**Corso di Applicazioni per dispositivi mobili**

**a.a. 2018/2019**

**Immagine che contiene clipart

Descrizione generata automaticamente**

**CAR PARKING**

**Documento di design**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Membri del team** | | |
| **Nome** | **Matricola** | **Indirizzo E-mail** |
| **Denis Di Patrizio** | *248639* | [*denis.dipatrizio@student.univaq.it*](mailto:denis.dipatrizio@student.univaq.it) |
| Federico Fortunato | *249398* | *federico.fortunato@student.univaq.it* |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

Strategia

# Overview del prodotto

Car Parking è un’applicazione che aiuta gli utenti a trovare i parcheggi più vicini in base alla propria posizione; oppure, a ricercare i parcheggi in una determinata città. Essa fornisce anche altre funzionalità volte a migliorare la user experience.

# Competitors

* [GrinPark-Trova Parcheggio](https://play.google.com/store/apps/details?id=me.grinworld.grinpark): “GrinPark è l’app che ti aiuta a trovare parcheggio nel modo più facile e intuitivo che ci sia. Ti segnala i parcheggi liberatisi da meno di 10 minuti a partire dal momento in cui un conducente che usa GrinPark libera un posto”. L’applicazione si propone di elencare tutti i parcheggi liberatisi da pochi minuti e questa funzionalità vincola le informazioni in base all’interazione di altri utenti. Il problema principale è proprio questo vincolo, perché se nessuno utilizzasse l’applicazione essa sarebbe inutilizzabile.
* [Parcheggio Gratuito](https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.lcdm.freeparking)

# Ricerca sull’utente

RIMUOVERE DESCRIZIONE

Descrivere i BISOGNI che l’applicazione vuole soddisfare

Descrivere i principali GOALS dell’applicazione che permettono di raggiungere all’utente

# Persone



Scopo

**Funzionalità**

RIMUOVERE DESCRIZIONE

Fornire una lista dei requisiti funzionalità della vostra app

**Scenari**

RIMUOVERE DESCRIZIONE

È una narrazione breve e semplice che descrive come una persona potrebbe provare a soddisfare uno dei propri BISOGNI. Immaginare il processo (o i processi) che potrebbero eseguire gli utenti all’interno della app in modo tale da soddisfare le proprie esigenze.

Struttura

# Modello Navigazionale

RIMUOVERE DESCRIZIONE

Modello navigazionale della propria app.

# Data

RIMUOVERE DESCRIZIONE

UML Class diagram che rappresenta il data model della app contenente entità e relazioni tra esse. Le entità e le relazioni derivano dalle funzionalità e dagli scenari descritti nel capitolo precedente.

Scheletro

RIMUOVERE DESCRIZIONE

LO-FI Wireframes della app. In tale fase è obbligatorio creare un wireframe completo contenente tutte le viste della app descritta nel modello navigazionale.

Inoltre, per ogni LO-FI wireframe dare una breve descrizione e mettere in evidenza i principi di design utilizzati e i design pattern.

Superficie

RIMUOVERE DESCRIZIONE  
Descrizione delle scelte rilevanti che fatte in relazione al layout e alla tavolozza dei colori, ai caratteri, alle icone, ecc.

Fornire uno o piu’ Hi-FI wireframe della tua app. Mostrare la/e vista/e piu’ rappresentativa