

#### Razvoj UI/UX mobilnih aplikacija

Profesor:

Prof. dr Dragan Stojanović

Studenti:

Filipović Jovana

15101

Šarac Aleksandra

15429

## Fit Challenger



"Fit Challenger"aplikacija koja potenciranjem takmičarskog duha podstiče korisnika da vodi zdraviji život. Korisnik će moći da svojim prijateljima zadaje razne fitness izazove, i da se hvali postignutim rezultatima.

#### **Login Screen**

Prilikom startovanja aplikacije, ukoliko korisnik prvi put koristi aplikaciju na uređaju, prikazaće se početni ekran sa slike.

Ako korisnik nema važeći nalog na FitChallenger-u ,to moze uraditi klikom na link "Don't have an account".

Popunom polja "Username" i "Password" svojim korisničkim imenom i lozinkom, korisnik se loguje na aplikaciju i prikazuje mu se glavni ekran (Home screen).



#### USERNOME

Username

#### Password:

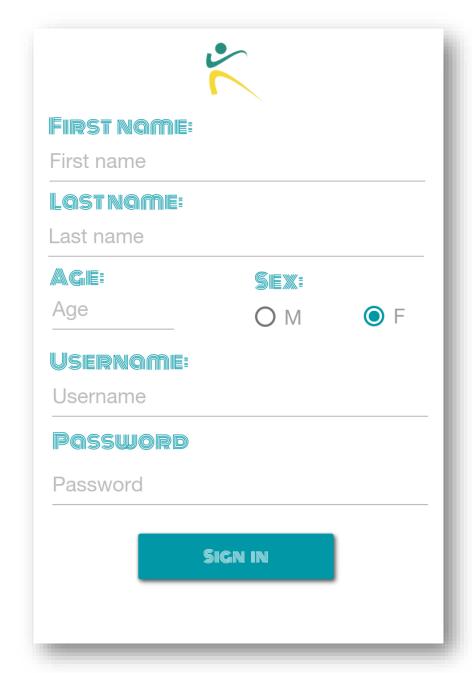
Password

LOG IN

DON'T HAVE AN ACCOUNT?

#### SignIn Screen

Unosom ličnih podataka u odgovarajuća polja , a zatim klikom na dugme "SIGN IN" , kreira se korisnički nalog i korisnik je upućen nazad na Login Screen.

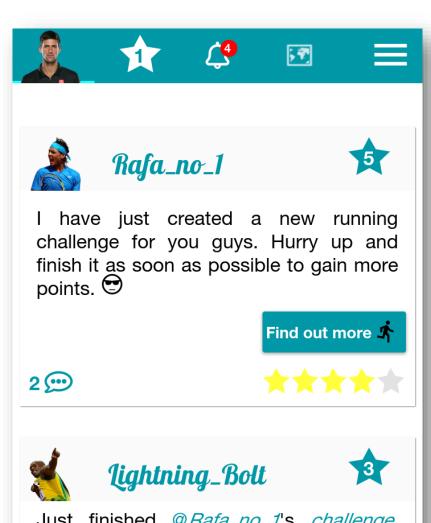


#### **Home Screen**

Home screen aplikacije sastoji se iz navigacionog bar-a, koji pomaže korisniku da se kreće kroz aplikaciju, i news feed-a.

Navigacioni bar sadrži prečice ka profilu korisnika, rang listi svih korisnika, notifikacijama, mapi, kao i padajući meni sa dodatnim opcijama.

News feed sadrži vesti o najnovijim aktivnostima korisnikovih prijatelja .



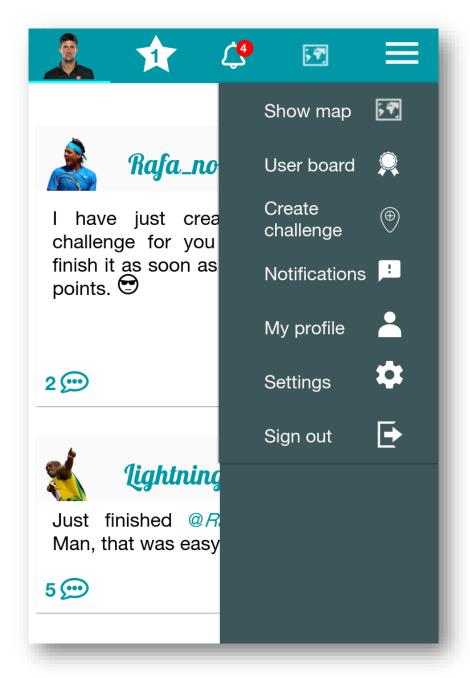
Just finished @ Rafa\_no\_1's challenge.
Man, that was easy. →





#### **Home Screen**

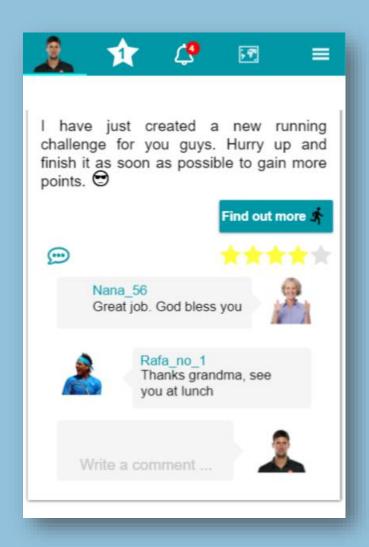
Opadajući meni sadrži tabove za pristup mapi, rang listi, kreiranju novog izazova (challenge-a), notifikacijama, korisničkom profilu, dodatnim podešavanjima aplikacije i tab za odjavljivanje korisnika sa trenutnog uređaja.



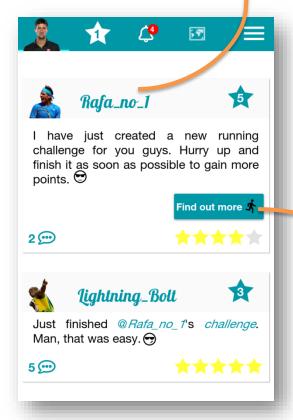
#### **Home Screen**

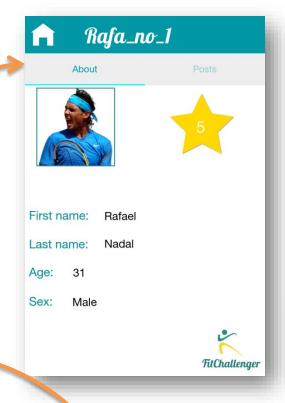
Vesti iz news feed-a se mogu komentarisati i ocenjivati.



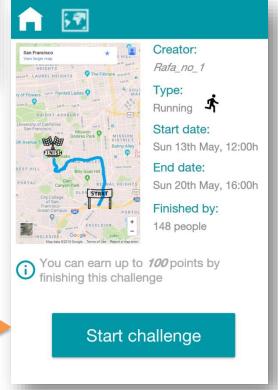


Klikom na korisničko ime nekog od prijatelja, otvara se njegov profil.





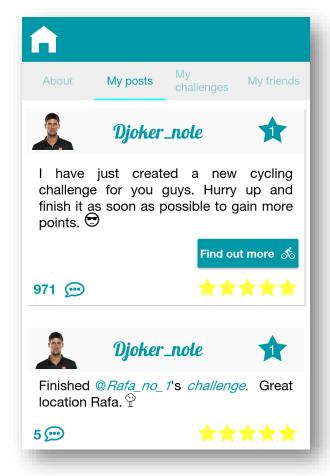
Klikom na "Find out more" novokreiranog izazova, otvara se ekran sa informacijama o tom izazovu.



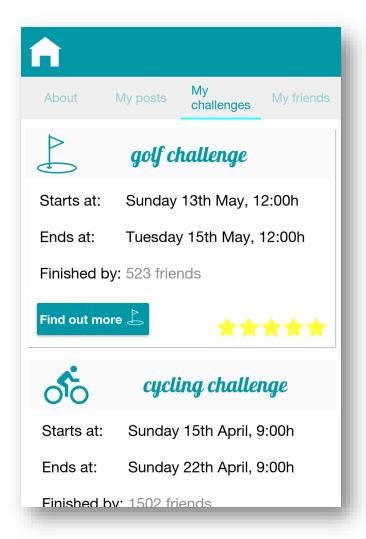
### My Profile Screen

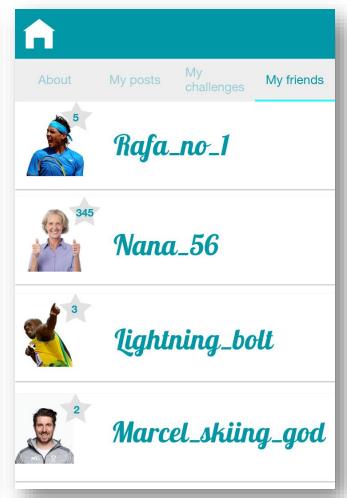
Stranica profila korisnika sastoji se iz tabova koji sadrže osnovne informacije o korisniku, njegove objave, izazove koje je kreirao kao i njegove prijatelje.





## My Profile Screen





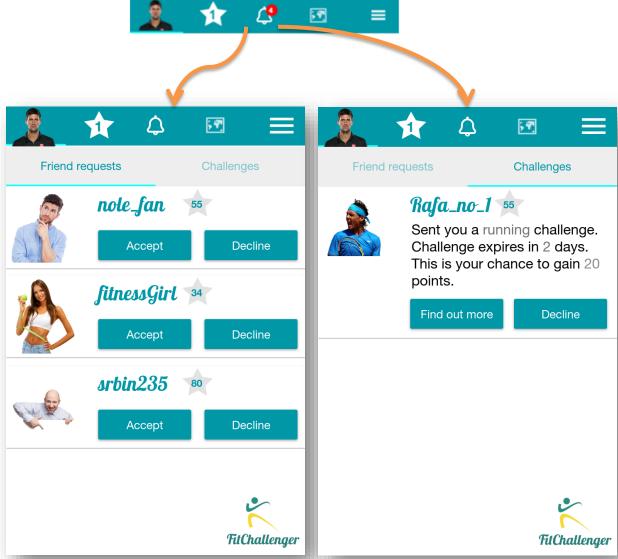
#### **User Board Screen**

User board stranica prikazuje rang listu svih korisnika aplikacije. Za svakog korisnika prikazuju se njegov rang, slika, korisničko ime, godine starosti, pol kao i ukupan broj poena.

1 USER BOORD				
No	Username	Age	Sex	Points
1	djoker_nole	31	Male	789 023
2	Marcel_skiing_god	30	Male	754 511
3	Lightning_bolt	35	Male	688 941
4	Jenny	22	Female	687 237
5	Rafa_no_1	31	Male	678 321
6	Dzoni	42	Male	645 440
7	Terminator	45	Male	400 021

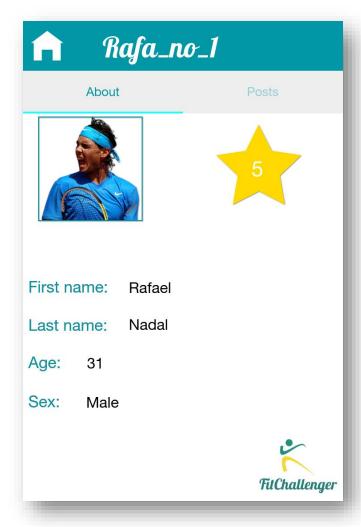
## Notifications Screen

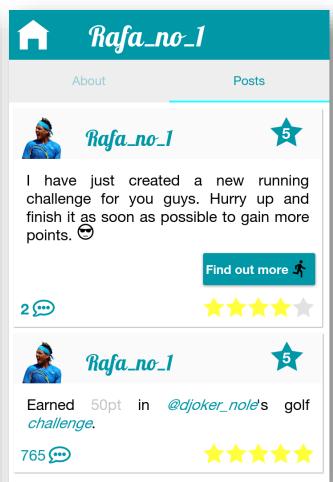
Klikom na prečicu sa navigacionog bara ili na tab "Notifications" iz padajućeg menija otvara se ekran sa notifikacijama. On obuhvata dve vrste notifikacija – zahteve za prijateljstvo I zadate izazove, kojima se pristupa klikom na odgovarajući tab.Korisnik može prihvatiti ili odbiti odgovarajući zahtev.



## Friend's profile Screen

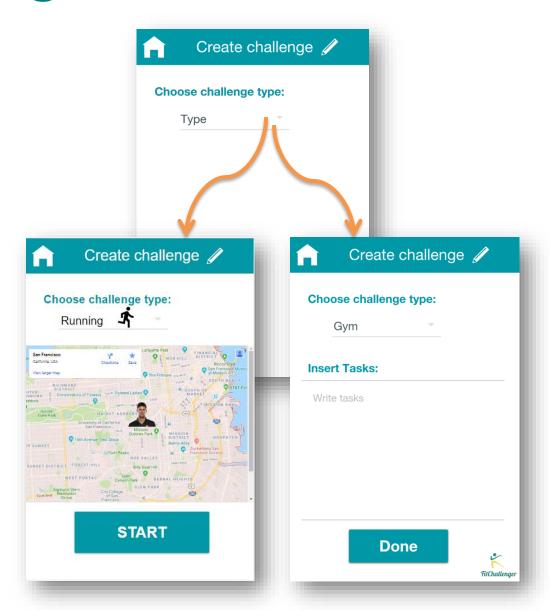
Profil prijatelja sadrži dva tab-a.
Prvi sadrži informacije korisnika, a drugi njegove objave (samo ono što je odlučio da javno deli).





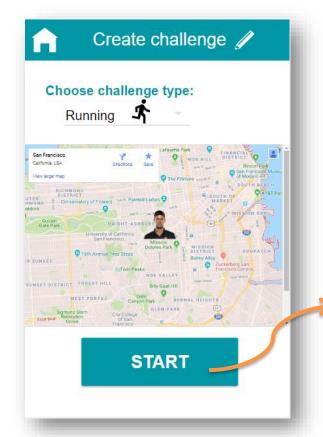
## Create challenge Screen

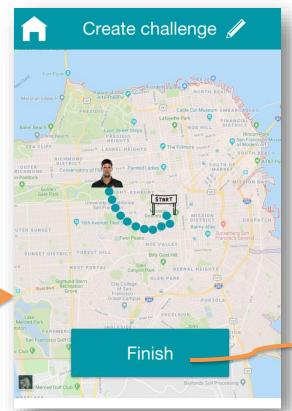
Kreiranje izazova se izvršava na jedan od dva načina u zavisnosti od tipa izazova koji se izabere. Ukoliko tip aktivnosti zahteva kretanje u prostoru (kao što su trčanje, planinarenje, brzo hodanje, skijanje, vožnja bicikla itd.) otvara se ekran prikazan na prvoj slici. Ako to nije slučaj (ako se odaberu aktivnosi kao što su pilates, tenis, vežbanje u teretani itd.) otvara se ekran prikazan na slici dva.

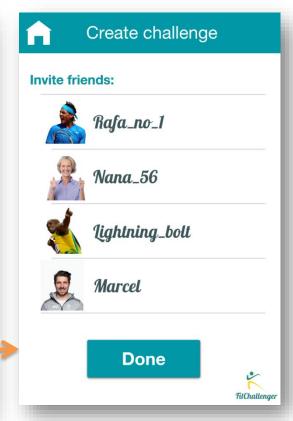


#### Create challenge Screen – prvi tip izazova

Klikom na dugme "Start" korisniku se otvara mapa i aplikacija prati njegovo kretanje. Klikom na dugme "Finish" predjena ruta se pamti zajeno sa ostalim neophodnim informacijama. Tako kreiran izazov korisnik može poslati označenim prijateljima.

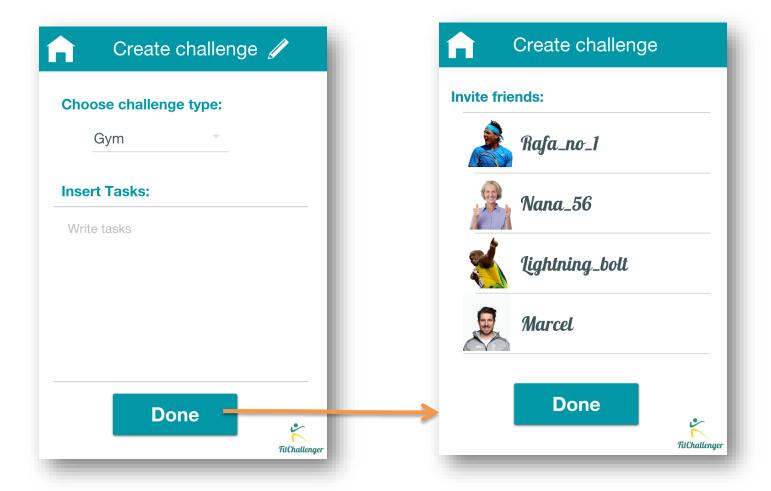






#### Create challenge Screen – drugi tip izazova

Korisnik u tekst polje upisuje detalje izazova koji zadaje, a zatim poziva prijatelje da takav izazov i izvrše.

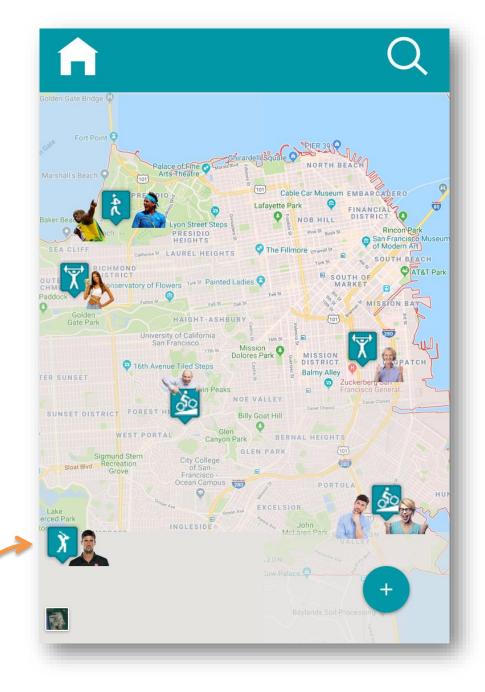


## Map page Screen

Klikom na prečicu sa navigacionog bara ili na tab "Show map" iz padajućeg menija otvara se ekran sa mapom. Na mapi se prikazuju lokacija korisnika, lokacije prijatelje, ukoliko su trenutno aktivni na aplikaciji, kao i trenutno postojeći izazovi u korisnikovoj blizini.

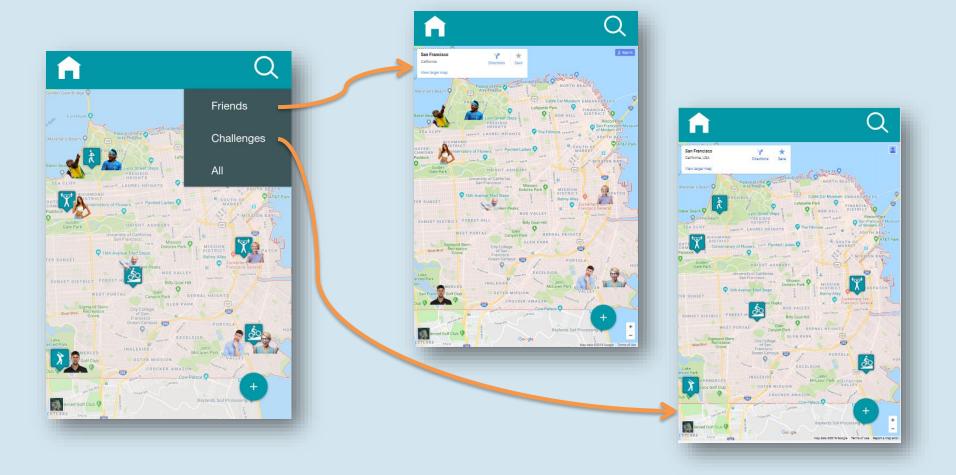
Klikom na marker bilo kog korisnika otvara se njegov profil dok se klikom na marker izazova otvara ekran sa informacijama o tom izazovu.

Trenutno aktivni korisnik



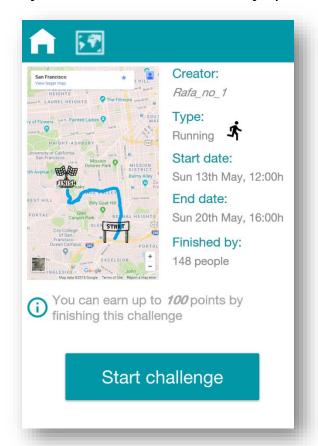
## Map page Screen

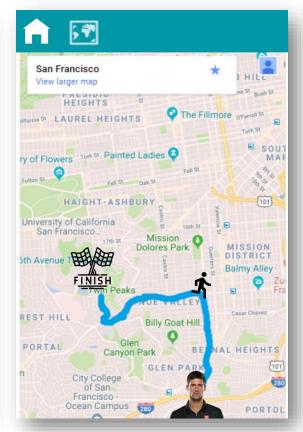
Objekti na mapi se mogu filtrirati po odgovarajućim kriterijumima.

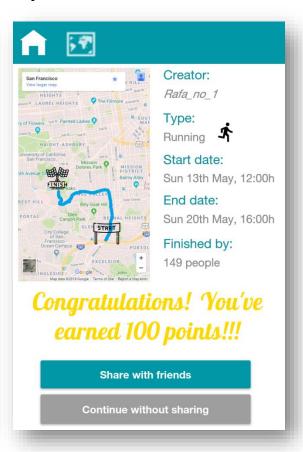


#### **Challenge info Screen**

Klikom na dugme "Find out more" neke od objava sa news feed-a, ili klikom na marker izazova sa mape prikazuje se neki od "Challenge info Screen"-ova. Ukoliko se radi o izazovima koji zahtevaju prostorno kretanje smenjuje se ova sekvenca ekrana. Prvi ekran sadrži sve informacije o datom izazovu, i na osnovu njih korisnik se odlučuje da otpočne izazov ili se vrati na početni ekran. "Start challenge" otpočinje izvršenje izazova i prikazuje se drugi ekran. On prati korisnikovo kretanje i izazov je izvršen kada se detektuje poklapanje korisnikove lokacije sa tačkom kraja rute.

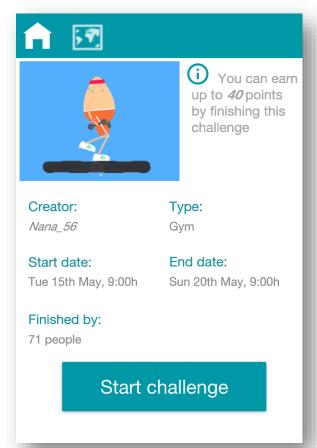


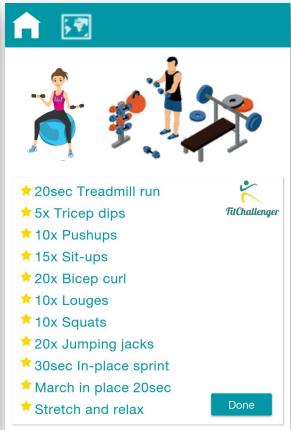


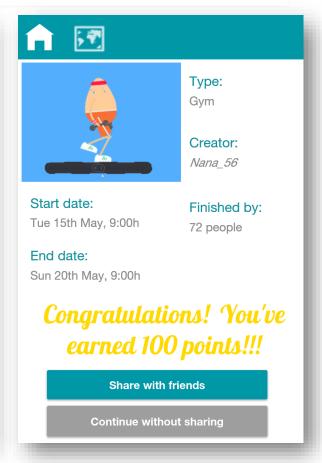


# **Challenge info Screen**

Klikom na dugme "Find out more" neke od objava sa news feed-a, ili klikom na marker izazova sa mape prikazuje se neki od "Challenge info Screen"-ova. Ukoliko se radi o izazovima koji ne zahtevaju prostorno kretanje, smenjuje se ova sekvenca ekrana. Prvi ekran sadrži informacije o datom izazovu, i na osnovu njih korisnik se odlučuje da otpočne izazov ili se vrati na početni ekran. "Start challenge" otpočinje izvršenje izazova i prikazuje se drugi ekran. On sadrži stavke koje korisnik mora da ispuni kako bi okončao izazov. Kada izvrši sve stavke, klikom na dugme "Done", prikazuje se treći ekran.







# **Challenge Info Screen**

Nakon izvršenog izazova, korisnik ima mogućnost da svoje dostignuće podeli sa prijateljima klikom na dugme "Share with friends". Klikom na dugme "Continue without sharing" korisnik je upućen nazad na mapu, bez gubitka ostvarenih poena.

## Congratulations! You've earned 100 points!!!

Share with friends

Continue without sharing

