

## **Relazione del progetto SmartOrder**

Studenti:

**Alberto Bezzon 1211016**

**Tommaso Carraro**

# Indice

1	Introduzione . . . . .	5
2	Il framework cross-platform adottato . . . . .	5
3	Tutorial . . . . .	5
3.1	Informazioni utili all'utilizzo . . . . .	5
4	Mobile design . . . . .	5
4.1	Bottoni . . . . .	6
4.2	Menu . . . . .	7
4.3	Pagina ordini . . . . .	7
4.4	Tastiera . . . . .	7
4.5	Tutorial . . . . .	8
4.6	Elementi nativi . . . . .	8
5	Backend . . . . .	8
6	Conclusioni . . . . .	8

# Elenco delle figure

1	Bottoni nel footer . . . . .	6
2	Bottoni nella parte centrale delle pagine . . . . .	6
3	Dimensione vs. posizione dei bottoni . . . . .	6
4	Menu dell'applicazione . . . . .	7

## Elenco delle tabelle

## 1 Introduzione

Il progetto consiste nello sviluppo di un'applicazione, chiamata SmartOrder, per effettuare ordini dal proprio fornitore. L'applicazione è stata sviluppata per smartphone utilizzando il framework cross-platform PhoneGap.

## 2 Il framework cross-platform adottato

Il framework cross-platform scelto per lo sviluppo dell'applicazione è PhoneGap. La scelta è ricaduta su questo framework perché un'applicazione sviluppata con PhoneGap è un'applicazione web a cui si aggiunge il motore di rendering webkit. Inoltre, per un'applicazione semplice come SmartOrder permette di ottenere delle buone performance. Poiché è un'applicazione web, i linguaggi sono HTML, CSS e Javascript. Questi linguaggi sono a noi noti e questo ci ha permesso di sviluppare un'applicazione evitando di imparare un nuovo linguaggio.

## 3 Tutorial

Le pagine realizzate sono le seguenti:

- login.html;
- homepage.html;
- order.html;
- article.html;
- articles.html;
- newpage.html;
- inventory.html;

Ad ognuna di queste pagine è associato un foglio di stile e un file Javascript; inoltre sono presenti un file CSS e un file Javascript generali.

### 3.1 Informazioni utili all'utilizzo

Per poter utilizzare l'applicazione è necessario essere connessi ad Internet, in quanto l'applicazione scarica i dati da un server. Abbiamo notato che con la rete Eduroam e Studenti.math.unipd.it dell'università, l'applicazione non funziona. Inoltre la mail deve essere certificata da Amazon

## 4 Mobile design

In questa sezione vengono descritte le scelte implementative effettuate ai fini di una corretta progettazione dell'interfaccia dell'applicazione. Questa sezione è suddivisa in varie sotto-sezioni, dove ognuna descrive un'elemento dell'interfaccia e le motivazioni relative alla sua progettazione.

Quasi tutte le pagine dell'applicazione sono progettate nel seguente modo:

- nella parte superiore è presente un banner che contiene il titolo della pagina e alla sinistra di quest'ultimo, il bottone del menu;
- la parte centrale della pagina contiene le informazioni;
- nella parte inferiore è presente un footer.

## 4.1 Bottoni



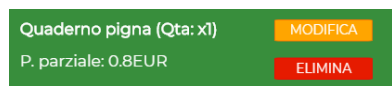
(a) Bottoni presenti nel footer della pagina carrello



(b) Bottoni presenti nel footer delle pagine aggiungi e modifica articolo

Figura 1: Bottoni nel footer

Nelle pagine Carrello, Modifica o Aggiungi sono presenti dei bottoni nella parte bassa dello schermo (Figura 1). L'applicazione richiede una frequente modifica dei dati quindi i controlli sono stati posizionati in una zona semplice da raggiungere e, seguendo la regola "Content always on top", si è preferito inserire questi bottoni in basso, infrangendo così la regola pratica che su Android i controlli devono essere posizionati nella parte alta dello schermo.



(a) Bottoni nella pagina Carrello



(b) Bottoni nella pagina Ordini



(c) Bottoni nella pagina Inventario

Figura 2: Bottoni nella parte centrale delle pagine

I bottoni presenti in Figura 2 sono quelli presenti nella parte centrale dello schermo; essendo disposti nella confort zone sono facilmente raggiungibili e più piccoli rispetto ai bottoni del footer, in quanto si è seguita l'immagine in Figura 3.

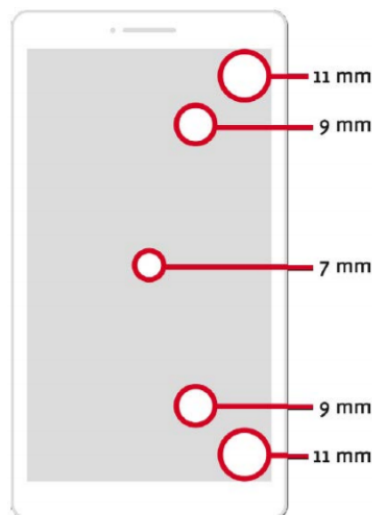


Figura 3: Dimensione vs. posizione dei bottoni

Nonostante la dimensione ridotta, sono comunque sufficientemente distanti da evitare un tap errato su un altro bottone.

## 4.2 Menu



Figura 4: Menu dell'applicazione

Il menu dell'applicazione è rappresentato in Figura 4. Per aprirlo è presente il classico bottone del menu ad "hamburger" sulla barra in alto a sinistra. Il menu è suddiviso in due parti:

- Informazioni relative all'utente che ha effettuato il login nell'applicazione, in particolare vengono visualizzati il nome dell'utente e il nome dell'azienda. Queste due informazioni non sono modificabili e pertanto sono disposte nella parte alta del menu dato che non è possibile interagire con esse;
- L'insieme di link che permettono di navigare tra le pagine dell'applicazione, in particolare sono disponibili i link al carrello, alla lista degli ordini, all'inventario. Inoltre, è possibile effettuare il logout dall'applicazione e visionare nuovamente il tutorial. Dato che è possibile interagire con essi, sono stati posizionati nella parte centrale del menu; in questo modo quando il menu compare questi bottoni ricadono nella confort zone.

## 4.3 Pagina ordini

In generale, è una buona regola non affollare le interfacce. In particolare nella pagina ordini le informazioni sui vari ordini sono disponibili facilmente, mentre i dettagli di ogni ordine sono rimandati ad un'interazione successiva (progressive disclosure). Questo approccio favorisce la chiarezza sulla quantità di informazioni fornite ed evita l'affollamento dell'interfaccia.

## 4.4 Tastiera

L'utilizzo della tastiera è necessario in tre casi:

- Per inserire le credenziali necessarie per il login all'applicazione;
- Per effettuare la ricerca di un articolo;
- Per inserire la quantità del prodotto che si vuole inserire nel carrello.

Nel caso della quantità sono stati messi a disposizione due pulsanti (+/-) che, rispettivamente, aumentano e diminuiscono la quantità. Inoltre, se si desidera inserire un valore, premendo sulla textbox compare una tastiera con soli numeri in modo da aumentare la velocità dell'utente a digitare.

## 4.5 Tutorial

La prima volta che l'utente accede all'applicazione, dopo aver effettuato il login, viene visualizzato il tutorial per utilizzare l'applicazione. Il tutorial fornisce le istruzioni più importanti per l'utilizzo dell'applicazione, in quanto l'applicazione è abbastanza intuitiva. Alla fine del tutorial è presente un bottone che permette di iniziare ad utilizzare l'applicazione. Il tutorial comunque sarà disponibile dal menu, nel caso l'utente non ricordasse come utilizzare l'app.

## 4.6 Elementi nativi

Gli elementi nativi dell'applicazione sono la fotocamera e i dialog.

Riteniamo che l'applicazione soddisfi i primi tre livelli della piramide di Maslow rimappata sui bisogni degli utenti, ovvero sia funzionale, affidabile e usabile.

# 5 Backend

# 6 Conclusioni