

## Лабораториска вежба број 3

Лабораториската вежба број 3 се изработува од дома за група А и група Б. Во регуларните термини за лабораториски вежби и во термините за консултации на одговорните асистенти и професори на предметот може да направите консултации околу изработката на вежбата. При прегледувањето посебен акцент ќе биде ставен на принципите за дизајнирање на визуелен интерфејс и употребливост на интерактивни системи.

Целта на оваа лабораториска вежба е со користење на алатката Figma да ги дизајнирате екраните за систем за online нарачка на палачинки. Потребните функционалности на системот вклучуваат:

1. Дизајнирање на палачинки во која корисниците ќе можат да состават палачинка по свој избор. Изборот вклучува:

- Селекција на вид на тесто (нормално, интегрално, безглутенско).
- Селекција на фил (чоколадо, ванила, карамела, итн.).
- Селекција на додатоци (овошје, јатки, чоколадни парчиња).

Системот треба да обезбеди можност за измена на селектираните опции, додавање нови, бришење претходно селектирани, ...

2. Реализирање на нарачката.

- Комплетирање на нарачката. За реализирање на нарачката корисникот треба да избере не само состав на палачинката туку и број на палачинки. Системот треба да овозможи и нарачка на палачинки од различен вид. Реализацијата на овој дел вклучува изработка на таканаречена корпа за нарачки со следните функционалности
  - Преглед на ставките во корпата.
  - Промена или отстранување на производи.
- Преглед на нарачката и систем за плаќање.

3. Кориснички профил

- Системот може да се користи и без најава, но доколку корисникот има потреба да ги зачува информациите за начинот на плаќање и информација за претходните нарачки потребно е да се овозможи креирање на кориснички профил. Функционалностите на профилот вклучуваат најмалку зачувување на информациите за корисникот, ажурирање на истите и преглед на активностите на корисникот.

При изработката на системот посветете внимание на самиот дизајн и додадете ги само основните интерактивни елементи со цел да може да се тестира прототипот.

**Предавање на задачата – рок 11.05.2025 година, 23:55 часот**

- Линк до дизајнот на Figma (споделен за преглед).

- Експортирајте слики до сите дизајнирани екрани, кои ќе ги сместите во единствена датотека. Екраните означете ги со броеви. Да ја симулирате интерактивноста во датотеката со екрани пред секоја слика за даден екран ќе опишете од кој екран е стигнато до истата и што треба да пополни или притисне на почетниот екран.
- И двата дела мора да бидат реализирани за задачата да биде прегледана. **Делумно предадените вежби нема да бидат земени предвид.**