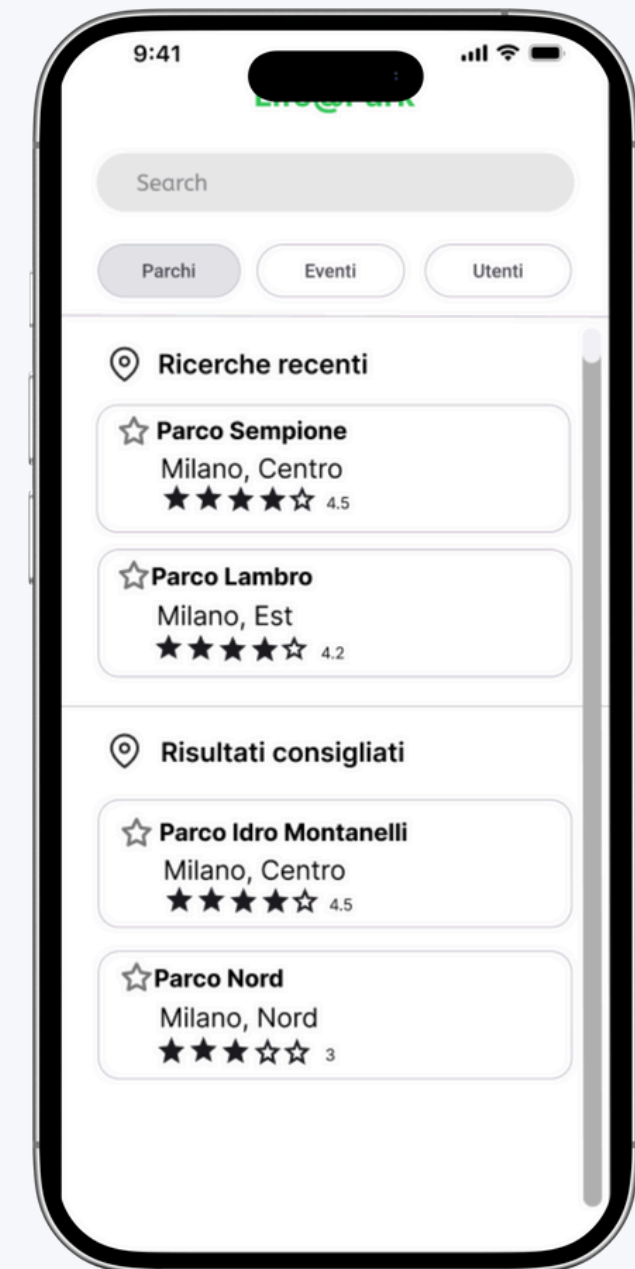


# Riassunto scelte organizzative-implementative

Questa breve relazione ha l'obiettivo di illustrare l'organizzazione e il funzionamento dell'applicazione "Life@Park". Attraverso l'analisi delle schermate principali, il documento riassume come sono strutturati i contenuti e come l'utente si muove all'interno dell'app. L'obiettivo è evidenziare le scelte fatte per rendere la navigazione semplice e immediata, spiegando la logica dietro l'uso dei menù, della mappa e dei bottoni interattivi.

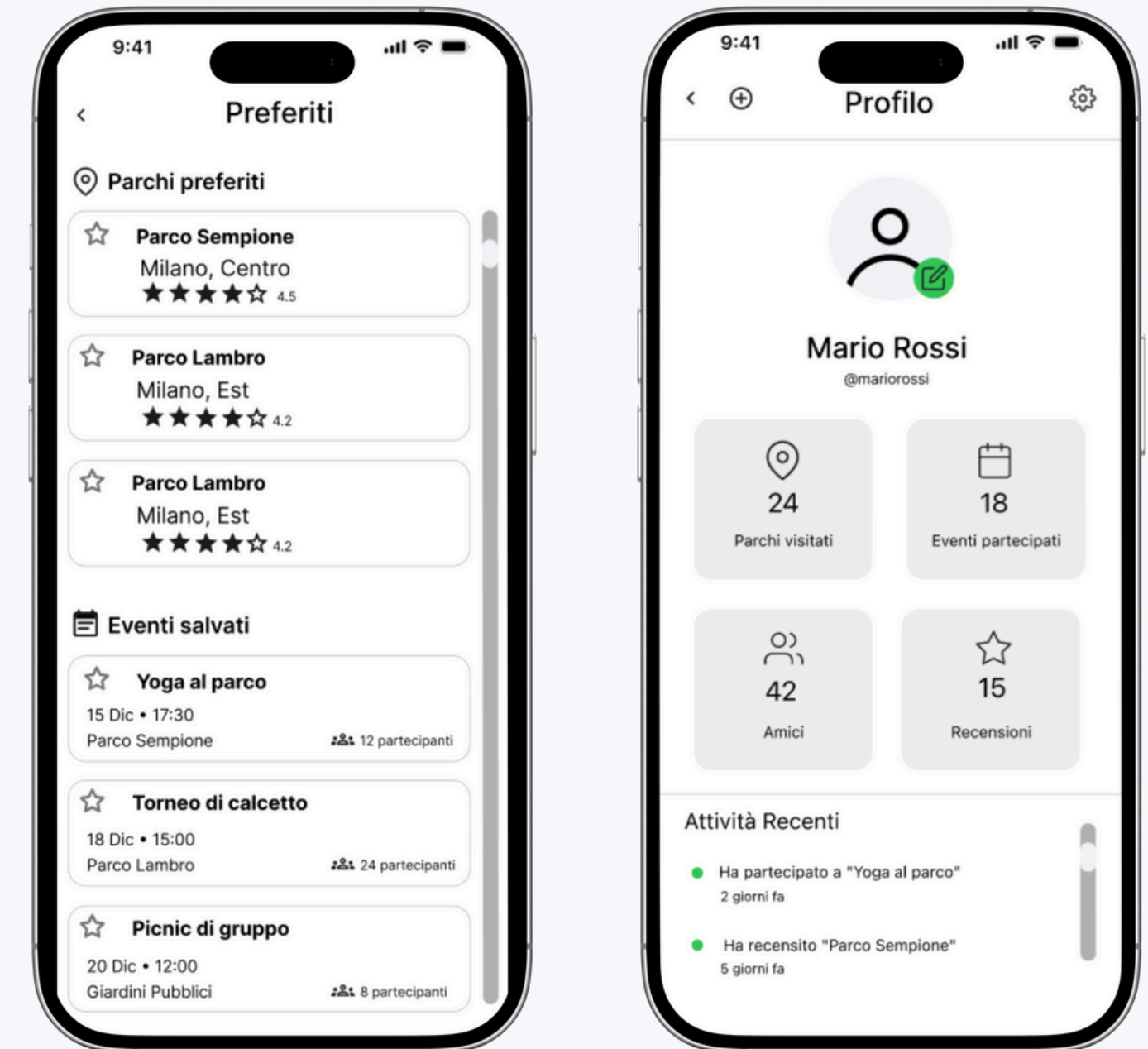
L'applicazione adotta una struttura gerarchica piatta, facilitata da una Bottom Navigation Bar persistente che permette il passaggio rapido tra le aree principali (Mappa, Preferiti, Calendario...). La coerenza visiva è mantenuta tramite l'uso ripetuto di componenti standard.

4° consegna progetto di  
Human-Computer Interaction



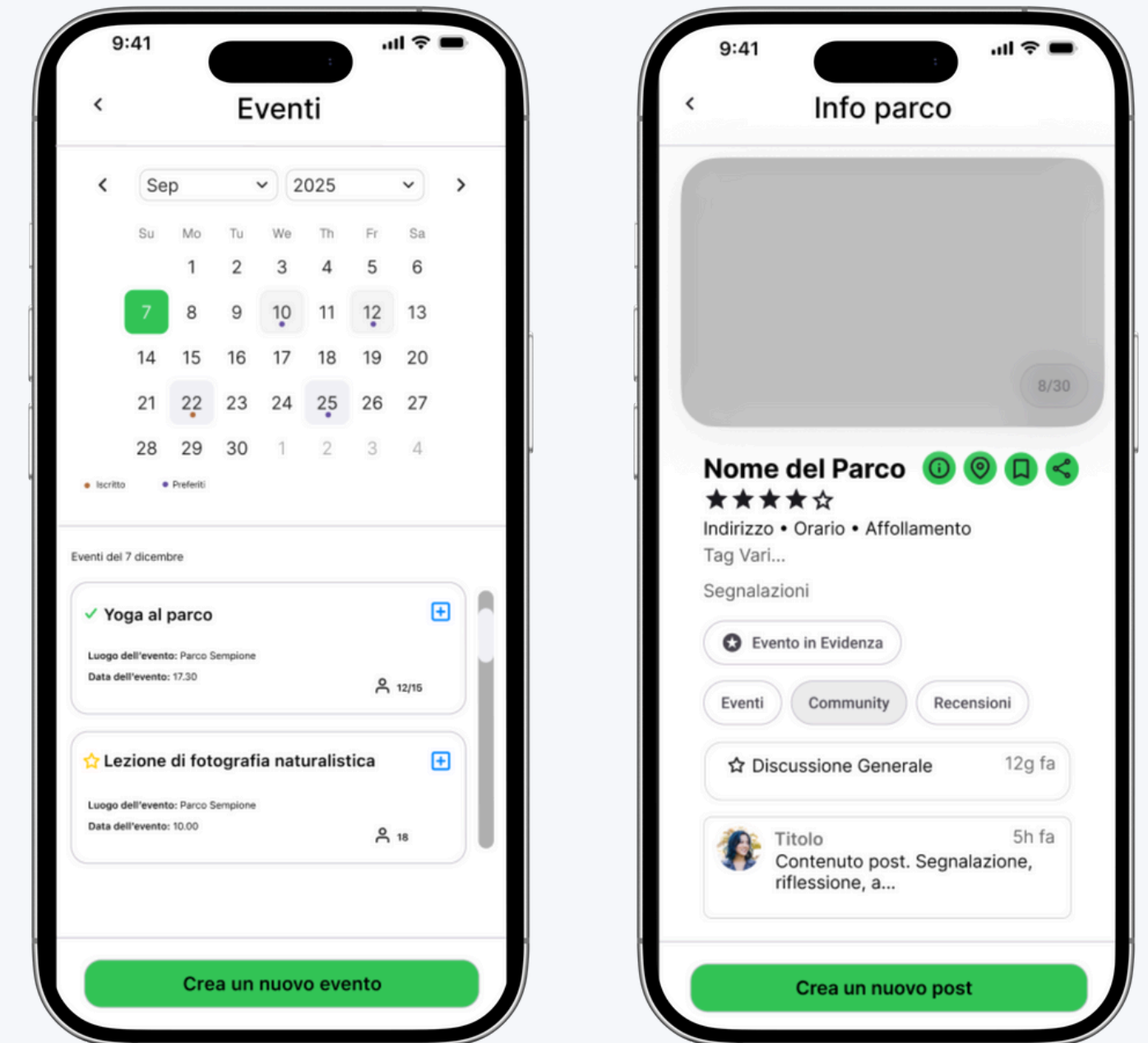
I componenti standard sono:

- **Barra di Ricerca:** Presente in cima alle schermate principali per garantire che la funzione di discovery sia sempre accessibile.
- **Gestione dello Scorrimento (Scroll):** Per facilitare la consultazione di flussi di contenuti estesi, è stata integrata una barra di scorrimento laterale. Questo elemento permette all'utente di scorrere le liste lunghe in modo veloce e intuitivo, offrendo un immediato feedback visivo sulla quantità di contenuti disponibili.
- **Visual Design:** L'uso dei colori guida l'occhio sugli elementi interattivi, mentre lo sfondo chiaro garantisce leggibilità.



I contenuti sono segmentati logicamente in "**Parchi preferiti**" e "**Eventi salvati**" utilizzando tag coerenti che riassumono le info critiche (rating, luogo, orario). L'uso delle icone e la tipografia gerarchica permettono all'utente di distinguere a colpo d'occhio la tipologia di contenuto salvato.

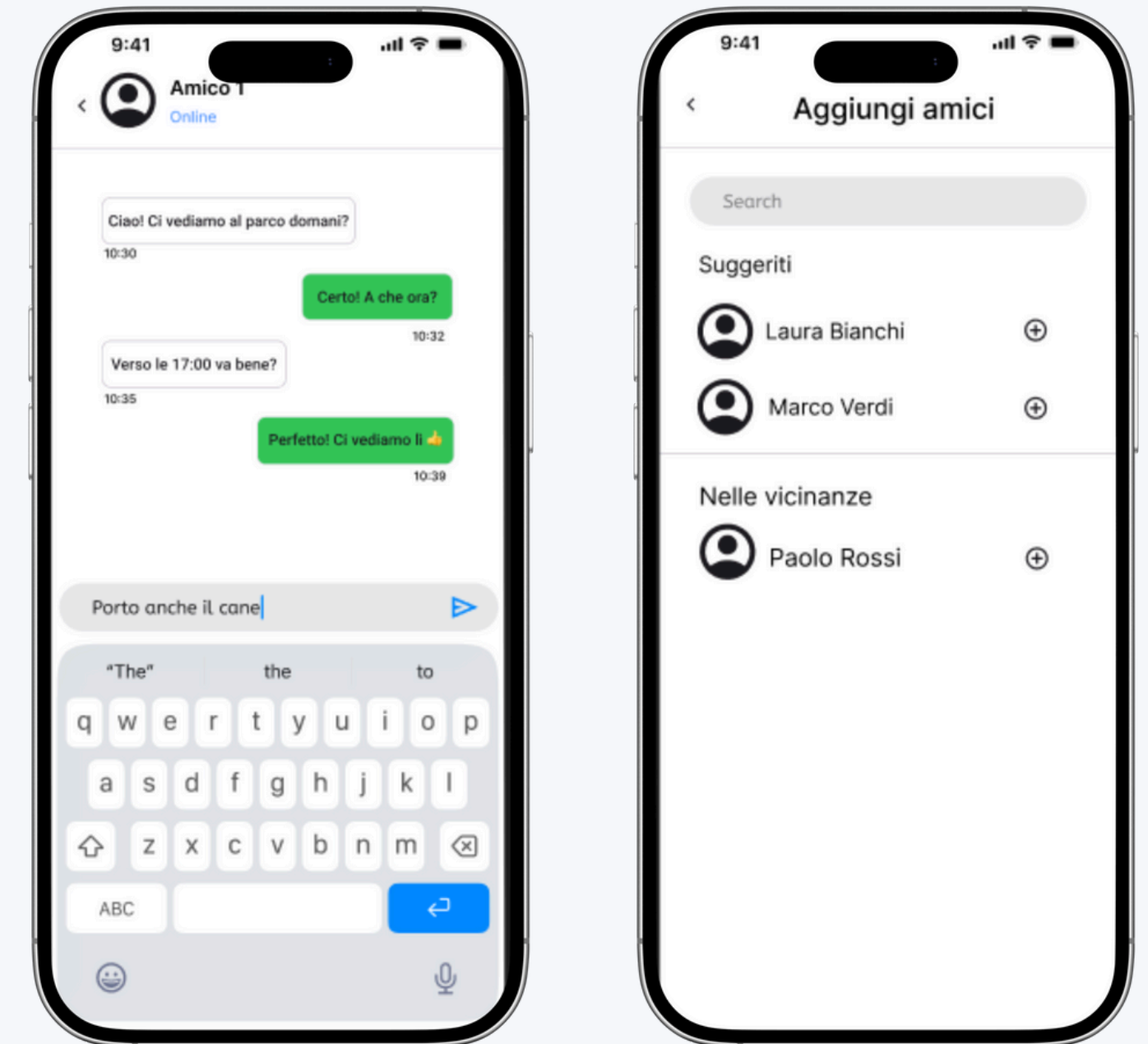
"**Calendario Eventi**" utilizza un widget mensile espandibile combinato con una lista giornaliera. La scelta di design più rilevante è la CTA (Call to Action) primaria "Crea un nuovo evento" ancorata al fondo pagina: un bottone ampio, verde e a contrasto. Questa posizione e dimensione lo rendono l'elemento più accessibile, incentivando l'azione principale ovvero la creazione di contenuti.





Questa sezione gestisce le interazioni tra utenti.

- **Schermata Chat:** Funge da lista principale delle conversazioni. Ogni elemento della lista è un bottone che apre la chat specifica. In alto a destra, un'icona + funge da bottone per avviare una nuova chat, mentre un banner evidenziato suggerisce le "Prossime attività" degli amici.
- **Chat con amico:** L'interfaccia di messaggistica mantiene la coerenza visiva usando il colore verde per i messaggi inviati dall'utente. Il campo di input testuale include un chiaro bottone di invio (icona a freccia).
- **Aggiungi amici:** Questa schermata facilita l'espansione del network. Oltre alla barra di ricerca, presenta liste di utenti (Suggeriti, Nelle vicinanze). L'elemento interattivo cruciale è il bottone + posizionato a destra di ogni utente, che permette di inviare una richiesta di amicizia immediata con un singolo tocco.



La sezione “**Segnalazioni**” funge da bacheca per il monitoraggio della qualità del parco. L'interfaccia propone tab di segnalazione specifiche (es. Manutenzione, Pulizia, Sicurezza) che permettono all'utente di leggere immediatamente lo stato reale dell'area.

Ogni tab include un bottone interattivo "Anch'io ho notato questo problema", che permette agli utenti di confermare una segnalazione esistente. Il bottone verde in basso "Aggiungi segnalazione" è fisso e prominente, incoraggiando la call to action.

La schermata “**Nuovo Evento**” è progettata come un form strutturato per ridurre gli errori di compilazione. I campi di input sono guidati, l'utente è guidato passo per passo, partendo dal "Nome Evento" fino alla descrizione. L'uso di selettori specifici (picker per data e orari di inizio/fine) e menu a tendina (dropdown) per la selezione del parco e del luogo specifico garantisce che i dati inseriti siano sempre validi.

