PROJECT DESCRIPTION v0.2



6 Απριλίου 2021

<u>Ονοματεπώνυμο</u>	<u>e-mail</u>	AM
Γκέκα Βασιλική-Λευκοθέα	st1059697@ceid.upatras.gr	1059697
Ζαφειρέλης Αντώνιος Ζαφείριος	st1059605@ceid.upatras.gr	1059605
Σταμούλης Ιωάννης	st1059675@ceid.upatras.gr	1059675

• Editor: Ζαφειρέλης Αντώνιος Ζαφείριος, ΑΜ:1059605

• Contributor: Σταμούλης Ιωάννης, ΑΜ:1059675

• Peer Reviewer: Γκέκα Βασιλική Λευκοθέα, ΑΜ:1059697

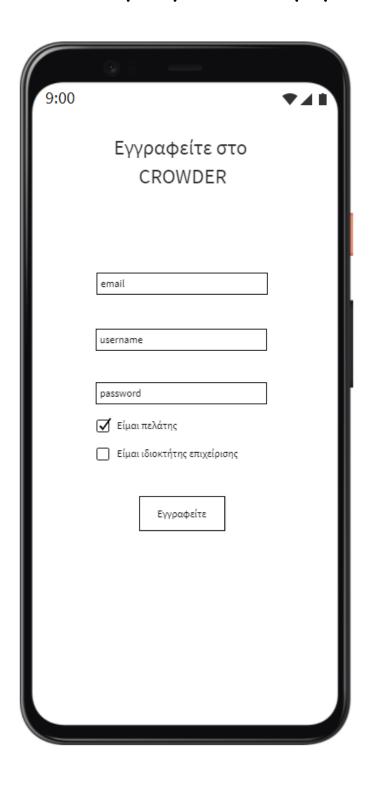
Περιεχόμενα

1 Περιγραφή σε φυσική γλώσσα	3
2 Πρωτότυπα Γραφικού Περιβάλλοντος	4
3 Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν	8

1. Περιγραφή σε φυσική γλώσσα

Το έργο που θα υλοποιήσουμε (Crowder) περιλαμβάνει μια εφαρμογή για την πλατφόρμα Android, μέσω της οποίας οι χρήστες θα μπορούν να ενημερώνονται για την σχετική πληρότητα διαφόρων συνεργαζόμενων χώρων, όπως για παράδειγμα καταστήματα, δημόσιες υπηρεσίες και χώροι του πανεπιστημίου (αμφιθέατρα, βιβλιοθήκες). Δεδομένης της υγειονομικής κρίσης που διανύει ολόκληρος ο πλανήτης, στον χρήστη θα δίνεται και η δυνατότητα να κλείσει ραντεβού εκ των προτέρων. Το αρρ θα συνοδεύεται και από μία desktop εφαρμογή που θα διαχειρίζονται τα εκάστοτε καταστήματα, στα οποία θα γίνεται η καταμέτρηση των πελατών (όπως επιβάλλεται λόγω των υγειονομικών μέτρων), ενώ εκεί θα εμφανίζονται και τα ραντεβού. Φυσικά τόσο τα καταστήματα όσο και οι τελικοί χρήστες θα έχουν ο καθε ενας τα δικά τους user accounts προκειμένου να έχουν πρόσβαση στις ανάλογες δυνατότητες (τα καταστήματα θα μπορούν να παρέχουν και να επεξεργάζονται σε πραγματικό χρόνο τα δεδομένα τους, ενώ οι χρήστες θα μπορούν μόνο να βλέπουν τα σχετικά δεδομένα καθώς και να κλείνουν το ραντεβού που επιθυμούν). Επιπλέον, μέσω της εφαρμογής μπορεί να δίνεται η δυνατότητα για surveying, με σκοπό την διευκόλυνση του σωστού χρονοπρογραμματισμού και την σωστή κατανομή χώρων όπως για παράδειγμα τα αμφιθέατρα σε ένα πανεπιστήμιο ή τις αίθουσες συνεδριάσεων σε μία εταιρία.

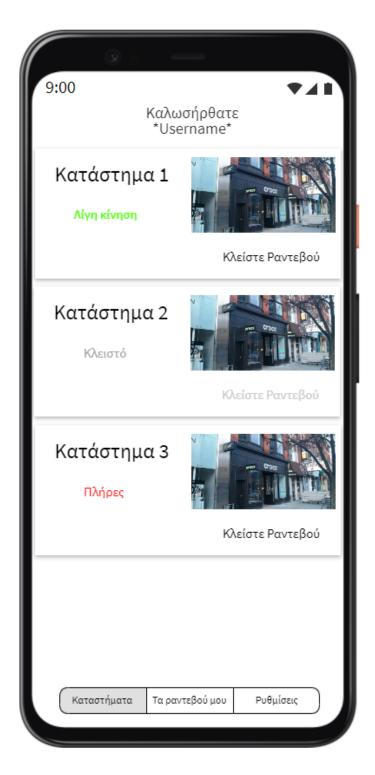
2. Πρωτότυπα Γραφικού Περιβάλλοντος



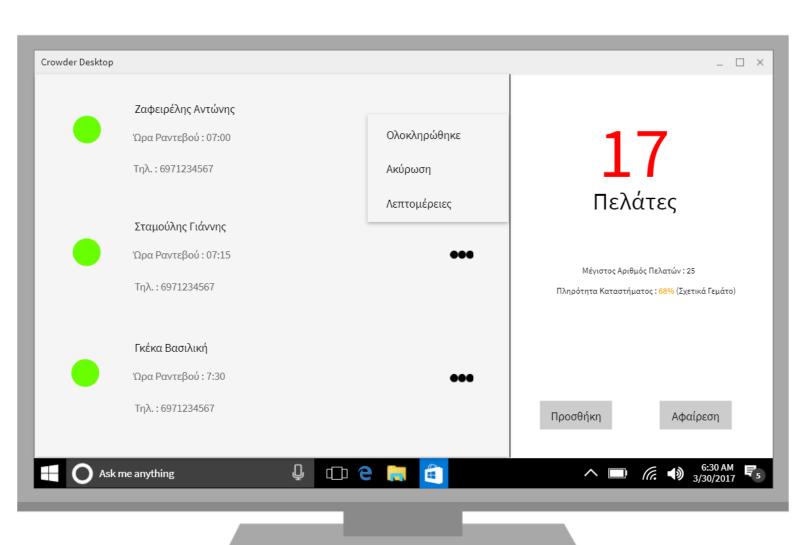
1. Οθόνη Αρχικής Εγγραφής



2. Οθόνη Σύνδεσης Χρήστη



3. Κεντρική Οθόνη Χρήστη



4. Κύρια Οθόνη Καταστήματος

3. Εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν

- Συγγραφή τεχνικών κειμένων : Google Docs
- Δημιουργία Wireframe Mockups : Mockflow
- Δημιουργία Λογοτύπου : Adobe Illustrator CC 2019