

nomnomr.



Project
Description

Περιεχόμενα

Λίστα Αλλαγών	3
Σύνθεση Ομάδας	4
Σύντομη Περιγραφή Του Έργου	5
Επιλογή Ονόματος.....	6
Επιλογή Ταυτότητας	6
Fonts	6
Color Palette	6
Elements	7
Mockup Screens.....	8
Εστιατόριο	8
Διανομέας	10
Χρήστης	11
Υλοποιημένες Οθόνες.....	14
Εργαλεία Που Χρησιμοποιήθηκαν	25

Λίστα Αλλαγών



Για να έχετε πρόσβαση στην τελευταία έκδοση των απαντήσεων μπορείτε να σκανάρετε το παραπάνω QR Code ή να χρησιμοποιήσετε το παρακάτω κουμπί.

[Πατήστε Εδώ](#)

Για να είναι πιο ευδιάκριτες οι αλλαγές στις σελίδες οι οποίες έγιναν, χρησιμοποιούμε τα παρακάτω χρώματα:

- Προσθήκη νέου υλικού
- Επεξεργασία / Προσαρμογή
- Διαγραφή υλικού

v0.2

- Διορθώθηκε ο τίτλος της Μπεσιάνα Άγκο στην επόμενη σελίδα. Αναφερόταν ως "Φοιτητής", τώρα αναφέρεται σωστά ως "Φοιτήτρια".
- Προστέθηκε η παρούσα σελίδα.
- Στην ενότητα "Επιλογή Ταυτότητας" μεγαλώσαμε τα Text boxes ώστε να χωράνε οι προτάσεις παραδείγματα των γραμματοσειρών.
- Διορθώθηκαν τυπογραφικά λάθη που εντοπίσαμε.
- Ενημερώθηκε η οθόνη "Home Screen".
- Προστέθηκαν Mockups και περιγραφές για τις διεπαφές του Εστιατορίου και του διανομέα.
- Προστέθηκαν επιπλέον ενδεικτικά Mockups για τον χρήστη.
- Προστέθηκαν τα Apple SF Symbols στην ενότητα "Εργαλεία Που Χρησιμοποιήθηκαν"

v0.3

- Προστέθηκε ο ρόλος του QA Manager στην Αθανασία Ζεκυριά.

v1.0

- Διορθώθηκε ο τρόπος διεξαγωγής της Ομαδικής Επιλογής Καταστήματος στην σύντομη περιγραφή έργου, καθώς, αποφασίσαμε η απόφαση να λαμβάνεται μέσω τελικής ψηφοφορίας και όχι εκ νέου, με swipe right/left.
- Διορθώθηκε ο τρόπος δημιουργίας Δωματίου στην σύντομη περιγραφή έργου, καθώς, αποφασίσαμε, το Σύστημα να παράγει μοναδικό κωδικό και όχι να τον εισάγει ο Πελάτης.
- Διορθώθηκε ο τρόπος διεξαγωγής της Ομαδικής Επιλογής Καταστήματος όσον αφορά την ασυμφωνία των μελών: η διαδικασία θα αρχίζει εκ νέου με την δημιουργία ξεχωριστών δωματίων σε υποομάδες.
- Διαγραφή mockup οθόνης Review, λόγω ημιτελούς σχεδιασμού.

Σύνθεση Ομάδας



Ιωάννης Λουδάρος

1067400

iloudaros@upnet.gr

Φοιτητής 4ου έτους

Ρόλος στο παρόν
κείμενο: Co-Editor



Χριστίνα Κρατημένου

1067495

up1067495@upnet.gr

Φοιτήτρια 4ου έτους



Ιωάννης Τσικέλης
1067407

st1067407@ceid.upatras.gr

Φοιτητής 4ου έτους



Αθανασία Ζεκυριά

1059660

up1059660@upnet.gr

Φοιτήτρια 5ου έτους

Ρόλος στο παρόν
κείμενο: Editor,
QA Manager



Μπεσιάνα Άγκο

1059662

up1059662@upnet.gr

Φοιτήτρια 5ου έτους



Σύντομη Περιγραφή του έργου

Πόσες φορές έχουμε βρεθεί σε παρέα και η απόφαση για το τι και από πού θα παραγγείλουμε είναι δύσκολη και κατά κύριο λόγο, χρονοβόρα; Περνάμε ώρες μπροστά από το μενού ενός καταστήματος για να καταλήξουμε στο συμπέρασμα "εγώ τελικά, θέλω σουβλάκια". Υπάρχουν πολλές εφαρμογές από τις οποίες μπορείς να παραγγείλεις φαγητό "με ένα απλό κλικ", ωστόσο, δεν λύνουν το πρόβλημα του χρόνου μέχρι να καταλήξουμε σε αυτό το απλό κλικ. Επιπλέον, το θέμα πληρωμής σε μια παρέα που παραγγέλνει από κοινό κατάστημα, γίνεται ιδιαίτερα περίπλοκο όταν υπάρχουν διαφορετικοί τρόποι πληρωμής (μετρητά, χρεωστικές κάρτες, PayPal κ.ο.κ). Εδώ ερχόμαστε εμείς και το nomnomr.

Ο χρήστης εγγράφεται με τα στοιχεία του και στην συνέχεια, εισάγεται στον λογαριασμό του. Από κει και πέρα, απαιτείται η επιλογή διεύθυνσης αποστολής και του δίνεται η δυνατότητα είτε να παραγγείλει μόνος του, είτε να επιλέξει τον αριθμό των ατόμων που θα παραγγείλουν μαζί του. Με την πρώτη επιλογή του, εμφανίζονται φίλτρα για την ελαχιστοποίηση των αποτελεσμάτων των εστιατορίων/καφέ που θα εμφανιστούν. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει αν θέλει να του εμφανιστεί συγκεκριμένος αριθμός εστιατορίων. Στην συνέχεια, του εμφανίζονται κατηγορίες καταστημάτων, τις οποίες και επιλέγει με την λειτουργία swipe right-left. Βάσει εγγύτητας, των «μου αρέσει κατηγοριών» αλλά και των φίλτρων, η εφαρμογή δίνει στον χρήστη πιθανά εστιατόρια στα οποία ο ίδιος κάνει swipe right-left, αναλόγως με το αν θα ήθελε να παραγγείλει από το εκάστοτε μαγαζί. Το προφίλ των καταστημάτων περιέχει κατάλογο, βαθμολογίες, ελάχιστη τιμή παραγγελίας και χρόνο μέσης παράδοσης. Η εφαρμογή του εμφανίζει εν τέλει, τα καταστήματα που είχαν θετική ψήφο με σκοπό την τελική του απόφαση. Προφανώς, υπάρχει η επιλογή αναζήτησης συγκεκριμένου εστιατορίου, αν έχει ήδη αποφασίσει από πού θέλει να παραγγείλει. Ο χρήστης επιλέγει το τι θα βάλει στο καλάθι του και ύστερα μεταφέρεται στην τελική σελίδα όπου επιλέγει τον τρόπο πληρωμής.

Μέχρι εδώ, η μοναδική διαφορά με τις υπόλοιπες παρόμοιες εφαρμογές είναι η λειτουργία swipe. Έστω, λοιπόν πως ο χρήστης επιλέγει αριθμό ατόμων μεγαλύτερο του ενός. Δημιουργεί δωμάτιο με τον εκάστοτε αριθμό μελών και το Σύστημα παράγει μοναδικό κωδικό για την πρόσβαση των υπόλοιπων μελών. Όταν το δωμάτιο γεμίσει, η διαδικασία είναι η ίδια. Φίλτρα και swipes με σκοπό την εμφάνιση συγκεκριμένων κατηγοριών (δεν παίζει ρόλο αν συμπίπτουν μεταξύ τους, αν ένας χρήστης επιλέξει κρέπτα και ένας άλλος επιλέξει σουβλάκι, η εφαρμογή εμφανίζει και τα δύο αντίστοιχα είδη εστιατορίων) και στην συνέχεια, swipes, με σκοπό το πολυπόθητο match μεταξύ των μελών του γκρουπ. Σε περίπτωση που δεν υπάρξει κατάστημα που επιλέχθηκε με ομοφωνία, στους χρήστες εμφανίζονται τα καταστήματα με τις περισσότερες θετικές ψήφους, στα οποία αναγράφονται και πόσοι ψήφησαν την εκάστοτε επιλογή. Εκεί, διεξάγεται η τελική ψηφοφορία, με τους Πελάτες να δίνουν την μοναδική ψήφο τους στο επιθυμητό Κατάστημα και να καταλήγουν σε κάποιο από αυτά πλειοψηφικά. Σαφώς, αν κάποιος χρήστης δεν θέλει να παραγγείλει από την τελική απόφαση του γκρουπ, μπορεί να αποχωρήσει από το δωμάτιο ανά πάσα στιγμή και οι επιλογές αυτού να μην ληφθούν υπόψη.

Σε περιπτώσεις, που τα μέλη της ομάδας είναι πολλά και δεν μπορούν να καταλήξουν σε μοναδικές επιλογές, θα τους δίνεται η δυνατότητα να αρχίσουν την διαδικασία εκ νέου, με υποομάδες, "Παραγγέλνοντας Ξεχωριστά".

Όταν η απόφαση του καταστήματος ληφθεί, έρχεται η ώρα για την παραγγελία. Κάθε μέλος βάζει στο καλάθι του την παραγγελία του, ύστερα, μεταφέρεται στην τελική σελίδα όπου διαλέγει τρόπο πληρωμής (μετρητά/κάρτα/PayPal) και επιλέγει πως είναι έτοιμος. Το άτομο που κατέχει το δωμάτιο είναι αυτό που αποστέλλει την παραγγελία όταν όλα τα μέλη δηλώσουν έτοιμα.

Επιλογή Ονόματος

Τι είναι το nomnomr; Μια εφαρμογή για παραγγελίες φαγητού που συνδυάζει την λειτουργία των swipe right-left των γνωστών σε όλων dating apps. Στο όνομα συνδυάσαμε και εμείς το "nom nom" που εκφράζει την κατανάλωση φαγητού με ευχαρίστηση και το r ως easter egg από την κατάληξη γνωστών dating apps.

Επιλογή Ταυτότητας

Fonts

Η οικογένεια γραμματοσειρών που διαλέξαμε είναι η San Francisco. Συγκεκριμένα διαλέξαμε τις ύπο-οικογένειες :

SF Pro

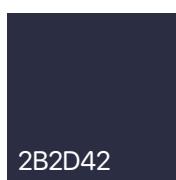
The quick brown fox jumps over the lazy dog.

SF Pro Rounded

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

Color Palette

Η παλέτα χρωμάτων που χρησιμοποιούμε αποτελείται από:

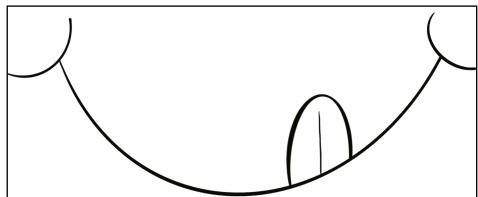


Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν πολλαπλάσια του 20% στο oracity των παραπάνω χρωμάτων. Η επιλογή των χρωμάτων έγινε σύμφωνα με¹ που δείχνουν ότι υπάρχει μια υποσυνείδητη σύνδεση του κόκκινου και του κίτρινου με το φαγητό. Υπάρχουν μάλιστα ενδείξεις ότι αντανακλαστικά οι σιαλογόνοι αδένες προετοιμάζονται να εκκρίνουν σάλιο όταν ένα άτομο εκτεθεί σε αυτά τα χρώματα. Ακολουθώντας τον συμβολισμό του φαγητού προστέθηκαν αρμονικές αποχρώσεις του πράσινου, του μπεζ και του καφέ ώστε να συμβολίζουν υγιεινές επιλογές, υδατάνθρακες και πρωτεΐνες αντίστοιχα. Το τελευταίο χρώμα επιλέχθηκε για να δημιουργεί αντίθεση μέσα στον χρωματικό κύκλο.

¹ <https://www.color-meanings.com/colors-hungry-lose-appetite/>

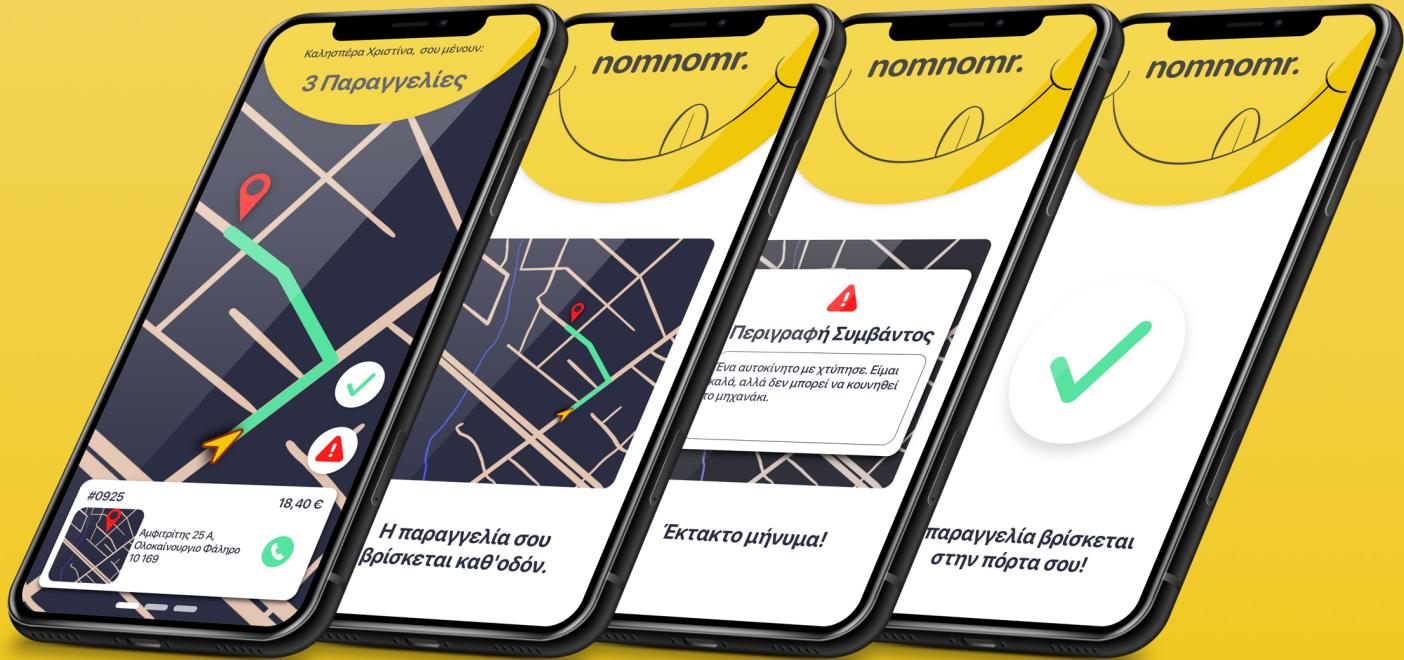
Elements

Elements ονομάζουμε τα επαναλαμβανόμενα οπτικά στοιχεία που χρησιμοποιούμε για να δηλώσουμε την παρουσία του nomnomr.



Smile Element: Σχεδιάσαμε το smile element ως το λογότυπο του nomnomr.

Mockup Screens



Στις επόμενες σελίδες παραθέτουμε κάποια ενδεικτικά Mockups. Θεωρούμε ότι για την καλύτερη κατανόηση τους, πρέπει να συνοδεύονται από το κατάλληλο use case στο οποίο θα εμφανίζεται η εικονιζόμενη οθόνη στον χρήστη. Για αυτό, στο τεχνικό κείμενο Use Cases που θα βρείτε στον ίδιο κατάλογο με το παρόν έγγραφο, αποφασίσαμε να συμπεριλάβουμε πληθώρα Mockups που δίνουν στον αναγνώστη την ευκαιρία να κατανοήσει γρηγορότερα και σε μεγαλύτερο βάθος την λειτουργικότητα της εφαρμογής μας.

Εστιατόριο

The screenshot shows the 'nomnomr.' app interface for a restaurant named 'El Canto Savor'. On the left, there's a sidebar with categories: 'Παραγγελίες', 'Προϊόντα', 'Ωράριο Καταστήματος', and 'Πληρωμές'. The main area displays a table of delivery addresses:

Κωδικός	Διεύθυνση Πελάτη	Τηλέφωνο Πελάτη	Δανομέας	Κατάσταση Παραγγελίας	Τιμή
#0432	Τραχανίδιν 32, Παλιά Σμύρνη...	6945326510	Χριστίνα	Καθ'οδύν	18,40€
#0433	Κοκομπίνο 7, Παλιά Σμύρνη...	6948886517	-	Προετοιμασία	6,00€
#0434	Τραχανίδιν 32, Ολοκαΐνουργ...	6969325483	Νίκος	Ολοκληρώθηκε	8,63€
#0435	Ελπινίκης 53B, Παλιά Σμύρνη...	6973256200	-	Ακυρώθηκε	26,70€
#0436	Κάμπου 3, Κοντά Αλώνια...	6937256919	-	Προετοιμασία	5,90€

At the bottom right, there's a summary box with the text 'Περιεκτής 7 Ολοκαΐνουργιο Θάληρο 56350 10 λεπτα 30,50€ Απόδοξη Απόρριψη'.

Διαχείριση Παραγγελιών

Το κατάστημα βλέπει τα στοιχεία των παραγγελιών που έχει αναλάβει και μπορεί να αναθέσει σε διανομείς την παράδοση τους.

nomnomr. El Canto Savor ▾

Παραγγελίες	Δευτέρα	Τρίτη	Τετάρτη	Πέμπτη	Παρασκευή	Σάββατο	Κυριακή
Προϊόντα		12:00 μμ - 3:00 μμ					
Ωράριο Καταστήματος		9:00 πμ - 12:00 μμ					
Πληρωμές	12 μμ	12 πμ					
	9:00 πμ - 12:00 μμ						
	12 μμ						

Ωράριο Καταστήματος

Ο υπάλληλος καταστήματος μπορεί να ανανεώνει το ωράριο του καταστήματος.

nomnomr. El Canto Savor ▾

Παραγγελίες	Αναζήτηση...		
Προϊόντα	προσθήκη εισαγωγή εξαγωγή		
Ωράριο Καταστήματος			
Πληρωμές			

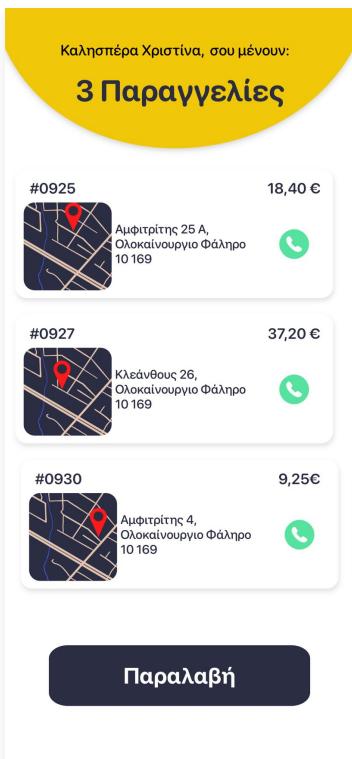
Ορεκτικά			
Όνομα	Περιγραφή	Διαθεσιμότητα	Τιμή
Chorizos con fofoicoli	Τραγανά φοφοκόλ πάνω σε...	Διαθέσιμο ▾	6€
Takas de la karma	Zουμερό κάρμα σερβιτσιμένα...	Εξαντλημένο ▾	4.90€

Cachatas			
Όνομα	Περιγραφή	Διαθεσιμότητα	Τιμή
Cacácia	Πικάντικα Cacácia. Συνοδεύ...	Διαθέσιμο ▾	7.90€

Προϊόντα

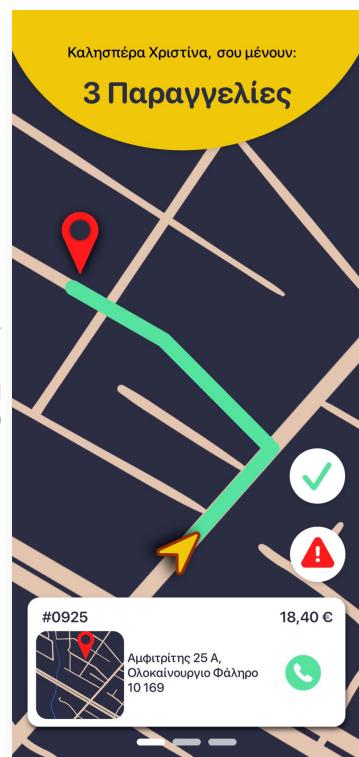
Ο υπάλληλος καταστήματος μπορεί να ανανεώνει τον κατάλογο του καταστήματος.

Διανομέας



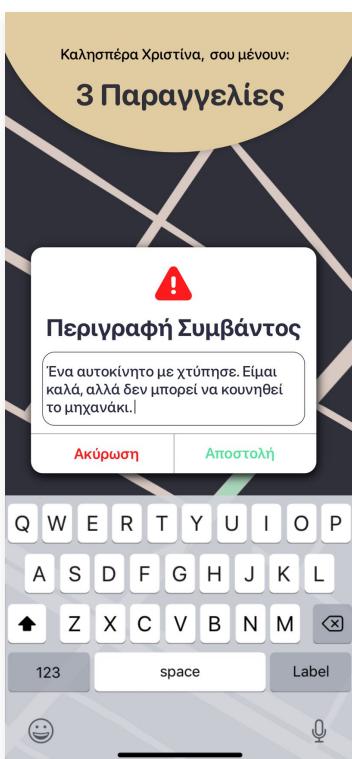
Παραλαβή Παραγγελιών

Ο διανομέας βλέπει μια προεπισκόπηση των παραγγελιών που του έχει αναθέσει το κατάστημα και ενημερώνει.



Οθόνη Πλοήγησης

Η εφαρμογή υπολογίζει την συντομότερη διαδρομή ώστε ο διανομέας να παραδώσει τις παραγγελίες που ανέλαβε.



Οθόνη Έκτακτης Ανάγκης

Ο Διανομέας έχει την δυνατότητα να ενημερώσει τον πελάτη και το κατάστημα ότι κάτι έκτακτο συνέβη.

Χρήστης



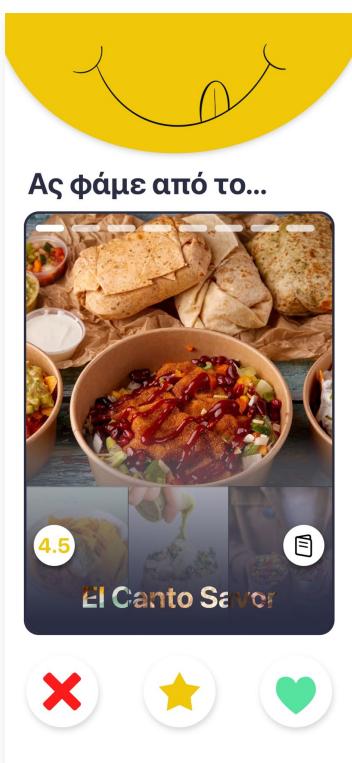
Home Screen

Το Home Screen είναι η πρώτη οθόνη που συναντάει ο χρήστης αφού συνδεθεί στην εφαρμογή. Εκεί επιλέγει αν θα παραγγείλει μόνος του, ή μαζί με τους φίλους του. Σε περίπτωση που παραγγέλνει με τους φίλους του μπορεί να δημιουργήσει δωμάτιο ή να μπεί σε κάποιο που έχουν ήδη δημιουργήσει εκείνοι.



Επιλογή Κατηγορίας

Αφού το δωμάτιο οριστικοποιηθεί, ο κάθε χρήστης κάνει swipe ώστε να συμφωνηθούν οι επιτρεπόμενες κατηγορίες φαγητού.



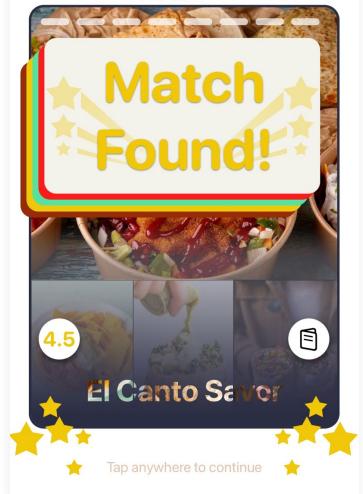
Επιλογή Εστιατορίου

Αφού έχουν οριστεί τα φίλτρα και οι επιτρεπόμενες κατηγορίες, ο κάθε χρήστης αρχίζει να κάνει swipe στα αποτελέσματα των εστιατορίων.



Επιτυχές Ταίριασμα

Όταν όλοι οι χρήστες κάνουν swipe στα εστιατόρια που τους αρέσουν, η εφαρμογή ανακαλύπτει τις κοινές τους επιλογές και τις ανακοινώνει ως matches!



Το μερίδιο σου είναι:
8.45 €

Νερό	0,50 €
Chocko flutr	0,50 €
Chili con soso	7,00 €
Hot Sauce	0,45 €

Τρόπος Πληρωμής

Μετρητά

▼

Πληρωμή

Οθόνη Πληρωμών

Στον κάθε χρήστη εμφανίζεται το κομμάτι της παραγγελίας που πρέπει να πληρώσει. Μπορεί να επιλέξει τον τρόπο πληρωμής.

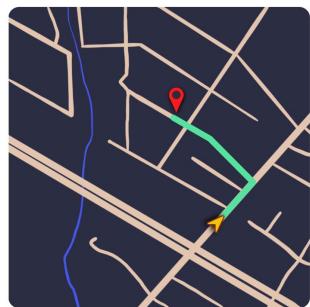


Αποδοχή Παραγγελίας από το Κατάστημα

Ο πελάτης αποστέλλει την παραγγελία του και το κατάστημα την αποδέχεται και επιστρέφει σε αυτόν τον εκτιμώμενο χρόνο αποστολής.



Καλά ντε, μην μας φας,
ερχόμαστε σε περίπου
40 λεπτά!



"Εχει φύγει το παιδί!"
Παράδοση: 23 λεπτά

Νερό

0.50 €

Κατάσταση Παραγγελίας

Ο πελάτης παρακολουθεί το στίγμα του delivery person κατά την διάρκεια αποστολής της παραγγελίας του.

nomnomr.



Επιτυχής Παραγγελία

Η παραγγελία έφτασε. Το delivery person επιβεβαιώνει μέσω της δικής του εφαρμογής ότι βρίσκεται έξω από το σπίτι του πελάτη.

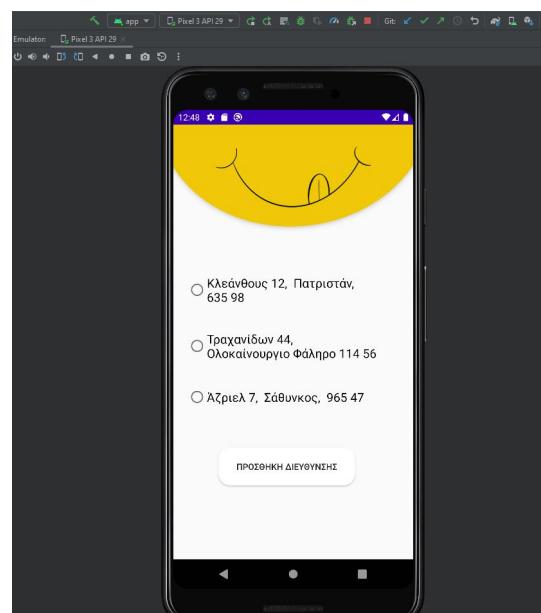
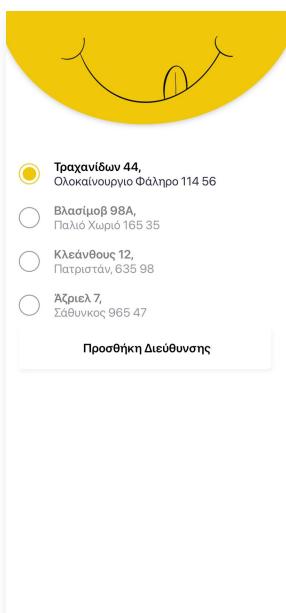
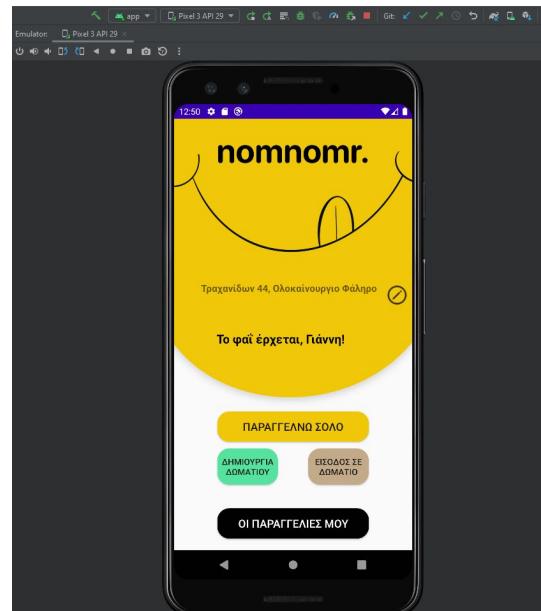
Η παραγγελία βρίσκεται στην πόρτα σου!

Υλοποιημένες Οθόνες

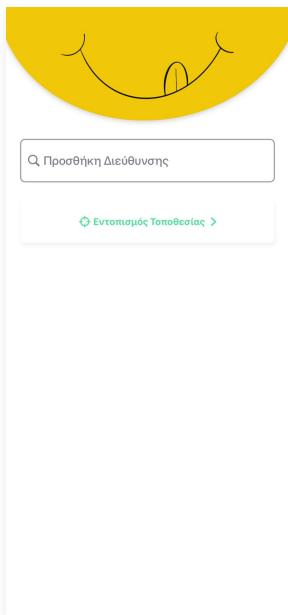
Mockups



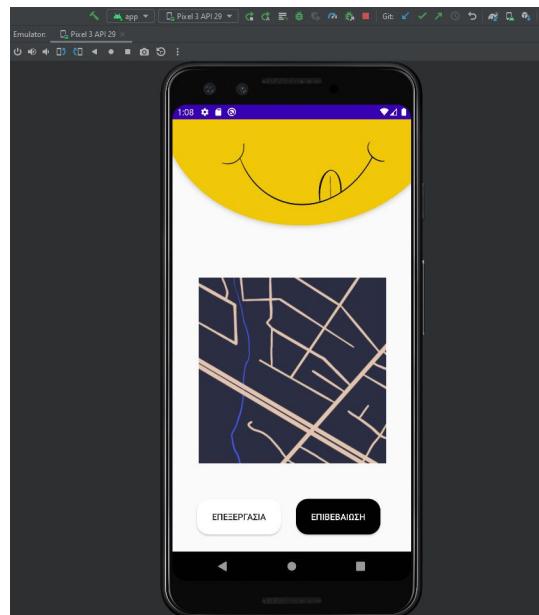
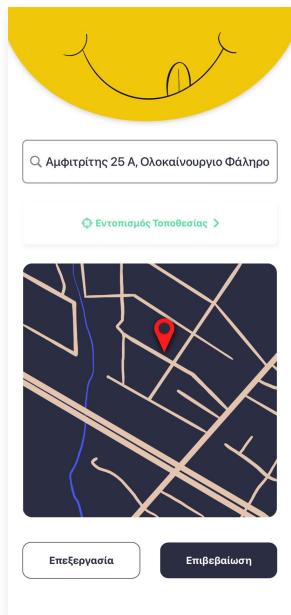
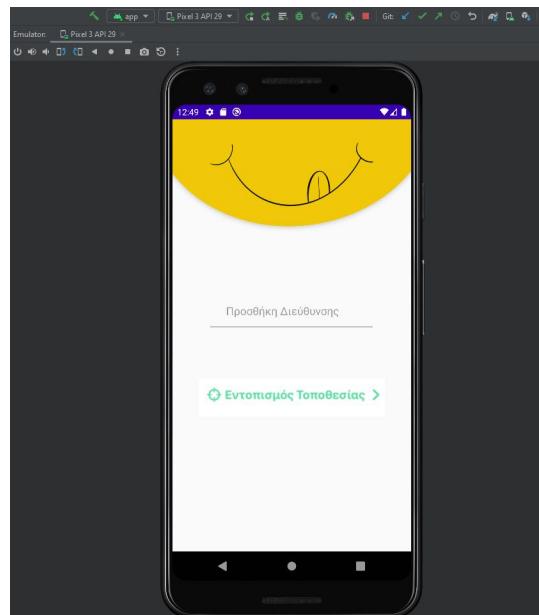
Τελική Υλοποίηση



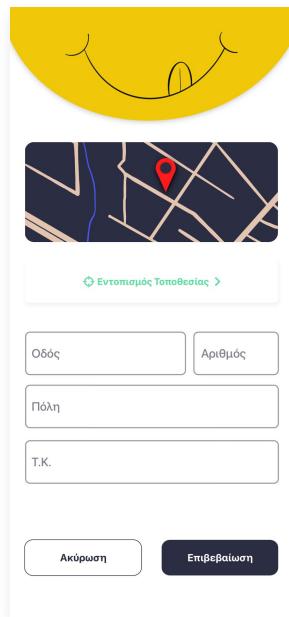
Mockups



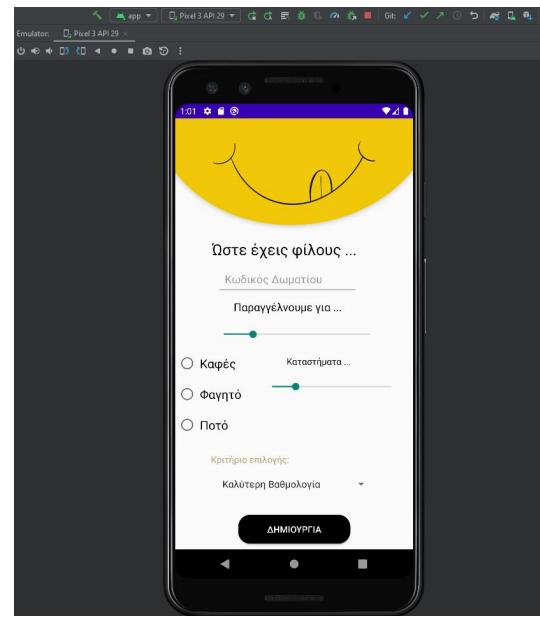
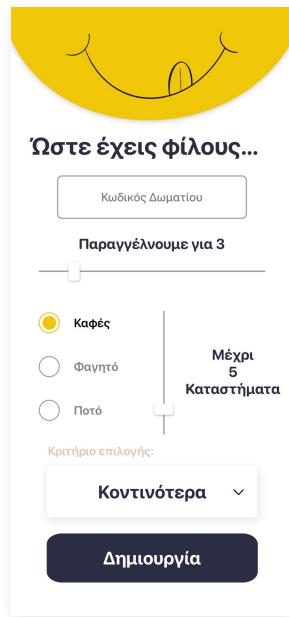
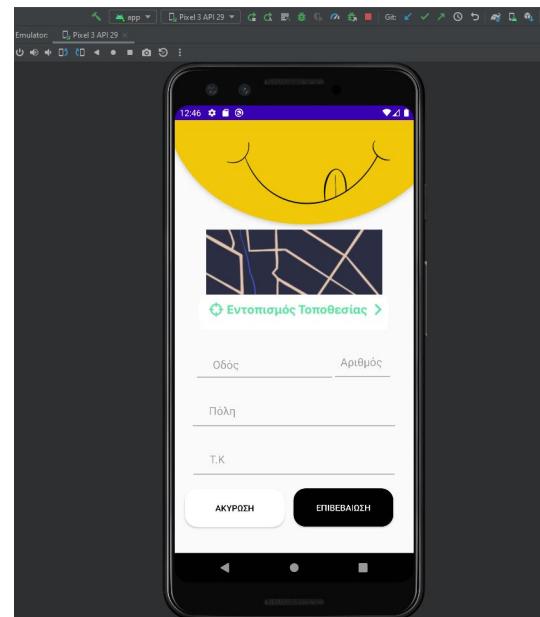
Τελική Υλοποίηση



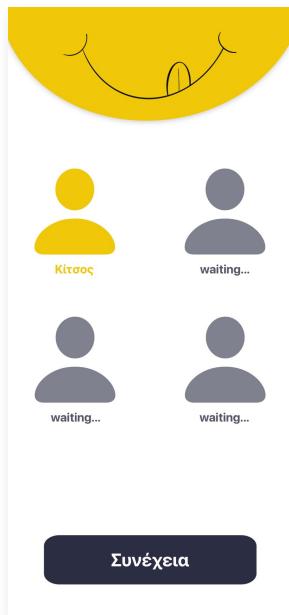
Mockups



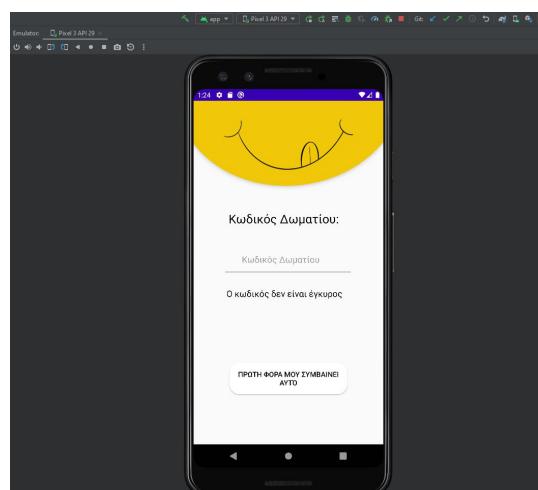
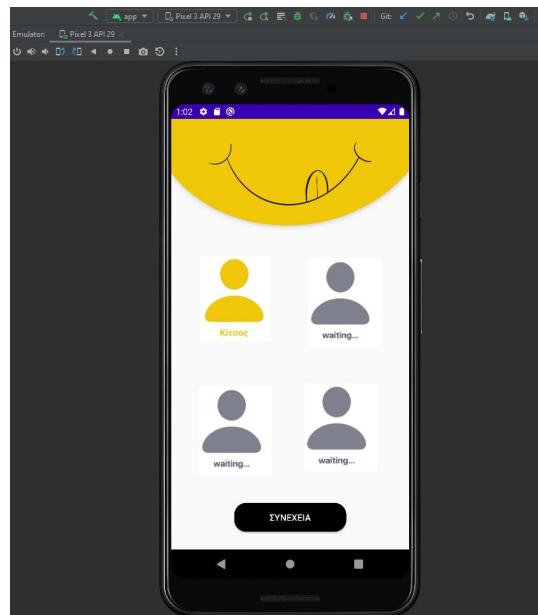
Τελική Υλοποίηση



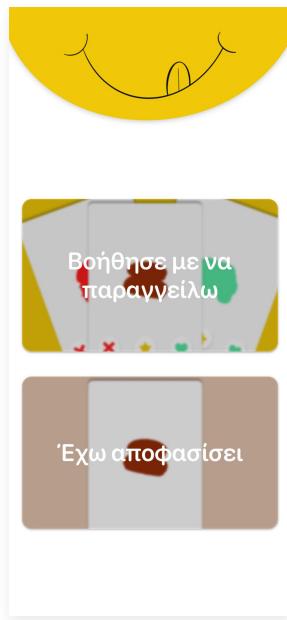
Mockups



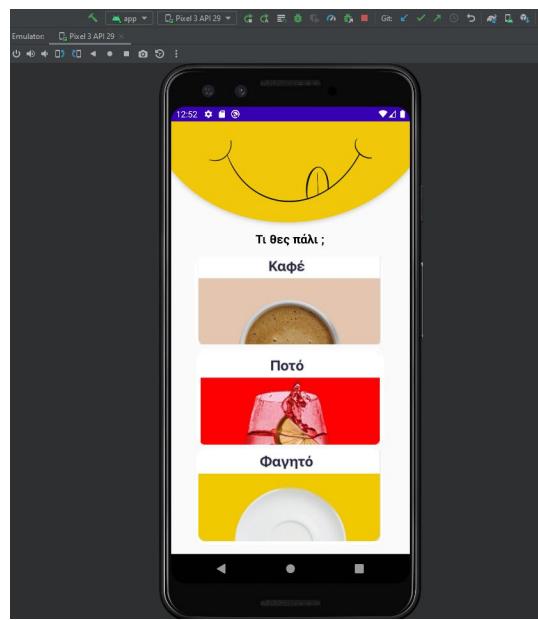
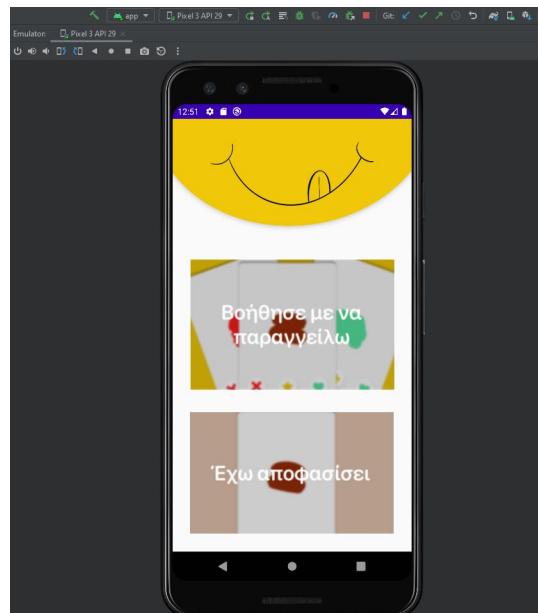
Τελική Υλοποίηση



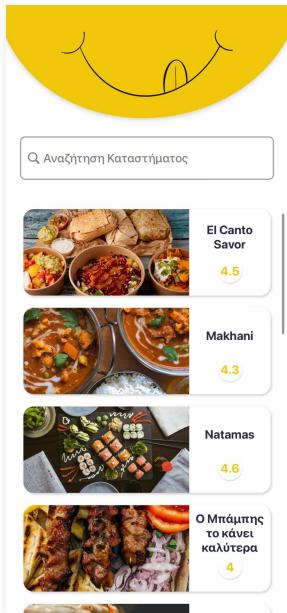
Mockups



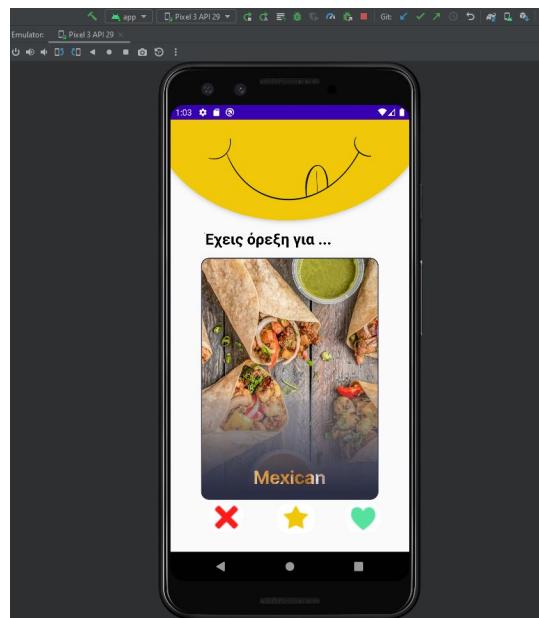
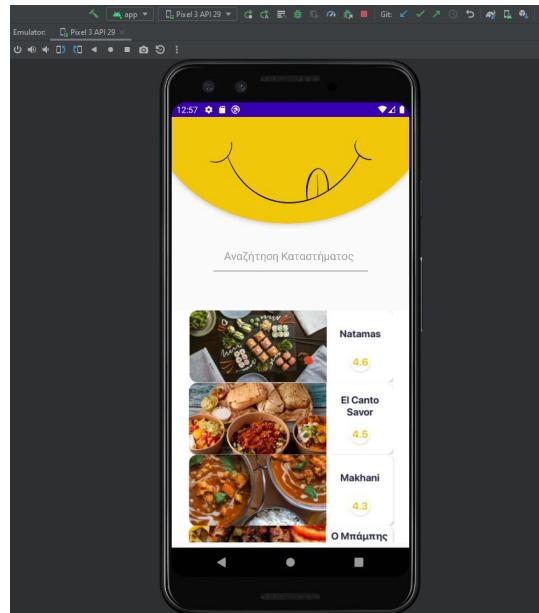
Τελική Υλοποίηση



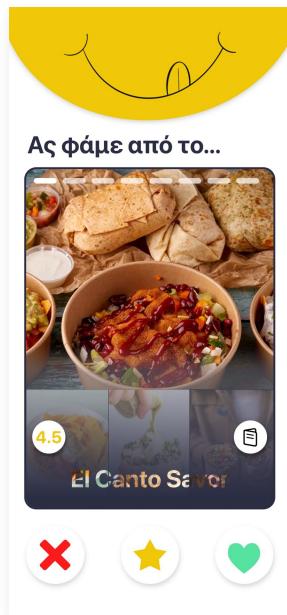
Mockups



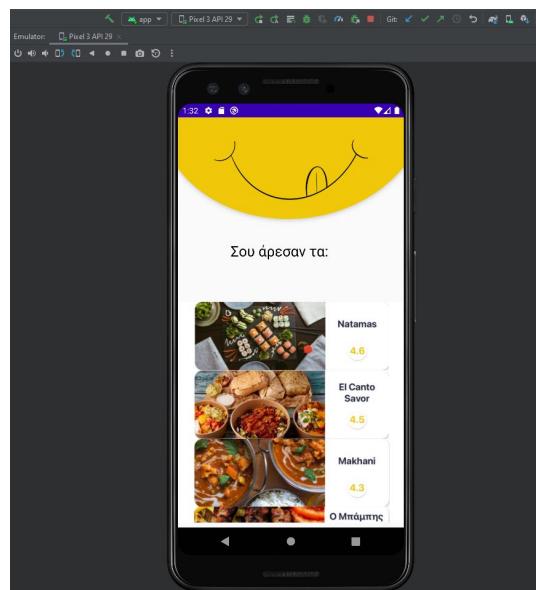
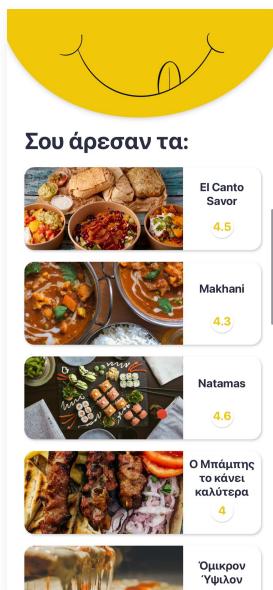
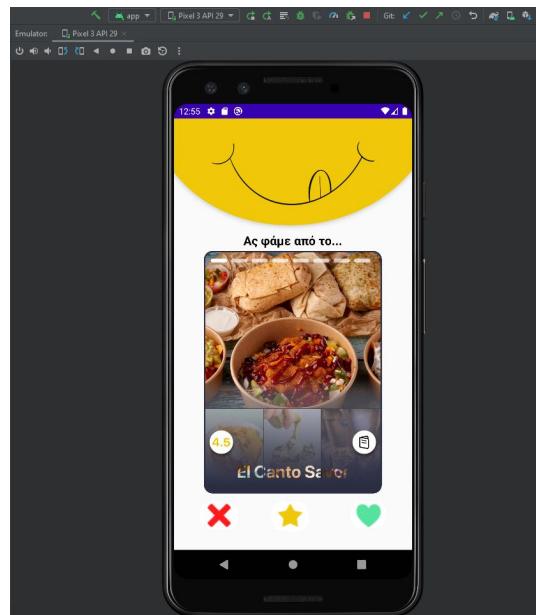
Τελική Υλοποίηση



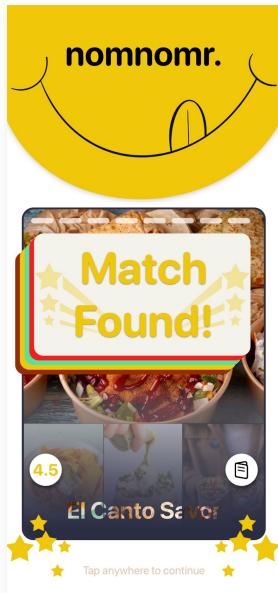
Mockups



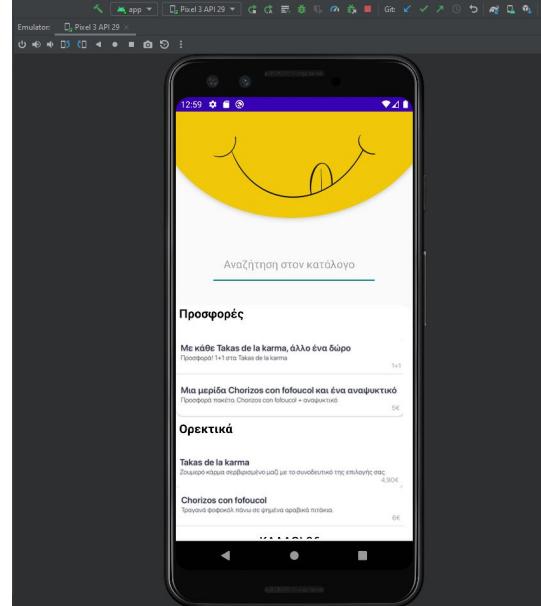
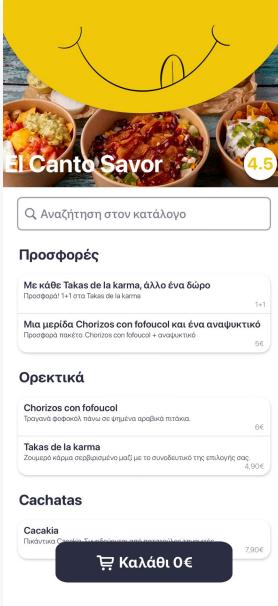
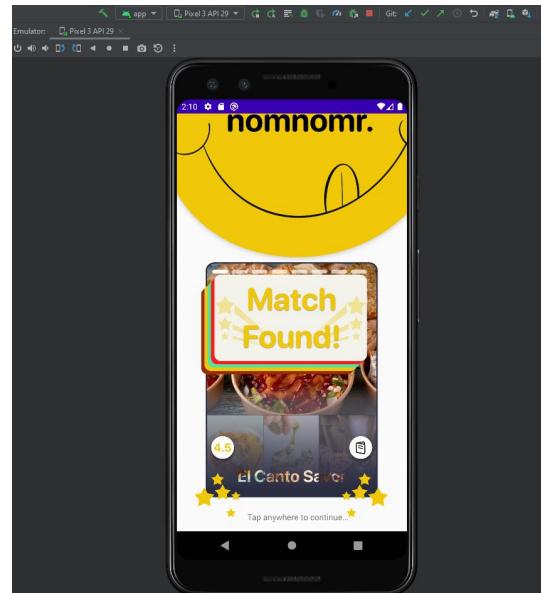
Τελική Υλοποίηση



Mockups



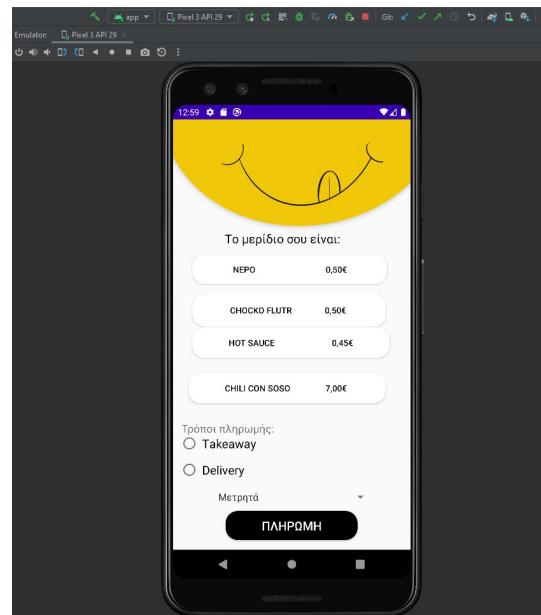
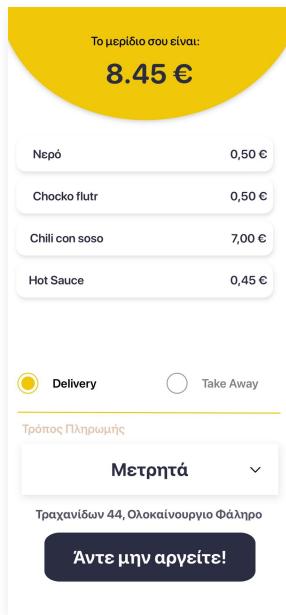
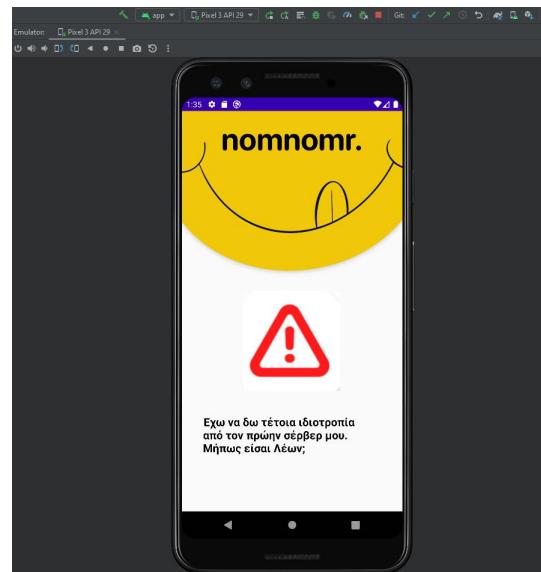
Τελική Υλοποίηση



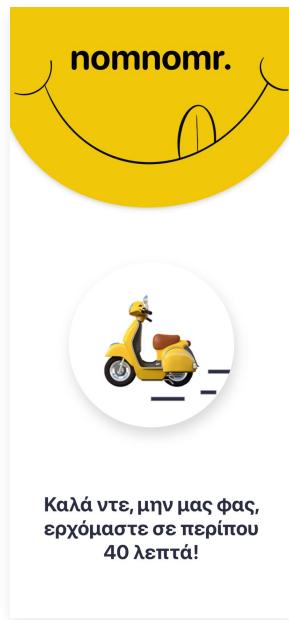
Mockups



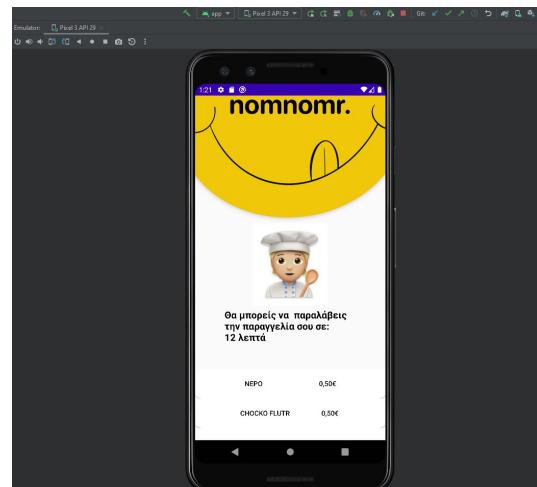
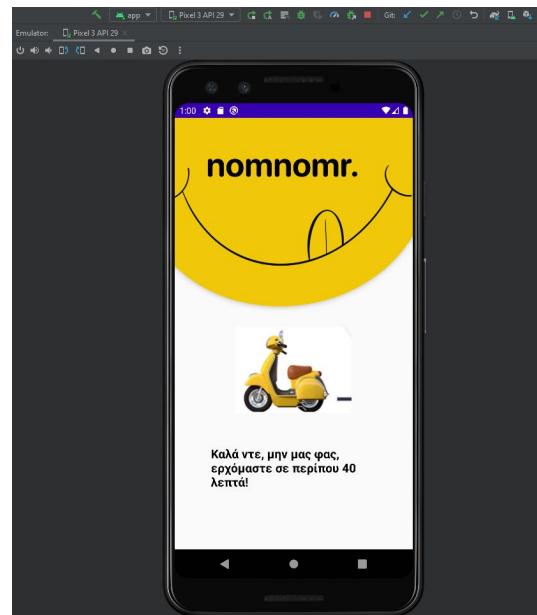
Τελική Υλοποίηση



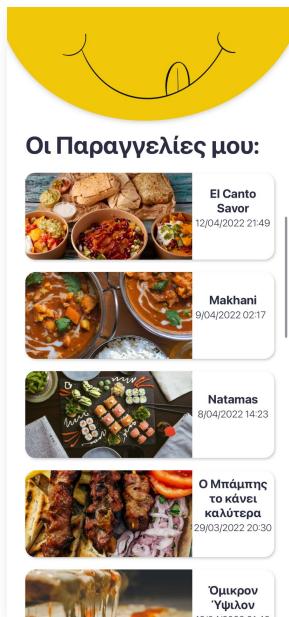
Mockups



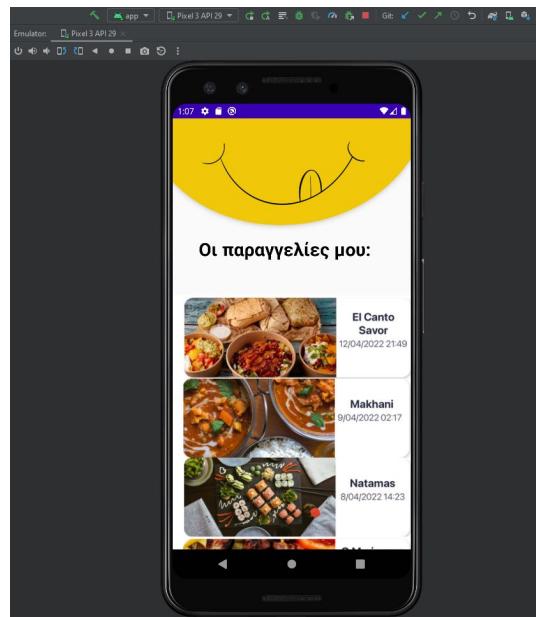
Τελική Υλοποίηση



Mockups



Τελική Υλοποίηση



Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν

Pages

Χρησιμοποιήθηκε για την τελική σύνδεση των κειμένων, την μορφοποίηση τους, την εισαγωγή των mockups και την εξαγωγή του pdf.

Word

Χρησιμοποιήθηκε για την σύνταξη των κειμένων.

Pixelmator

Τα mockups που παρουσιάζουμε στην παρούσα αναφορά σχεδιάστηκαν στο Pixelmator Pro.

Unsplash

Για τα Mockups προμηθευτήκαμε Stock images από το unsplash.com.

Apple SF Symbols

Χρησιμοποιήσαμε την συλλογή εικονιδίων της Apple για το κουμπί του μενού.