτυχία log και παράνομο weight ψαριών (αποτυχία log)

## Order Ingredients

Ο χρήστης Chef έχει τη δυνατότητα να επιλέξει τα συστατικά που θα χρειαστεί για το μαγείρεμα του πιάτου που του έχει ανατεθεί. Με το *Order Ingredients*, επιλέγει τον παραγωγό από τον οποίο θα προμηθευτεί τα προϊόντα καθώς και τα προϊόντα που επιθυμεί. Αφού προσθέσει στο καλάθι ό,τι χρειάζεται να συμπεριληφθεί στην παραγγελία του, μπορεί να κάνει ένα review αυτής, να την υποβάλει και μετά να επιστρέψει στην αρχική σελίδα. Αν δεν θέλει για κάποιο λόγο να πραγματοποιήσει τη συγκεκριμένη παραγγελία, με το πάτημα του κουμπιού ακύρωσης σβήνει από το καλάθι τα προϊόντα που επέλεξε και μπορεί να πραγματοποιήσει εκ νέου παραγγελία.



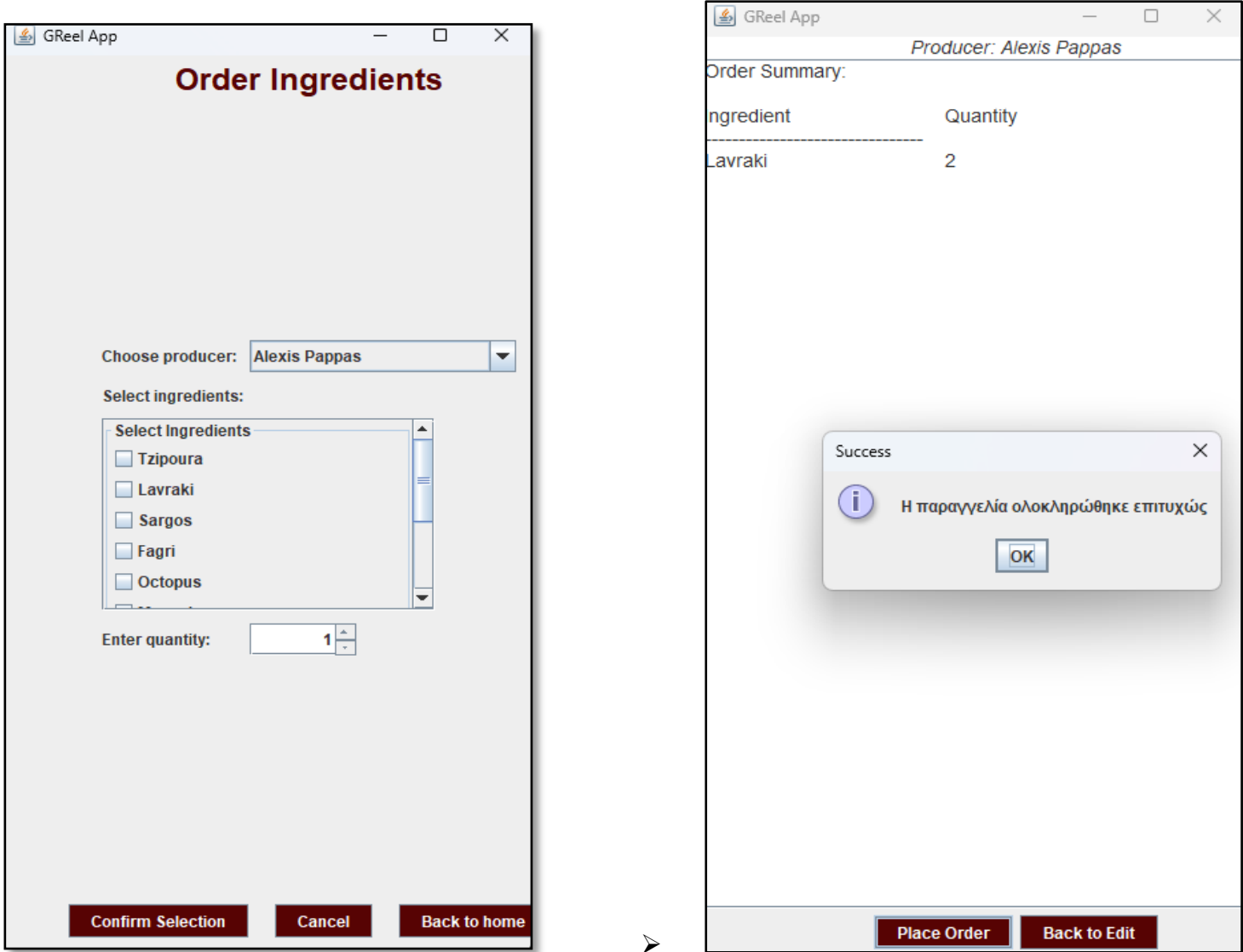


Figure 15,16: Επιλογή ειδών προς παραγγελία, πληροφορίες παραγγελίας και μήνυμα επιτυχίας.

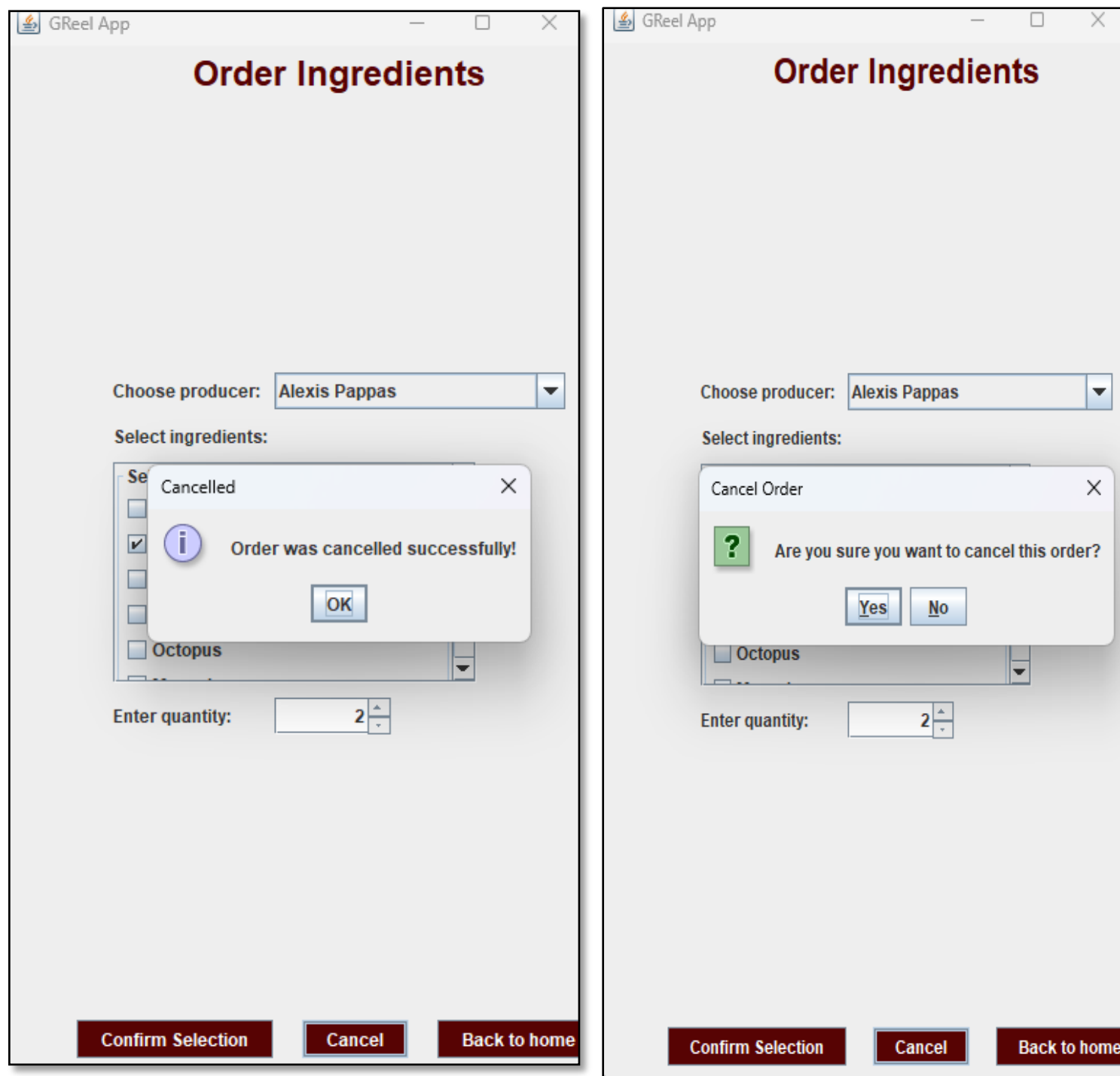


Figure 17,18: Ακύρωση παραγγελίας και μήνυμα ακύρωσης

## Order Food

Αυτή η λειτουργία επιτρέπει στους χρήστες να παραγγείλουν ένα από τα προσφερόμενα πιάτα. Με το πάτημα του κουμπιού «Ακύρωση παραγγελίας» τα πιάτα που έχει παραγγείλει ο πελάτης διαγράφονται από το καλάθι του και αυτός έχει τη δυνατότητα δημιουργίας νέας παραγγελίας ή επιστροφή στην αρχική σελίδα.

Order Food

Available Dishes:

Available Dishes

☒ Grilled Fish

☐ Seafood Pasta

☒ Fried Calamari

☐ Fisherman's Soup

☐ Octopus Salad

Quantity:

2

Save to Chart

See Chart

Cancel Order

GReel App

Chart

Grilled Fish : 1

-----

Grilled Fish : 2

Fried Calamari : 2

-----

Grilled Fish : 2

Fried Calamari : 2

-----

Message

Order confirmed! (Simulated)

OK

Figure 19,20: Παραγγελία και επιτυχία

## Recipe Maker

Σε αυτή την οθόνη γίνεται η προετοιμασία του πιάτου που επέλεξε ο πελάτης. Το επιλεγμένο πιάτο εμφανίζεται στον χρήστη-Chef και αυτός ξεκινάει την προετοιμασία του πιάτου. Αν τα συστατικά του πιάτου δεν διατίθενται τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή (και συνεπώς η παρασκευή του πιάτου δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί) ο χρήστης ενημερώνεται και το πιάτο του Food Lover δεν μαγειρεύεται.

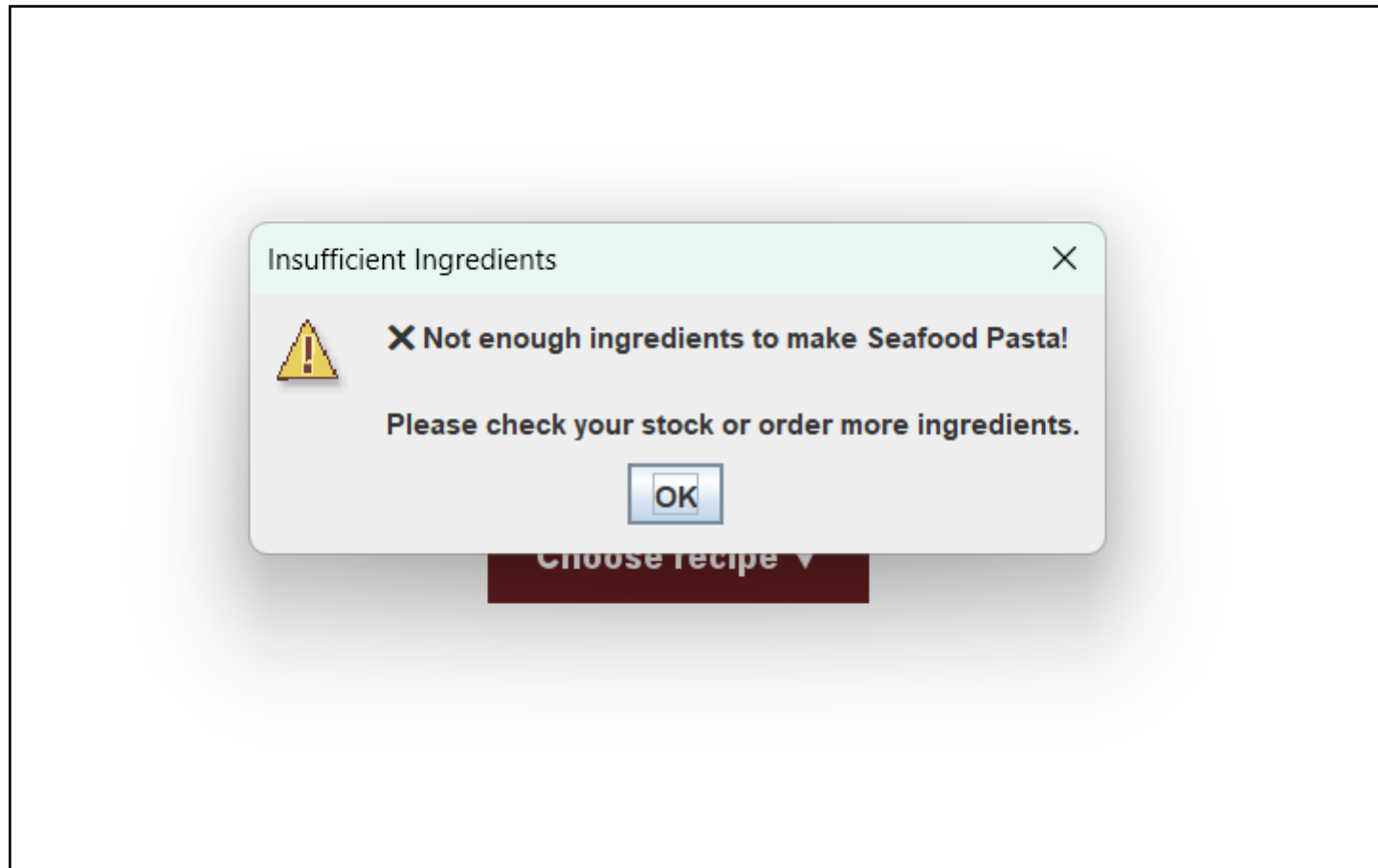


Figure 21: Επιλογή συνταγής και έλεγχος της δυνατότητας υλοποίησης παραγγελίας από την μεριά του μάγειρα

## Baits

Εμφάνιση πληροφοριών σχετικά με τα δολώματα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν. Για τη διευκόλυνση του χρήστη, η εφαρμογή ταξινομεί τα δολώματα με βάση

1. την επιτυχία σε συλλήψεις ψαριών
2. το κόστος (φθηνότερο -> ακριβότερο) και
3. αλφαβητικά(Α-Ω).

Αφού ο χρήστης αναζητήσει ένα δόλωμα, εμφανίζονται σε αυτόν οι πληροφορίες του (κόστος και πόσο effective είναι).

Bait Search & Filter

← Back to Main

Search

Search Bait:

Search

Fetch Details

Sort & Filter

Sort by: Effectiveness ▼

Apply Filter

Results

Bait Results

Name	Price	Effectiveness
Artificial Lure	\$12.99	6
Bloodworm	\$4.50	9
Corn	\$1.00	5
Cricket	\$3.00	7
Earthworm	\$2.50	8
Minnow	\$5.00	9
Shrimp	\$8.00	8

Figure 22: Οθόνη για τα δολώματα και sorting

## Rate Food

Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αξιολογήσει προσφερόμενα πιάτα. Η βαθμολόγηση αυτή γίνεται με αστέρια σε κλίμακα από 1 έως 3 με το ένα αστέρι => χειρότερη και 3 => η καλύτερη βαθμολόγηση. Η χρήση της λειτουργίας αυτής.

GrReel App

★

**Fish Dish Rating ★★**

Please select the dish you want to rate:

Select...

Select your rating:

Select...

Save Rating

Back to Home

GrReel App

★

**Fish Dish Rating ★★**

Please select the dish you want to rate:

Grilled Mackerel w/ Lemon&Herbs

Select your rating:

Select...

Save Rating

Back to Home

⚠ Please select what's missing

The screenshot shows a web browser window titled "GReel App". The main heading is "Fish Dish Rating" with a fish icon and two stars. Below the heading, there is a prompt "Please select the dish you want to rate:" followed by a dropdown menu showing "Salmon Teriyaki". Another prompt "Select your rating:" is followed by a dropdown menu showing two stars. At the bottom, there are two buttons: "Save Rating" and "Back to Home". A green confirmation message at the bottom states "✓You rated Salmon Teriyaki with ★★".

**Fish Dish Rating ★★**

Please select the dish you want to rate:

Salmon Teriyaki

Select your rating:

★★

Save Rating Back to Home

✓You rated Salmon Teriyaki with ★★

Figure 23,24,25: Πρόσφατες παραγγελίες χωρίς βαθμολογία , αποτυχία βαθμολόγησης , επιτυχία

## Παράρτημα

1. Ο κώδικας αναπτύχθηκε σε Java με το [IntelliJ IDEA](#). Χρησιμοποιήθηκε και SQL Lite για το backend.
2. **ΟΛΕΣ** οι τεχνικές αναφορές αναπτύχθηκαν στο MS Word 2016 και ύστερα έγινε μετατροπή σε pdf με [ilovepdf](#)
3. **ΟΛΑ** τα διαγράμματα(Robustness-Sequence-Class-Domain) αναπτύχθηκαν με το λογισμικό [draw.io](#)
4. Τα test cases έγιναν με την βοήθεια του [OBS](#).
5. **ΟΛΑ** τα αρχικά mockups της εφαρμογής έγιναν από την Τσάλα Ζαφειρία με χρήση [Figma](#)
6. Ως πηγές γνώσης χρησιμοποιήσαμε το [E-Class του μαθήματος](#) καθώς και online υλικό.