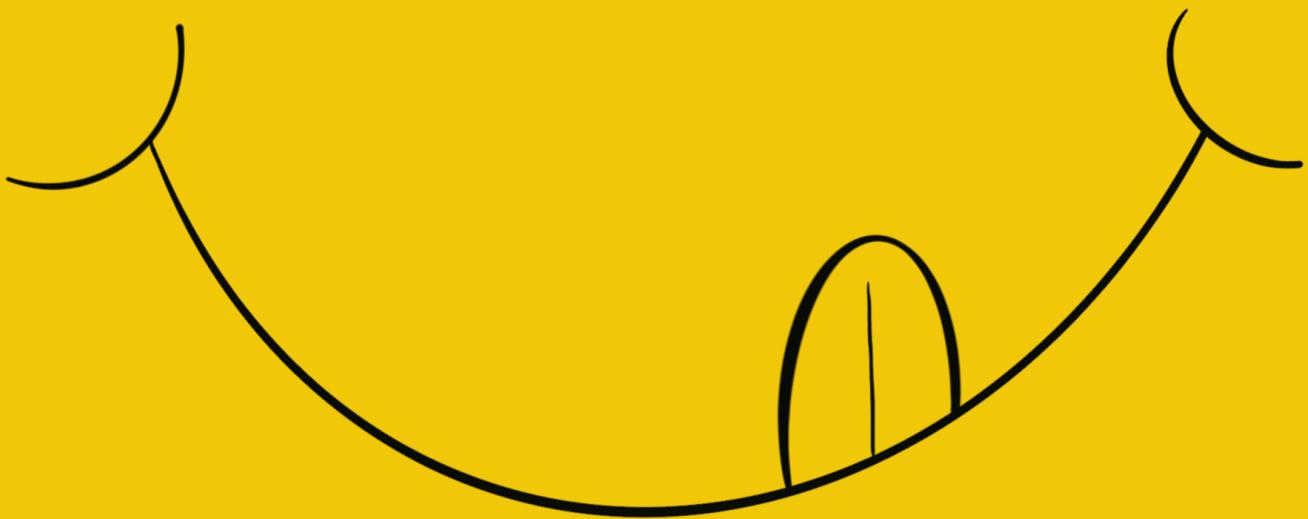


# nomnomr.



Project  
Description

# Περιεχόμενα

Σύνθεση Ομάδας .....	3
Σύντομη Περιγραφή του έργου .....	4
Επιλογή Ονόματος.....	5
Επιλογή Ταυτότητας .....	5
Fonts	5
Color Palette	5
Elements	6
Mockups Screens .....	6
Εργαλεία που Χρησιμοποιήθηκαν .....	8



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

[Πατήστε Εδώ](#)

# Σύνθεση Ομάδας



Ιωάννης Λουδάρος

1067400

[iloudaros@upnet.gr](mailto:iloudaros@upnet.gr)

Φοιτητής 4ου έτους

Ρόλος στο παρόν  
κείμενο: Co-Editor



Χριστίνα Κρατημένου

1067495

[up1067495@upnet.gr](mailto:up1067495@upnet.gr)

Φοιτήτρια 4ου έτους



Ιωάννης Τσικέλης  
1067407



Αθανασία Ζεκυριά

1059660

[up1059660@upnet.gr](mailto:up1059660@upnet.gr)

Φοιτήτρια 5ου έτους

Ρόλος στο παρόν  
κείμενο: Editor



Μπεσιάνα Άγκο

1059662

[up1059662@upnet.gr](mailto:up1059662@upnet.gr)

Φοιτητής 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 ποτπομr.

Ο χρήστης εγγράφεται με τα στοιχεία του και στην συνέχεια, εισάγεται στον λογαριασμό του. Από κει και πέρα του δίνεται η επιλογή διεύθυνσης αποστολής καθώς και η δυνατότητα είτε να παραγγείλει από 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 κωδικό για την πρόσβαση των υπόλοιπων ατόμων. 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 κρέπα 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. Εκ νέου με swipe right-left, οι χρήστες καταλήγουν σε ένα εξ αυτών 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 γίνεται ομαδοποίηση ανά τρία άτομα και πάνω βάσει των τελικών επιλογών. Το άτομο που τελείωσε πρώτο τα swipes στις επιλογές γίνεται ο κάτοχος του κάθε υποδωματίου και η διαδικασία συνεχίζει ως έχει.

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

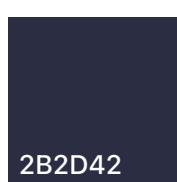
The quick brown fox jumps over the lazy

### SF Pro Rounded

The quick brown fox jumps over the lazy

## Color Palette

Η παλέτα χρωμάτων που χρησιμοποιούμε αποτελείται από:

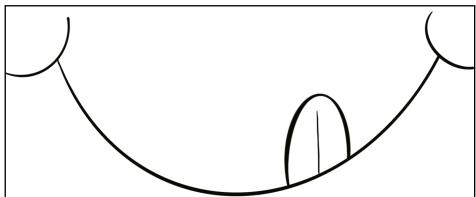


Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν πολλαπλάσια του 20% στο opacity των παραπάνω χρωμάτων. Η επιλογή των χρωμάτων έγινε σύμφωνα με<sup>1</sup> που δείχνουν ότι υπάρχει μια υποσυνείδητη σύνδεση του κόκκινου και του κίτρινου με το φαγητό. Υπάρχουν μάλιστα ενδείξεις ότι αντανακλαστικά οι σιαλογόνοι αδένες 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.

<sup>1</sup> <https://www.color-meanings.com/colors-hungry-lose-appetite/>  
5 of 8

## Elements

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



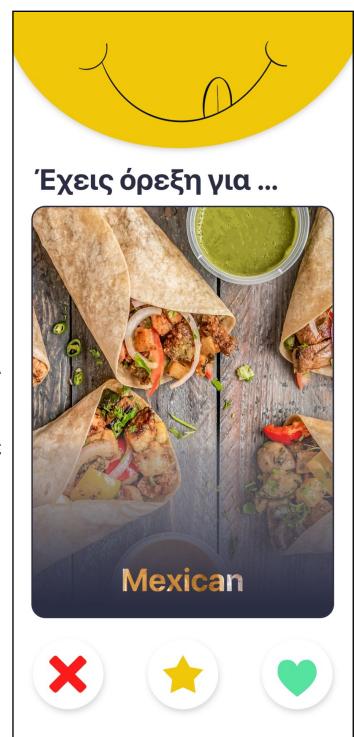
**Smile Element:** Σχεδιάσαμε το smile element ως το λογότυπο του nomnomr.

## Mockups Screens



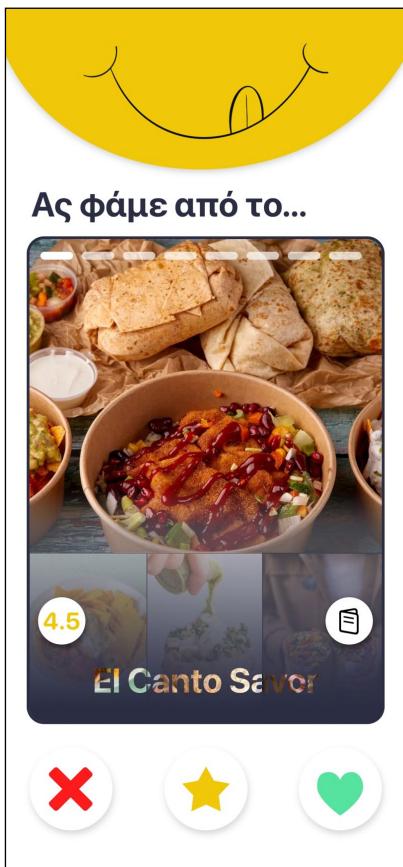
### Home Screen

To Home Screen είναι η πρώτη οθόνη που συναντάει ο χρήστης αφού συνδεθεί στην εφαρμογή. Εκεί επιλέγει αν θα παραγγέλει μόνος του, ή μαζί με τους φίλους του. Σε περίπτωση που παραγγέλνει με τους φίλους του μπορεί να δημιουργήσει δωμάτιο ή να μπει 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.



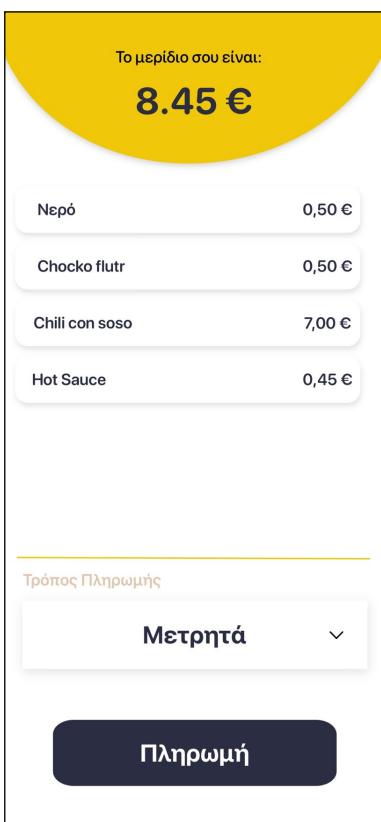
## Επιλογή Εστιατορίου

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



## Επιτυχές Ταίριασμα

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



## Οθόνη Πληρωμών

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

# 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

Stock images προμηθευτήκαμε από το unsplash.com