

Applicazioni per dispositivi mobili

course

a.y. 2015/2016

LOVEITALY

Design documentation^{1,2}

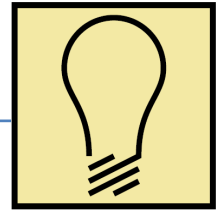
Team Members ³		
Name	Student Number	E-mail address
Angelo Iezzi	1	angelo.iezzi@student.univaq.it

¹The max length of this document is 20 pages

²The structure of this document is fixed, it cannot be changed in any way

³The team leader is listed as first member in this table

Strategy



Product Overview

Loveltaly mette in contatto consumatore e produttore, permettendo di usufruire di gusto, freschezza, qualità, sostenibilità e risparmio. Avrai la possibilità di fare la tua spesa durante i tuoi ritagli di tempo, scegliendo prodotti genuini vicino casa tua.

User Research

L'applicazione è studiata per soddisfare i seguenti bisogni:

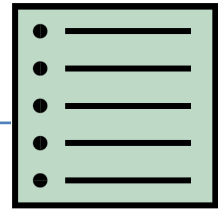
- **Facile accesso e acquisto di prodotti alimentari locali:** dare così la possibilità anche a chi non ha tempo di “andare al mercato” ad acquistare prodotti provenienti dalla propria terra, facendo sì che il made in Italy possa crescere e con esso cresca anche l'intero territorio.
- **Mangiare sano:** a causa dei recenti avvenimenti negativi in campo alimentare, gli utenti cercano sempre più spesso prodotti di alta qualità e di provenienza accertata. Loveltaly riesce a soddisfare questo bisogno perché mette in contatto i consumatori con i produttori locali fornendo così prodotti a chilometro zero.
- **Mancanza di tempo:** al giorno d'oggi la vita delle persone è sempre più frenetica, ma grazie a Loveltaly si può risparmiare tempo da poter dedicare ad altro, mantenendo comunque uno stile di vita sano.

Loveltaly è un'applicazione per dispositivi mobili che promuovere un nuovo ed innovativo modello di spesa, permettendo all'utilizzatore di fare acquisti di prodotti alimentari situati intorno a lui, facendogli riscoprire i sapori della campagna.

L'applicazione vuole sfruttare il concetto di KM 0, ossia accedere a prodotti di una data area, consentendo all'utente di ricevere la propria spesa, al proprio domicilio, con garanzia di qualità a prezzo contenuto.

Come secondo obiettivo si prefissa quello di riuscire a donare tempo libero al consumatore finale, il quale seduto comodamente sul proprio sofà o durante una pausa di lavoro, può avviare l'applicazione dal proprio smartphone e ricercare tra i suoi contenuti riuscendo in poco tempo a fare la spesa e dedicare il tempo risparmiato ai propri interessi.

Scope



Features

Nota: Al primo accesso da un determinato dispositivo, l'utente viene accolto da una pagina che chiamiamo Starter, dove viene richiesto all'utente di scegliere tra Accedi, Registrati e Continua non loggato, ogni scelta da all'utente differenti permessi.

Qui di seguito sono elencate le funzionalità dell'applicazione:

1. Registrazione utente

All'utente viene richiesto di inserire:

- sesso
- nome
- cognome
- e-mail
- password
- conferma password
- data di nascita
- Indirizzo
 - Via/c.da/piazza
 - Dettagli
 - Codice postale
 - Città
 - Provincia
 - Nazione
 - Dati supplementari
- Numero di telefono fisso
- Numero di cellulare
- Codice Fiscale

Se la registrazione va a buon fine viene inviata un'e-mail all'indirizzo precedentemente indicato e notificando l'avvenuta registrazione elencando le credenziali di accesso (e-mail e password) seguite da consigli di sicurezza.

2. Login utente

L'utente può effettuare il login inserendo e-mail e password usati nella registrazione, al primo accesso da un determinato dispositivo cliccando su Accedi nella pagina Starter, oppure in qualsiasi momento all'interno dell'applicazione.

3. Logout

L'utente in qualsiasi momento può decidere di effettuare il logout dall'applicazione cliccando sull'icona power off, subito dopo verrà accolto dalla schermata visualizzata anche dagli utenti non registrati, ma non potrà più concludere l'acquisto dato che si deve essere obbligatoriamente loggati.

4. Navigazione anonima

L'utente può navigare all'interno dell'applicazione senza essere loggato e visualizzare i prodotti ma non può concludere un acquisto.

5. Visualizzazione prodotti

L'utente visualizza l'elenco dei prodotti, con informazioni relative al tipo di prodotto e l'azienda agricola produttrice ed un immagine di anteprima dello stesso, che può acquistare una volta che entra nel dettaglio del prodotto.

L'elenco dei prodotto è suddiviso in ultimi arrivi, che sono i prodotti ultimi inseriti, e quelli in vetrina, cioè quelli più venduti.

Nota: i prodotti visualizzati sono prodotti forniti da aziende agricole limitrofe alla posizione dell'utente.

6. Visualizzazione dettaglio prodotto

Una volta che l'utente seleziona il prodotto ne può vedere le informazioni dettagliate relative a:

- Nome del prodotto
- Descrizione: è una breve presentazione facoltativa del prodotto
- Prezzo
- Quantità
- Peso e/o tipologia: è possibile a seconda del prodotto di selezionare il peso voluto e una variante del prodotto
- Scheda informativa: contiene gli ingredienti di realizzazione se il prodotto è una composizione di più prodotti, eventuali informazioni relativi a variazioni di peso, oppure il processo di lavorazione effettuato per ottenerlo.
- Scheda del prodotto: contiene ulteriori informazione del prodotto in esposizione che variano al seconda del prodotto.
- Informazioni dell'azienda: Contenente il nome, la via e la sua posizione visualizzata mediante una mappa.

Da qui si può acquistare il prodotto.

7. Visualizzazione del calendario

L'applicativo permette all'utente di visualizzare 2 immagini riportanti il calendario di stagionalità dei vari prodotti, aiutando così l'utente nelle scelte di quali prodotti acquistare per avere una maggiore qualità.

8. Ricerca del prodotto

L'utente può ricercare un prodotto inserendo:

- nome del prodotto
- la categoria del prodotto
- nome dell'azienda produttrice

per poi visualizzare il risultato della ricerca.

9. Gestione acquisto di un prodotto

1. Acquisto di un prodotto

Dalla schermata di dettaglio del prodotto è possibile scegliere la quantità da acquistare, e selezionando “Compra adesso” si accede alla schermata di acquisto. Per concludere l'acquisto bisogna essere loggati e selezionare la data di consegna e il mezzo di pagamento, altrimenti l'applicazione richiede l'inserimento delle credenziali di accesso oppure l'eventuale registrazione se si è un nuovo utente.

2. Modifica dati di acquistare

Prima di confermare un acquisto è possibile modificare:

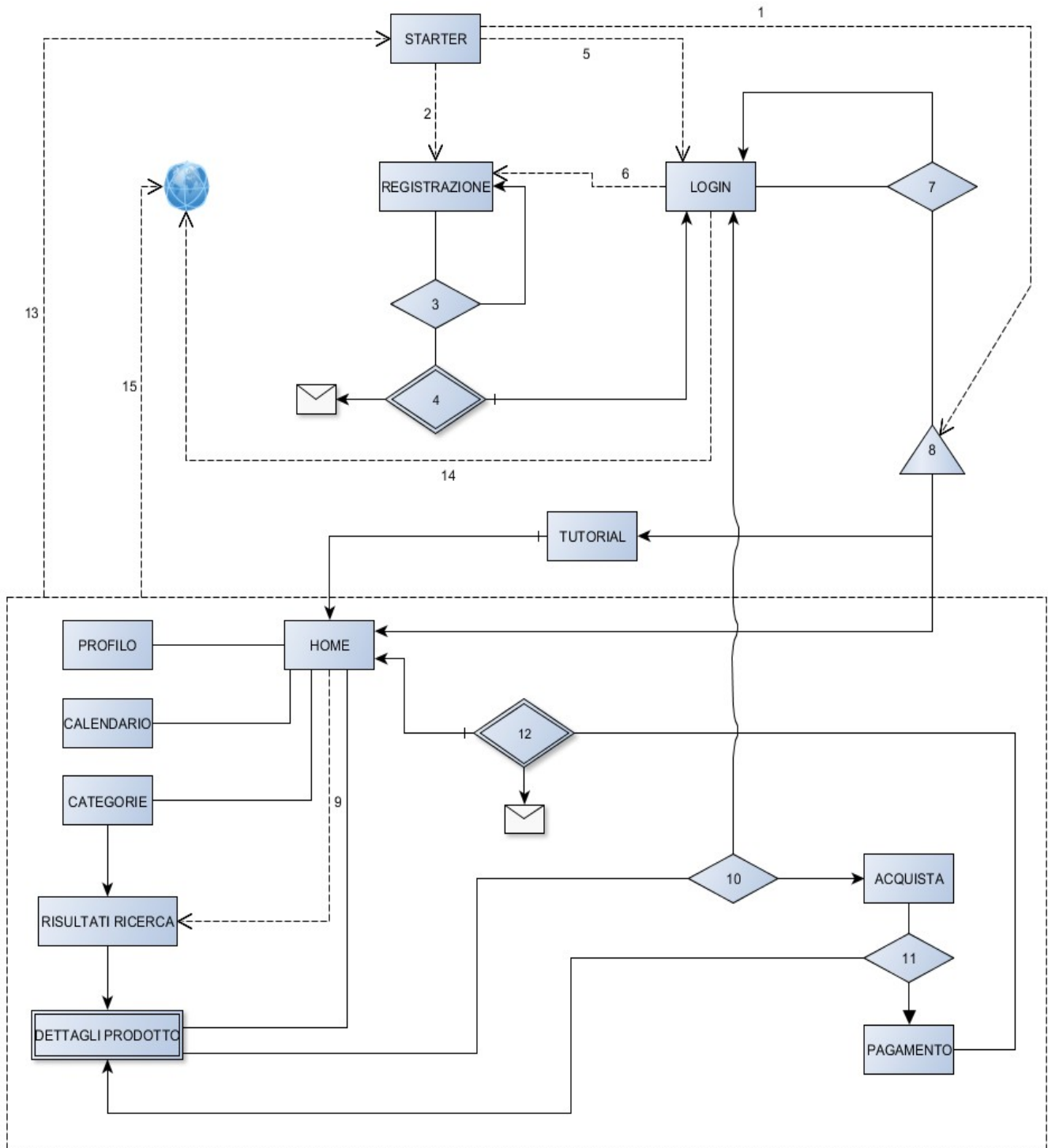
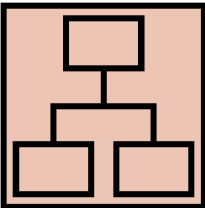
- la quantità del prodotto
- la data di consegna

3. Cancellazione dell'acquisto

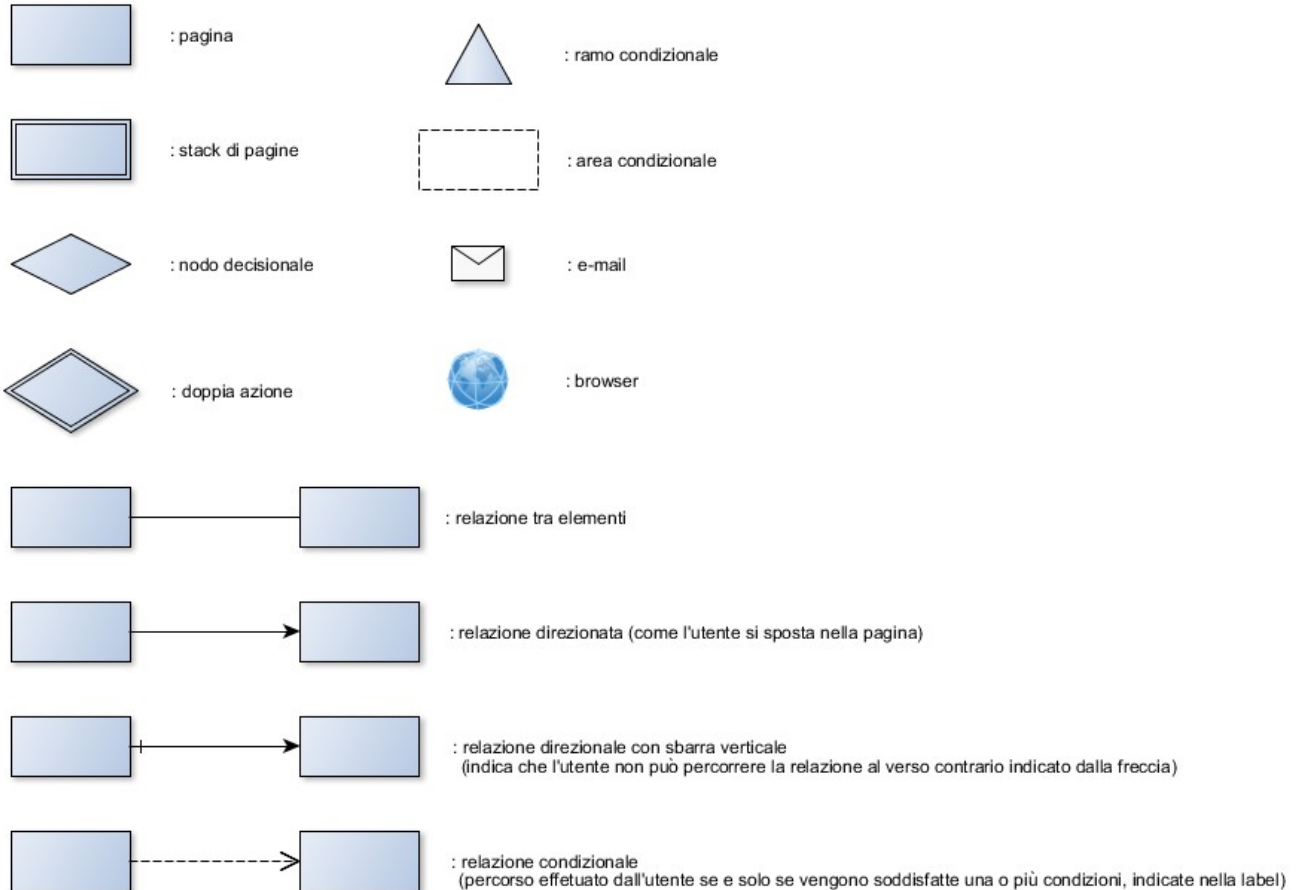
L'utente ha la possibilità di annullare l'acquisto del prodotto prima di confermare l'operazione.

10. Geolocalizzazione

Questa è una funzionalità necessaria per poter accedere agli altri servizi dell'applicazione. Può essere fornita tramite GPS oppure scegliendo da una elenco riportante i comuni dove le aziende produttrici risiedono.



Legenda:



Note:

1. Se l'utente decide di usare l'applicazione senza loggarsi, si passa alla condizione 8.
2. Se l'utente non è registrato può farlo nella pagina "Registrazione".
3. Se i dati di registrazione sono inseriti correttamente si procede alla condizione 4 altrimenti si rimane nella pagina di "Registrazione" segnalando gli errori.
4. Se i dati sono stati inseriti correttamente, viene effettuata una doppia azione, cioè viene inviata una e-mail all'indirizzo indicato alla registrazione e l'utente viene reindirizzato alla pagina di login, notificandogli l'avvenuto invio dell'e-mail.
5. Se l'utente decide di loggarsi.
6. Se l'utente viene reindirizzato per qualche motivo alla pagina di "Login", ma non è in possesso delle credenziali di accesso, può farlo accedendo alla pagina di "Registrazione".
7. Se l'utente non inserisce i dati di accesso corretti viene reindirizzato alla pagina di login, indicandogli gli errori, altrimenti si accede alla condizione 8.
8. Il sistema controlla se l'utente ha già effettuato un primo accesso all'applicazione oppure no, nel primo caso viene reindirizzato alla pagina "Home", nel secondo caso viene accolto da un tutorial informativo riguardo il funzionamento dell'applicazione.
9. Se l'utente effettua una ricerca.
10. Se l'utente è loggato allora può proseguire all'acquisto di un prodotto, altrimenti viene reindirizzato alla pagina "Login".

11. L'utente può completare l'operazione di acquisto cliccando sul apposito tasto e sarà accolto dalla pagina relativa, altrimenti può annullare l'operazione cliccando su "annulla" e reindirizzato alla pagina di dettaglio del prodotto.
12. Se l'utente conferma l'acquisto abbiamo una doppia azione, ossia gli viene inviata un'e-mail che riepiloga l'acquisto e viene reindirizzato alla pagina "Home", notificandogli l'avvenuto acquisto.
13. L'utente da qualunque pagina all'interno dell'area indicata può effettuare il logout, e viene reindirizzato alla pagina di starter.
14. L'utente può consultare i termini e condizioni d'uso oppure le informazioni riguardo la privacy cliccando sulle voci correlate.
15. L'utente può consultare i termini e condizioni d'uso dalla voce del menu contestuale.

Descrizione delle diverse view

View di starter: in questa view troviamo una breve descrizione dell'app ed è possibile compiere tre scelte, cliccando su tre bottoni differenti:

- Accedi, cioè compiere la login mediante la view apposita;
- Registrazione, dove l'utente inserendo i propri dati si registra al sistema;
- Continua senza loggarti, dando così la possibilità anche a persone che non conoscono Loveltaly di visitare l'intera app ma non saranno in grado di concludere un acquisto, dato che per farlo abbiamo l'obbligo di essere loggati.

View di login: da questa view è possibile compilare una form contenente username e password, se l'utente è registrato ed ha inserito i dati corretti per l'accesso, verrà indirizzato alla home page dell'applicazione; altrimenti, se l'utente ha inserito una combinazione username/password errata, verrà reindirizzato nuovamente alla schermata di login la quale conterrà un messaggio di errore.

Da questa view è possibile raggiungere le view: "Registrazione" oppure "Home" di Loveltaly, inoltre l'utente sarà in grado di visualizzare le informazioni relative ai termini e condizioni d'uso e alla gestione della privacy, visualizzandole nel browser web dello smartphone.

View di registrazione: se l'utente si trova in questa view, si presume abbia intenzione di registrarsi all'applicazione, altrimenti può tornare alla pagina da dove è venuto.

Per registrarsi all'applicazione, bisogna inserire: sesso, nome, cognome, e-mail, password, conferma password, data di nascita (non obbligatorio), codice fiscale e dati relativi all'indirizzo, questi ultimi riguardano via/c.da/piazza, dettagli (non obbligatorio), codice postale, città, provincia, nazione, dati supplementari, numero di telefono fisso (non obbligatorio), numero di cellulare, etichetta indirizzo, ed infine dovrà acconsentire alle condizione d'uso; se la registrazione va a buon fine viene inviata un email all'indirizzo inserito precedentemente, inoltre verrà reindirizzato alla view di login, notificando l'invio dell'email.

Nota: per semplicità la view registrazione viene vista come un'unica pagina anche se in realtà ne sono tre.

View di tutorial: l'utente visualizza questa pagina solo se per lui è il primo accesso all'applicativo da un determinato smartphone, in questa view c'è una breve descrizione di cosa è Loveltaly e del suo funzionamento.

Da questa view è possibile solo raggiungere la home page.

Nota: dalle view di home, calendario, risultati di ricerca, dettagli prodotto, acquista e pagamento, l'utente può in qualunque momento loggarsi oppure sloggarsi dall'applicazione. Mediante un apposito menu si è sempre in grado di navigare tra le pagine di Loveltaly, quali home, categorie, calendario, info account e termini e condizioni.

View di home: è la pagina principale dell'applicazione, in essa l'utente seleziona l'area dove desidera ricevere i prodotti, se non è rilevato automaticamente via GPS per qualche problematica, questa scelta è fondamentale perché è relativa al concetto del chilometro zero, visualizzando così i soli prodotti provenienti da produttori limitrofi.

Vengono visualizzati i prodotti in vetrina, cioè quelli più venduti e gli ultimi inseriti nel sistema, mostrando una rappresentazione del prodotto tramite una immagine, il suo nome, l'azienda produttrice ed il prezzo, cliccando su uno di questi viene mostrata una pagina di dettaglio.

L'utente ha anche la possibilità di compiere una ricerca mediante un campo di testo, i risultati di tale ricerca saranno mostrati in una pagina apposita, oppure potrà selezionare un prodotto di una data categoria dopo che questi clicca sul tasto accanto alla barra di ricerca. Quando l'utente clicca su di un prodotto entra nella pagina di dettagli del prodotto.

Da questa view è anche possibile raggiungere la view calendario, profilo e cliccando sul link termine e condizione d'uso l'utente sarà in grado di leggere le informazioni dal browser.

View di calendario: l'utente visualizza un calendario riportante la stagionalità dei prodotti, in questo modo sarà aiutato nelle scelte di quali prodotti acquistare avendo sempre a disposizione prodotti freschi e di alta qualità. Da questa view si ritorna alla home page.

View di profilo: l'utente una volta loggatosi può consultare le informazioni riguardo il suo profilo. Da questa view è possibile raggiungere la home page.

View delle categorie: l'utente arriva in questa pagina cliccando sul bottone presente nella home oppure mediante la voce nel menu.

In questa pagina vengono mostrate le diverse categorie dei prodotti e cliccando su una di queste l'utente viene reindirizzato sulla pagina di ricerca avente nel campo di ricerca quella data categoria.

View di dettagli prodotto: in questa pagina vengono mostrate le informazioni relative ad un singolo prodotto, indicando per ciascuno il nome, una breve descrizione facoltativa del prodotto, il prezzo, la quantità, a seconda del prodotto viene mostrato il peso e/o tipologia, una scheda informativa, la scheda del prodotto contenente ulteriori informazioni che variano a seconda del prodotto ed infine vengono mostrate le informazioni dell'azienda.

L'utente da questa scheda, selezionando la quantità desiderata di prodotto, è in grado di iniziare l'operazione di acquisto, venendo così reindirizzato alla pagina di acquisto.

View di risultati ricerca: in questa view l'utente visualizza i risultati della sua ricerca mostrando una lista di prodotti correlati di sole informazioni significative, cioè una immagine di presentazione del prodotto, il suo nome, l'azienda produttrice, la disponibilità ed infine il prezzo.

Cliccando su ognuno di essi viene aperta la schermata di dettagli del prodotto.

View di acquisto: l'utente in questa pagina può finalmente acquistare il prodotto, ci si è arrivati dalla view di dettaglio, quindi l'utente ha già selezionato la quantità desiderata, ma nessuno gli vieta di non poterla modificare all'interno di questa view, può anche decidere di annullare l'acquisto cliccando sull'apposito tasto.

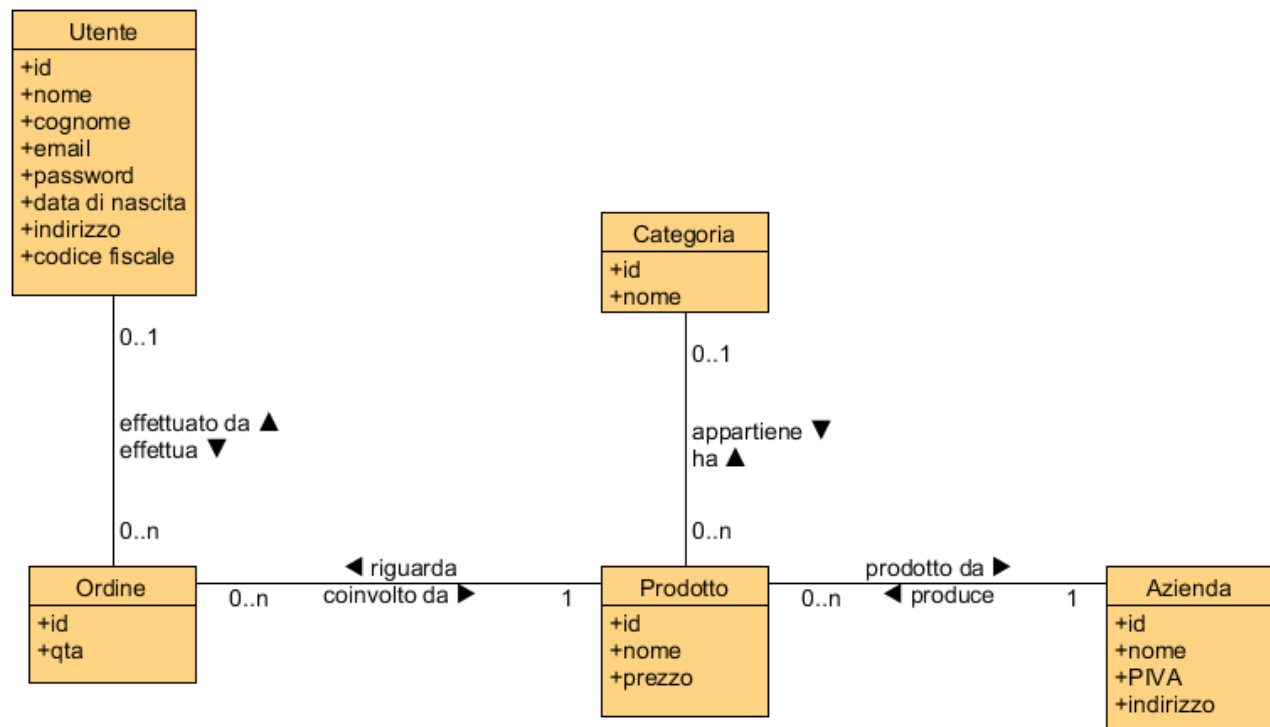
Da questa view è possibile ritornare alla view di dettagli del prodotto oppure l'utente, una volta che scegli la data di consegna, potrà terminare l'acquisto cliccando sull'apposito tasto e sarà reindirizzato sulla pagina di pagamento.

View di pagamento: questa è la view che permette il perfezionamento dell'operazione di acquisto, se l'utente è arrivato qui ha già selezionato tutto il indispensabile per avviare l'acquisto, manca solo che selezioni il metodo di pagamento e che confermi l'ordine.

Fatto questo l'utente viene reindirizzato alla pagina home e visualizzerà un messaggio di avvenuto preso a carico del suo ordine.

Data

Class diagram:

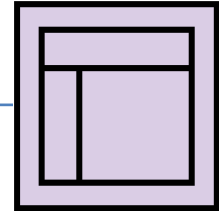


Descrizione del diagramma:

Il class-diagram ha una relazione uno a molti tra utente ed ordine perché l'applicazione permette di acquistare un solo prodotto alla volta.

Alcuni attributi sono stati omessi per non appesantire il diagramma.

Skeleton



Nell'applicazione, una volta che si naviga tra le pagine iniziali per l'accesso oppure la registrazione abbiamo una barra di navigazione, che permette di navigare più velocemente tra le pagine quali: la pagina di home, delle categorie, del calendario, informazioni sul profilo e un link diretto sui termini e condizioni del sistema così che l'utente possa informarsi, tutto questo è possibile grazie al menu.

Inoltre nella barra troviamo l'icona power on/off, cioè permette sia di loggarsi che di sloggarsi, in entrambi i casi l'utente viene reindirizzato alla pagina starter, si è presa questa scelta per addestrare l'utente al funzionamento dell'applicazione.

GESTIONE DELLA REGISTRAZIONE:

Dato la presenza di molte informazioni richieste per la registrazione si è optato di dividere la fase di registrazione in tre passi, in modo che i controlli vengano gestiti nel migliore modo possibili e che l'utente venga facilitato nel popolamento delle form che compongono le schermate. Questo perché si vuole evitare che, a causa di un input mancante, l'utente debba cercarlo scorrendo l'intera pagina.

LOVEITALY HOME:

Per questa pagina si è utilizzato un pattern a cards tutte della stessa dimensione e su una stessa riga, che può essere scrollato inizialmente verso sinistra, ma poi si potrà anche tornare indietro scrollandolo verso destra.

Esso permette all'utente di visualizzare i prodotti in vetrina, cioè quelli più venduti e i prodotti ultimi inseriti, potremo accedere a maggiori informazioni su di essi con un semplice tap.

Inoltre da questa view è possibile fare delle ricerche usando la barra di ricerca.

CATEGORIE:

Per questa pagina si è utilizzato un pattern a lista e dove è necessario troviamo, nelle prime posizioni, una lista ad espansione per migliorare il raggruppamento delle categorie.

Con un semplice tap l'utente sarà reindirizzato alla pagina avente come risultato tutti i prodotti per quella categoria.

PROFILO:

In questa pagina vengono visualizzate le informazioni sul profilo dell'utente, cliccando su di un apposito tasto si ritorna alla home page.

RISULTATI RICECA:

Per questa pagina è stato utilizzato un pattern a lista contenente i risultati della ricerca diretta proveniente dalla home, oppure proveniente dalla pagina delle categorie ed infine dai dettagli del prodotto quando l'utente clicca sul tasto in fondo nella sezione riguardante l'azienda.

Ogni risultato è suddiviso in una immagine del prodotto e delle informazioni riguardante nome, azienda produttrice, disponibilità e prezzo, ma se l'utente è interessato a maggiori dettagli o se decide di volerlo acquistare non dovrà fare altro che tappare su uno di questi e verrà reindirizzato sulla pagina di dettaglio.

GESTIONE DEL DETTAGLIO PRODOTTO ED ACQUISTO:

Queste due view sono abbastanza simili l'una con l'altra per avere un ritmo omogeneo, nella prima sono riportate informazioni riguardo il prodotto dal prezzo all'azienda che lo produce, dal metodo di coltivazione alla scheda tecnica dello stesso, qui l'utente ha la possibilità di scegliere la quantità d'acquistare per poi procedere con l'acquisto.

La schermata riguardante l'acquisto riporta comunque informazioni generali sul prodotto, e si dà la possibilità all'utente di poter comunque cambiare la quantità di prodotto desiderata oppure di annullare l'acquisto.

Di volta in volta il sistema aggiorna il totale di spesa, viene mostrato all'utente l'indirizzo di consegna e una volta che questi seleziona anche la data di consegna potrà proseguire con le modalità di pagamento e concludere così l'operazione.

PAGAMENTO:

Questa view si compone di due radio button, per dare una scelta all'utente relativa alla modalità di pagamento, e date le autorizzazioni richieste l'utente potrà concludere l'acquisto di un prodotto.

Siccome ci troviamo in Android in ognuna delle pagine dell'applicazione si hanno a disposizione i tasti di navigazione, messi a disposizione dal sistema operativo se il dispositivo non li offre via hardware.

Di seguito è riportato il LO_FI Wireframe dell'applicativo.

Legenda:



:tap



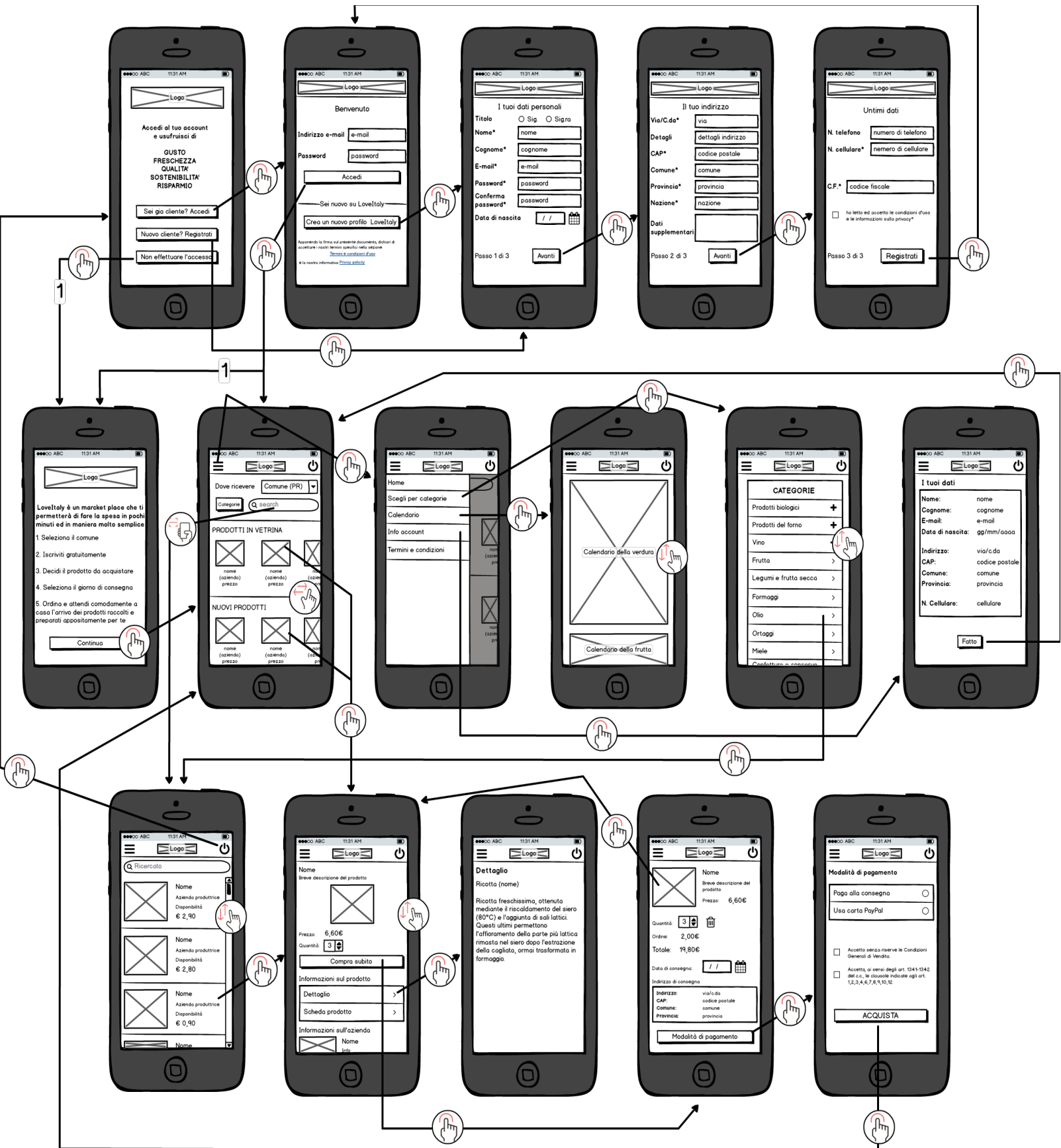
:digit



:horizontal swipe



:vertical swipe



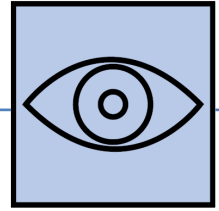
Informazioni sul LO-FI Wireframe:

Condizione 1: dalla pagina di Starter se l'utente clicca su “Non effettuare l'accesso” e questa è la prima volta che l'applicazione viene lanciata dallo smartphone allora viene mostrata la pagina Tutorial, lo stesso vale se è la prima volta che l'utente si logga da un determinato dispositivo.

Note

1. Nella home page, c'è la possibilità di andare alla pagina riportanti le categorie, cliccando su di un apposito tasto, “Categorie”, non è stato mostrata questa interazione per non sovraccaricare il wireframe.
2. Nella pagina dettaglio prodotti, dopo le informazioni relative al prodotto, abbiamo anche quelle relative all'azienda, parzialmente visibili nello schema, si è deciso di affiancare al logo della suddetta azienda delle informazioni sul suo indirizzo.
Alla fine della pagina si trova un bottone, che permette di ricercare tutti i prodotti messi in vendita dall'azienda, che saranno mostrati come risultato di una ricerca nella pagina apposita.
Non è stato mostrata questa interazione perché il tasto non è visibile e per non creare confusione.
3. Cliccando sulla immagine nella pagina di dettagli del prodotto verrà mostrata l'immagine ingrandita per avere una idea sul prodotto che di andrà ad acquistare.
4. Dopo un acquisto oppure una registrazione andata a buon fine l'utente, reindirizzato sulla home page, visualizzerà un messaggio di conferma dell'operazione.
5. Nella pagina di acquisto accanto alla quantità desiderata del prodotto è posto un cestino, ha il compito di annullare l'operazione di acquisto, reindirizzando l'utente alla schermata di dettagli del prodotto andando ad porre alla quantità il valore 1 (valore di default).
L'utente può tornare alla schermata di dettaglio di prodotto dalla pagina di acquisto cliccando sulla sezione alta della pagina in questo caso il valore della quantità non sarà mutato, questo perché si vuole dare la possibilità all'utente di avere maggiori informazioni sul prodotto prima che lo si acquisti definitivamente.
6. Se l'utente è al primo accesso, il sistema cercherà di comunicare con il GPS del dispositivo per avere le coordinate e determinare la posizione dell'utente, questo perché gli saranno mostrati solo i prodotti limitrofi che questi può acquistare.
Se questo non sarà possibile, l'utente mediante la combo-box nella home page sceglierà un comune da una lista predefinita, una volta che l'utente si registra oppure si logga ci sarà un confronto tra il comune inserito dall'utente in fase di registrazione e quello scelto al primo avvio dell'app, se questi non coincidono allora il sistema si prende in carico l'indirizzo inserito in fase di registrazione.
La scelta iniziale serve per fare provare l'applicazione anche agli utenti che non sono loggati o che non conoscono Loveltaly.

Surface



IL COLORE

La palette dei colori usata per l'applicazione di Loveltaly è basata principalmente sul colore verde con la presenza del colore rosso, del bianco e di un verde più acceso per mettere in risalto alcuni elementi.

Si sono scelti questi colori perché si voleva rimandare ai colori della nostra bandiera italiana, per mettere in risalto la qualità made in Italy e il futuro rilancio del territorio che è l'obiettivo intrinseco del sistema.

Seguendo un'antica leggenda che racconta che tali colori furono scelti perché si voleva replicare con il verde i colori dei nostri prati, il bianco per le nostre nevi perenni, ed il rosso in omaggio ai soldati che sono morti in tante travagliate guerre.

La base della palette è il verde perché è un colore che ha effetto rilassante e favorisce la calma. È il colore dell'io, della speranza, della vitalità, ma soprattutto è il colore della **natura**, del mondo vegetale, della fertilità e abbondanza, quindi si è reputato adatto alla vendita di prodotti di origine agro alimentare.

Il colore rosso è stato scelto perché è il colore della passione e allo stesso tempo del dolore messi in campo dalle aziende agricole per far crescere e realizzare tutti i prodotti venduti dall'applicazione, inoltre da studi recenti si è visto che il rosso induce ad un aumento del battito cardiaco, quindi all'aumento delle funzionalità vitali e dell'energia facendo prendere decisioni anche "impulsive" cercando di far acquistare i prodotti più facilmente raggiungendo così l'obiettivo principale dell'applicazione.

Infine il bianco è il colore dell'igiene e del candido quindi sta a rappresentare il lato della vita sana che i prodotti venduti in Loveltaly offrono.

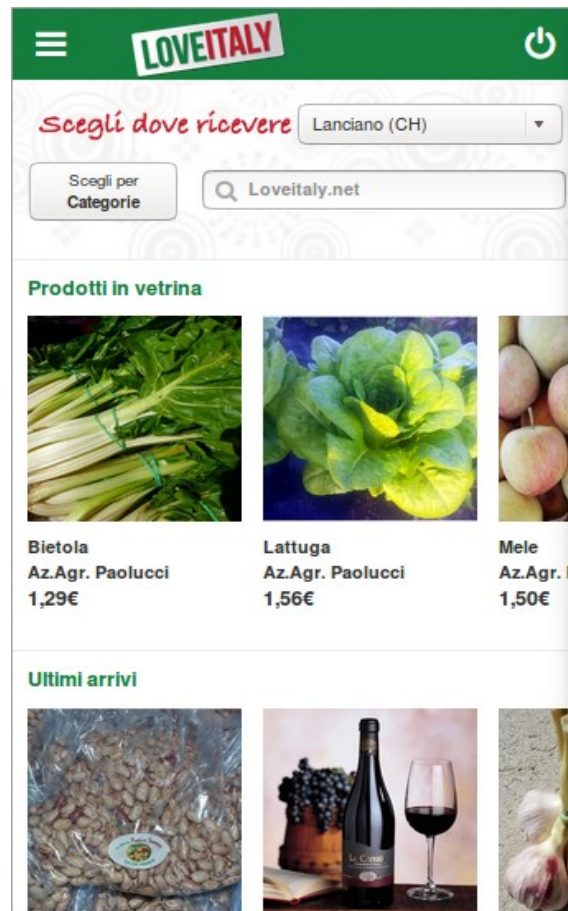
Queste scelte sono state anche guidate dall'esistenza di un sito internet: www.loveitaly.net e dalle richieste fatte dal committente che non voleva stravolgere il canale di vendita già adottato dal sistema, cercando di dare una continuità nelle diverse piattaforme di utilizzo di Loveltaly.

Stesso vale per l'immagine di background utilizzata nelle diverse view dell'applicazione, anche essa ripresa dal precedente sito.

IL FONT

Per quanto riguarda il font dei caratteri è stato utilizzato HELVETICA che è uno dei font più utilizzati dai designers. È un font senza grazie (sans-serifs), adatto per il testo visualizzato su schermo in quanto fornisce una resa pulita e molto leggibile rispetto ai caratteri con abbellimenti e che utilizzano spessori diversi.

Di seguito è riportato il HI_FI Wireframe della home page di Loveltaly



Nella pagina principale dell'applicazione è stato utilizzato un pattern a cards tutte della stessa dimensione e su di una stessa riga, scrollabili in orizzontale, inizialmente verso sinistra, ma poi si potrà anche tornare indietro scrollando verso destra.

Si è fatta questa scelta per dare la possibilità all'utente di visionare almeno in parte quello che il marketplace Loveltaly offre.

Esso permette di visualizzare dieci prodotti che sono entrati a far parte della vetrina, dove troviamo quelli più venduti, e gli ultimi arrivi, cioè i dieci inseriti per ultimi dalle aziende produttrici, cliccando su ognuno di essi l'utente sarà in grado di visualizzare tutti i dettagli del singolo prodotto.

Inoltre è stata utilizzata una navigation bar che permette, mediante un menu a scomparsa di navigare più velocemente tra alcune pagine dell'applicazione, quali la home page, la pagina riportante tutte le categorie di prodotti, la pagina riportante il calendario di stagionalità ed infine un link diretto sui termini e condizioni del sistema.

Oltre al menu, nella barra di intestazione, troviamo un'icona power on/off, che permette sia di loggarsi che di sloggarsi, in entrambi i casi l'utente viene reindirizzato alla pagina starter, dove potrà scegliere l'operazione che vorrà attuare, si è presa questa scelta per addestrare l'utente al funzionamento dell'applicazione.

La barra d'intestazione è presente in tutte le pagine dell'applicazione escluse le pagine Starter, di login, di registrazione, e quella di tutorial.

Subito dopo la barra di navigazione troviamo una combo-box in cui è riportata la lista dei comuni dove risiedono tutte le aziende produttrici iscritte al sistema offerto da Loveltaly, l'utente non dovrà fare altro che scegliere un comune se non è settato in automatico via GPS. Poi troviamo un pulsante che porta l'utente alla pagina delle categorie, raggiungibile anche da menu; si è scelto di inserire nell'applicazione questa “ridondanza” per facilitare la ricerca dei diversi prodotti da parte dell'utente.

Infine, dalla home page l'utente ha la possibilità di avviare una ricerca di un determinato prodotto, indicato il suo nome o l'azienda che lo produce o la sua categoria, oppure indicandole tutte e tre, per fare questo bisogna usare l'apposita barra.

Alcune note sul HI-FI Wireframe:

L'ombreggiatura che viene visualizzata nell'immagine è dovuta all'emulatore utilizzato per visualizzare l'app, essa non è presente nella versione finale.

L'hi-fi Wireframe contenuto nella pagina precedente è stato realizzato su uno schermo di 4 pollici, dove l'app risulta visibile e chiara, non ci saranno problemi quindi a visualizzarla su schermi di 5 pollici o superiori.