



Projekt nr 3

Komunikacja Człowiek Komputer

Tytuł projektu: Instant Food App

Autor projektu: Patryk Wójtowicz

Prowadzący: dr inż. Teodora Dimitrova-Grekow

Opis Projektu / Podstawowych Funkcjonalności

Celem aplikacji jest aplikacja mobilna do zamawiania jedzenia online.

Aplikacja udostępnia użytkownikowi takie funkcjonalności jak:

- Rejestracja.
- Logowanie.
- Zamawianie jedzenia.
- Zarządzanie kontem.
- Podpięcie karty płatniczej.
- Sposób wyboru płatności zamówienia.
- System lojalnościowy.
- Nagrody.
- Koszyk.
- Zmiane języka.

Opis Wykorzystanych Narzędzi

Figma jest to współpracująca aplikacja internetowa do projektowania interfejsów, z dodatkowymi funkcjami offline, które umożliwiają aplikacje komputerowe dla systemów macOS i Windows.

Coolers jest to najpopularniejsza aplikacja i witryna z paletami kolorów, która każdego dnia inspiruje ponad 2 mln twórców!

Instrukcja Instalacji / Konfiguracji

1. Założenie konta na stronie Figmy a następnie zalogowanie się.
2. Załączenie na stronie projektu dołączonego do Projektu.

Wnioski i Samoocena

Wnioski: Projekt sprawił wiele problemów jak i satysfakcji z ich realizacji. Uważam, że interfejs został przyzwoicie zaprojektowany. Jest intuicyjny w użytkowaniu. Aczkolwiek preferuję jednak pisanie kodu niż projektowanie.

Samoocena: 5-, ponieważ napracowałem się aczkolwiek można by było polepszyć jeszcze interface.