



ExplorerAI

EXPLORERAI

DOKUMENTACIJA

Pripravili: Katarina Lipovšek, Maja Prosenjak, Mihajlo Alimpić

Maribor, 28. 6. 2024

Kazalo vsebine

1	Uvod	6
2	Uporabljene tehnologije	7
2.1	React	7
2.2	React Native	7
2.3	Firebase	8
2.4	Google Maps API.....	8
2.5	Geocoding API	9
2.6	Google Vision API.....	9
2.7	OpenAI API	10
2.8	Shema sistema	10
3	Opis funkcionalnosti	11
3.1	Diagram primerov uporabe.....	11
3.2	Mobilna aplikacija.....	12
3.2.1	Reševanje kviza	12
3.2.2	Delitev rezultatov kviza	13
3.2.3	Pregled poti	13
3.2.4	Prehod poti.....	14
3.2.5	Pregled lastne statistike	15
3.2.6	Prevajanje besedila in branje prevedenega besedila.....	16
3.2.7	Dodajanje poti	17
3.2.8	Urejanje poti	18
3.2.9	Prijava in registracija	18
3.2.10	Večjezičnost.....	19
3.3	Spletna aplikacija	20
3.3.1	Upravljanje s potmi	20
3.3.2	Dodajanje sezonskih poti	21
3.3.3	Pregled in brisanje uporabnikov.....	22
4	Uporabniški priročnik za uporabo administrativne plošče aplikacije ExplorerAI	23
4.1	Prijava v spletno administratorsko ploščo.....	23
4.2	Pregled vseh poti	24
4.3	Pregled registriranih uporabnikov aplikacije ExplorerAI.....	24
4.4	Izbris uporabnika	25
4.5	Dodajanje nove poti	26

4.6	Objava poti	29
4.7	Urejanje poti	30
4.8	Izbris poti.....	32
4.9	Odjava administratorja	33
5	Testiranje	34
5.1	Testni scenariji za aplikacijo ExploreraI	35
5.1.1	Dodajanje nove poti	35
5.1.2	Večjezičnost.....	38
5.1.3	Kviz za personalizirano priporočilo poti	39
5.1.4	Deljenje rezultatov kviza na socialnih omrežjih.....	41
5.1.5	Vodenje uporabnika po poti.....	42
5.1.6	Urejanje osnutkov uporabniških poti.....	44
5.1.7	Prevajanje besedila.....	46
5.1.8	Predvajanje besedila.....	48
5.2	Poročilo testiranja mobilne aplikacije ExplorerAI.....	49
5.2.1	Dodajanje nove poti	49
5.2.2	Večjezičnost.....	51
5.2.3	Kviz za personalizirano priporočilo poti	52
5.2.4	Deljenje rezultatov kviza na socialnih omrežjih.....	53
5.2.5	Vodenje uporabnika po poti.....	54
5.2.6	Urejanje osnutkov uporabniških poti.....	55
5.2.7	Prevajanje besedila.....	57
5.2.8	Predvajanje besedila.....	59
5.3	Testni scenariji za administratorsko ploščo aplikacije ExplorerAI	60
5.3.1	Brisanje uporabnika	60
5.3.2	Dodajanje nove poti	62
5.3.3	Urejanje poti	64
5.3.4	Objava poti	66
5.3.5	Brisanje poti	68
5.4	Poročilo testiranja administratorske plošče aplikacije ExplorerAI	70
5.4.1	Poročilo testiranja v brskalniku Chrome.....	70
5.4.2	Poročilo testiranja v brskalniku Firefox.....	71
5.4.3	Poročilo testiranja v brskalniku Edge Chromium	72
6	Sestanki	73
6.1	Sestanek z mentorico – v živo (5.4.2024)	73
6.2	Sestanek ekipe - online (10.4.2024)	73

6.3	Sestanek ekipe - online (17.4.2024)	74
6.4	Sestanek ekipe - online (25.4.2024)	74
6.5	Sestanek z mentorico – v živo (15.5.2024)	74
6.6	Sestanek z mentorico – v živo (5.6.2024)	75
6.7	Sestanek ekipe – online (23.6.2024)	75
6.8	Sestanek ekipe - online (24.6.2024)	75
6.9	Sestanek ekipe – online (25.6.2024)	75
6.10	Sestanek z mentorico (26.6.2024)	76
6.11	Sestanek ekipe – online (27.6.2024)	76
6.12	Sestanek z mentorico – v živo (28.6.2024)	76
7	Zaključek	77

Kazalo slik

Slika 1: Shema sistema	10
Slika 2: Diagram primerov uporabe aplikacije ExplorerAI	11
Slika 3: Reševanje kviza	12
Slika 4: Delitev rezultatov kviza	13
Slika 5: Pregled poti	14
Slika 6: Prehod poti	15
Slika 7: Pregled lastne statistike	15
Slika 8: Prevajanje besedila in branje prevedenega besedila	16
Slika 9: Dodajanje poti	17
Slika 10: Urejanje poti	18
Slika 11: Prijava in registracija	19
Slika 12: Večjezičnost	19
Slika 13: Upravljanje s potmi	21
Slika 14: Dodajanje sezonskih poti	21
Slika 15: Pregled in brisanje uporabnikov	22
Slika 16: Prijava v spletno administratorsko ploščo	23
Slika 17: Pregled vseh poti	24
Slika 18: Pregled registriranih uporabnikov	25
Slika 19: Izbris uporabnika	25
Slika 20: Dodajanje nove poti	26
Slika 21: Objava poti	29
Slika 22: Urejanje poti	31
Slika 23: Izbris poti	32
Slika 24: Odjava administratorja	33
Slika 25: Katalon	34
Slika 26: Poročilo testiranja v brskalniku Chrome	70
Slika 27: Poročilo testiranja v brskalniku Firefox	71
Slika 26: Poročilo testiranja v brskalniku Edge Chromium	72

1 Uvod

ExplorerAI je mobilna aplikacija, ki združuje vse, kar potrebujete med potovanjem, v eni preprosti rešitvi. Ne glede na to, ali iščete nasvet, kaj si ogledati, ne veste ali potrebujete pomoč pri razumevanju tujega jezika, je ExplorerAI tu za vas.

Naša aplikacija vam omogoča, da odkrijete različne poti po Mariboru. Če je izbira poti pretežka, vam ExplorerAI ponuja personalizirane predloge poti glede na vaše interese. Ko izberete pot, vam aplikacija pokaže lokacije znamenitosti na zemljevidu, opise znamenitosti in časovne podatke. Poleg tega lahko beležite svojo statistiko uporabe in dodajate svoje predloge poti.

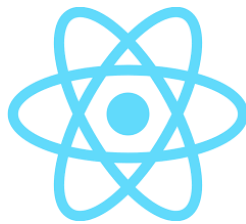
Dokumentacija aplikacije ExplorerAI se začne z opisom uporabljenih tehnologij ter predstavitev glavnih funkcionalnosti mobilne in spletne aplikacije. Sledi uporabniški priročnik za uporabo administratorske plošče. Vključeno je tudi poglavje posvečeno testiranju, ki zajema testne scenarije za funkcionalnosti aplikacije in poročila funkcionalnega testiranja. Za konec smo vključili še zapiske s sestankov in zaključne besede.

2 Uporabljene tehnologije

2.1 React

React je knjižnica za razvijanje uporabniških vmesnikov. Z njo lahko gradimo dinamične in odzivne spletne strani. Za njeno uporabo smo se odločili, ker smo to tehnologijo med študijem skozi šolske naloge in projekte veliko uporabljali in se z njo dobro spoznali. Poleg tega pa za React obstaja veliko dodatnih knjižnic in orodij za razvoj, s katerimi je kompatibilen, kar je dodatno potrdilo našo izbiro. Z Reactom smo razvili spletno aplikacijo, ki v našem primeru služi kot administrativna plošča ExplorerAI.

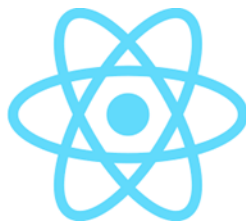
Link do uradne spletne strani tehnologije: <https://react.dev/>



2.2 React Native

React Native se uporablja za razvoj uporabniških vmesnikov za tako Android, kot tudi iOS mobilne aplikacij. Za uporabo te tehnologije smo se odločili, ker smo skozi študij pridobili veliko izkušenj z uporabo React, zato se nam ni bilo treba učiti nove tehnologije le za ta projekt, kar je pospešilo sam razvoj aplikacije.

Link do uradne spletne strani tehnologije: <https://reactnative.dev/>



2.3 Firebase

Firebase je platforma za razvoj mobilnih in spletnih aplikacij, ki ponuja širok nabor različnih orodij. Prav zaradi tega smo se odločili za njeno uporabo, saj je vse na enem mestu. Uporabili smo:

- Firestore Database: sem shranjujemo vse podatke o uporabnikih, ki se na našo aplikacijo registrirajo in poteh, ki so dodane;
- Authentication: preko tega orodja, uporabnikom omogočamo prijavo in registracijo, pri tem, da se geslo varno shrani, saj se za hashirajo;
- Hosting: spletno aplikacijo gostimo preko Firebase-a.

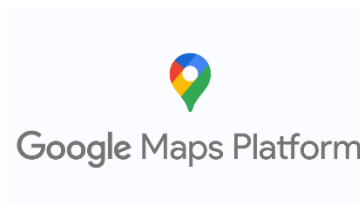
Link do uradne spletne strani tehnologije: <https://firebase.google.com/>



2.4 Google Maps API

Google Maps API v okviru platforme Google Maps Platform ponuja veliko storitev za integracijo zemljevidov in drugih funkcionalnosti, ki so z njimi povezane. Zanj smo se odločili zaradi njegovega širokega nabora funkcionalnosti in obsežne dokumentacije, saj je zaradi tega sama implementacija in uporaba API-ja potekala hitreje. Uporabili smo ga za vso delo z zemljevidi v okviru naše aplikacije.

Link do uradne spletne strani tehnologije: <https://developers.google.com/maps>

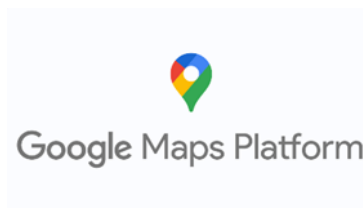


2.5 Geocoding API

Geocoding API prav tako deluje v okviru Google Maps Platform in omogoča pretvorbo lokacije na zemljevidu v koordinate, za kar smo ga tudi mi uporabili v naši aplikaciji, saj smo v podatkovno bazo shranjevali točne koordinate določene lokacije. Zanj smo se odločili, ker smo iz iste platforme že uporabljali Google Maps API.

Link do uradne spletne strani dokumentacije:

<https://developers.google.com/maps/documentation/geocoding/overview>



2.6 Google Vision API

Google Vision API omogoča integracijo napredne obdelave in analize slik, zaradi njegovega nabora funkcionalnosti pa smo se zanj tudi odločili. Uporabili smo ga za prebiranje teksta iz slike, da smo ga nato lahko prevedli z OpenAI API-jem.

Link do uradne spletne strani: <https://cloud.google.com/vision>



2.7 OpenAI API

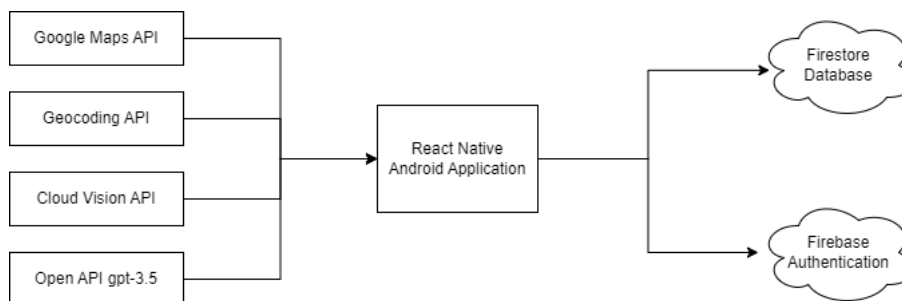
OpenAI API ponuja širok nabor storitev OpenAI. Preko tega API-ja lahko dostopamo do naprednih modelov umetne inteligence in njihovih funkcionalnosti. V našem primeru smo uporabili modela GPT-3.5 Turbo in TTS. Prvega smo uporabili za prevajanje teksta, drugega pa za pretvorbo »text-to-speech«, pri čimer smo prevedeno besedilo pretvorili v govor. Za ta API smo se odločili, zaradi njegove razširjene uporabe in ker je ponujal širok nabor orodij.

Link do uradne spletne strani tehnologije: <https://openai.com/index/openai-api/>



2.8 Shema sistema

Slika 1 prikazuje meta pogled prej omenjenih uporabljenih tehnologij za aplikacijo ExplorerAI.

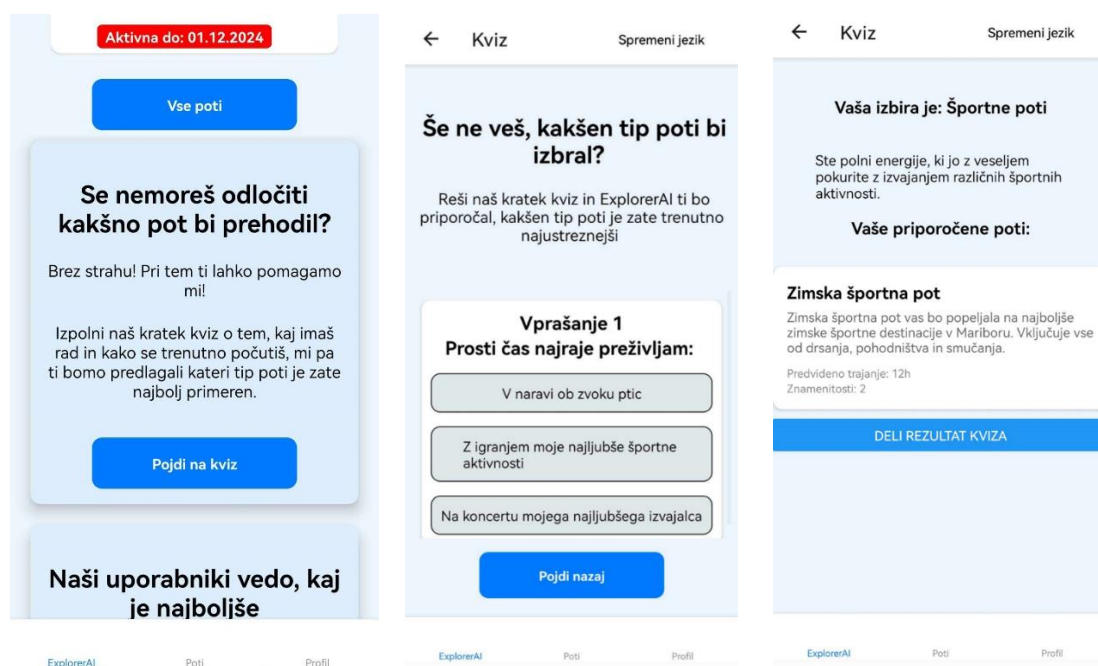


Slika 1: Shema sistema

3.2 Mobilna aplikacija

3.2.1 Reševanje kviza

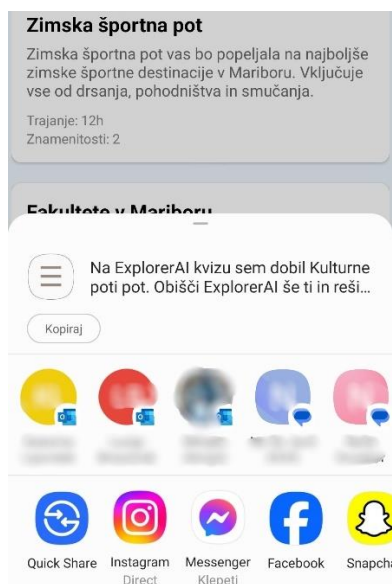
Uporabniki ExplorerAI, ki ne vedo točno, kakšno pot bi prehodili, lahko rešijo kratek kviz, ki jim bo na koncu predlagal tip poti, ki bi zanje najbolj ustrežal, glede na njihove odgovore. Kviz se nahaja na domači strani aplikacije, poleg promocije sezonskih poti in najbolj popularne poti. Kviz vsebuje 7 vprašanj, ki uporabnika vprašajo o tem, kako se počuti in kaj ima rad na različnih področjih. Kviz ima 3 različne tipe poti, ki jih lahko poda kot rešitev: športne poti, kulturne poti in poti v naravi. Ko uporabnik kviz konča, prejme kot rešitev enega izmed tipov poti, hkrati pa mu bodo podane vse poti iz baze zapisanih poti, ki se ujemajo z njegovim danim tipom.



Slika 3: Reševanje kviza

3.2.2 Delitev rezultatov kviza

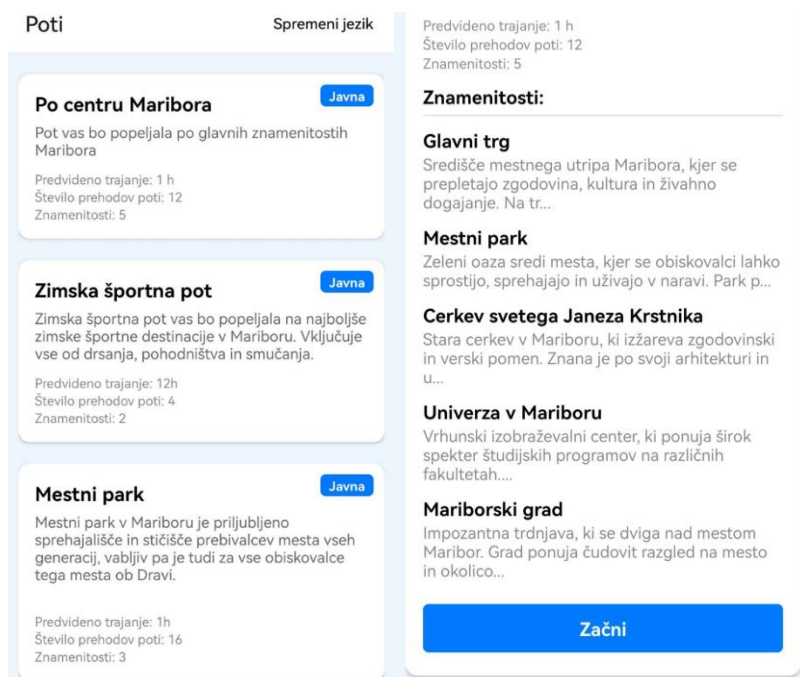
Ob koncu rešenega kviza lahko uporabnik svoj rezultat deli z drugimi preko sporočil katerekoli aplikacije, ki to omogoča (npr. Instagram, Facebook, Outlook,...). Če se uporabnik za to odloči, na koncu kviza preprosto klikne na gumb »Deli rezultat kviza«, aplikacija pa mu samodejno ustvari sporočilo, v katerem sporoči uporabnikov rezultat kviza, hkrati pa prejemnika sporočila povabi, da tudi sam obišče aplikacijo ExplorerAI in reši kviz.



Slika 4: Delitev rezultatov kviza

3.2.3 Pregled poti

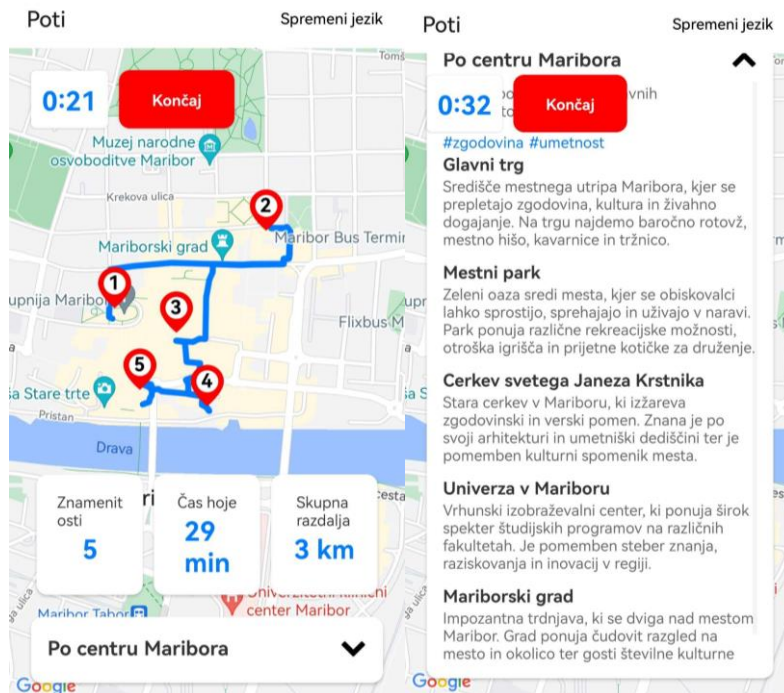
Na zavihku »Poti« si uporabnik lahko ogleda vse poti, ki so trenutno zabeležene v bazi poti. Za vsako izmed poti si lahko ogleda najprej ime, opis, predvideno trajanje poti, število znamenitosti, ki jih pot vsebuje in število, ki nam pove, kolikokrat so uporabniki določeno pot prehodili. V desnem zgornjem kotu posamezne poti lahko vidimo, če je pot sezonska (pot, ki je aktivna le v določenem obdobju, v katerem jo imajo uporabniki možnost prehoditi) ali ni sezonska oziroma je javna. Uporabnik lahko na posamezno pot klikne, pri čemer se mu o dani poti prikaže še več informacij. Prikaže se mu seznam vseh znamenitosti, ki so za določeno pot zabeležene, pri vsaki izmed njih pa je podano ime, opis ter možnost, da uporabnik pot prehodi.



Slika 5: Pregled poti

3.2.4 Prehod poti

Uporabnik lahko na seznamu vseh poti izbere tisto, ki jo želi prehoditi in nanjo klikne. Na koncu seznama znamenitosti poti je gumb »Začni«, katerega uporabnik klikne, da pot prehodi. Odpre se mu zemljevid, na katerem so po vrsti označene vse znamenitosti dane poti, med njimi pa je povezana pot. Ob odprtju tega zemljevida se uporabniku avtomatsko sproži štoparica, ki meri, kako dolgo bo uporabnik hodil po dani poti. Poleg tega ima v kilometrih zapisano, kako dolga je pot ter navedeno število vseh znamenitosti, ki jih pot vsebuje. Prav tako je navedeno, kako dolgo je predvideno, da uporabnik potrebuje, da prehodi pot od začetka do konca. Med hojo po poti je omogočen ogled informacij o poti in znamenitostih, ki se na poti nahajajo. Ko uporabnik pot prehodi, lahko klikne na gumb »Končaj«. S tem se bo njegova štoparica zaključila, aplikacija pa ga bo obvestila o času, ki ga je potreboval, da je pot prehodil. V bazi se bo povečalo število, ki nam pove, kolikokrat je bila dana pot prehojena, če pa je uporabnik prijavljen, pa se bo v bazo zabeležil tudi njegov rezultat.



Slika 6: Prehod poti

3.2.5 Pregled lastne statistike

Na svojem profilu ima uporabnik možnost vpogleda svoje statistike uporabe aplikacije. Za tekoče leto si lahko s pomočjo različnih grafov ogleda, koliko različnih poti je prehodil, koliko poti je prehodil v posameznem mesecu in število minut, ki jih je prehodil v določenem mesecu.



Slika 7: Pregled lastne statistike

3.2.6 Prevajanje besedila in branje prevedenega besedila

Prijavljen uporabnik lahko na svojem profilu prevede besedilo iz slike iz kateregakoli jezika v enega izmed ponujenih jezikov. Uporabnik lahko iz svoje galerije slik poišče eno izmed slik z besedilom, ki jo želi prevesti, lahko pa tudi uporabi svojo kamero in v svoji okolici slika in obreže tekst, ki ga želi prevesti znotraj ExplorerAI aplikacije. Ko aplikacija sliko analizira in izloči podano besedilo, uporabnik izbere jezik, v katerega želi prevesti tekst in klikne »Prevedi«, kar mu ustvari prevod. Podan prevod lahko aplikacija na glas prebere. Vse kar mora uporabnik narediti je, da pod prevedenim tekstom generira glasovno datoteko in jo nato predvaja.



Slika 8: Prevajanje besedila in branje prevedenega besedila

3.2.7 Dodajanje poti

Vsak prijavljen uporabnik ima možnost, da doda novo lastno pot znotraj svojega profila. Najprej mora podati neke osnovne informacije o poti, kot je ime, opis in predvideno trajanje poti, kot on predvideva da bo. Po želji lahko doda tudi razne oznake, s katerimi lahko že na hitro signalizira sebi ali ostalim uporabnikom, kakšna je ta pot. Nato lahko svoji poti doda različne znamenitosti. Za vsako izmed njih lahko določi ime, opis in lokacijo, kjer se znamenitost nahaja. To lokacijo lahko poišče na zemljevidu, v primeru, pa da točno pozna lokacijo znamenitosti, jo lahko poišče preko naslova. Med dodajanjem lahko pot kadarkoli shrani med svoje osnutke, ter se k njej vrne kasneje in jo izpolni do konca. Ko se odloči, da je pot vnesel v celoti, jo lahko objavi, kar pomeni, da bo pot vidna vsem uporabnikom, tako prijavljenim kot ne prijavljenim. Če tega ne želi, jo lahko pusti med osnutki.

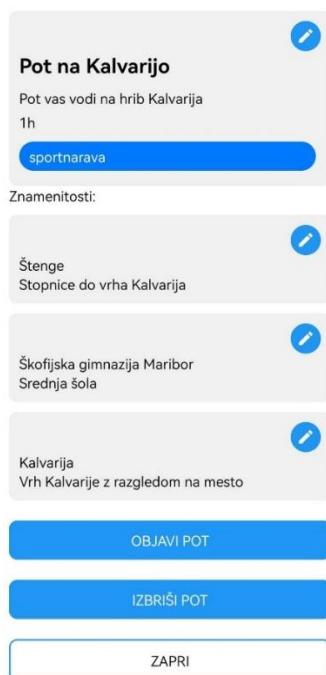
The image shows a mobile application interface for adding a new route and landmark. It is divided into three main sections:

- Left Panel (Route Details):**
 - Header: "Dodaj novo..." with a back arrow and "Spremeni jezik".
 - Form fields: "Ime poti" (Pot na Kalvarijo), "Predvideno trajanje" (1h), "Opis" (Pot vas vodi na hrib Kalvarija).
 - Tags: "Oznake" with buttons for "sport" and "narava", and an empty "Oznake" input field.
 - Landmarks: "Dodane znamenitosti" showing "ŠKOFIJSKA GIMNAZIJA MARIBOR Srednja šola" and "ŠTENGE".
- Middle Panel (Landmark Details):**
 - Header: "Dodaj novo..." with a back arrow and "Spremeni jezik".
 - Section: "Nova znamenitost".
 - Form fields: "Ime znamenitosti", "Opis", and a placeholder "Naslova ni bilo mogoče najti.".
 - Buttons: "LOKACIJA ZNAMENITOSTI" and "DODAJ ZNAMENITOST".
- Right Panel (Map and Search):**
 - A map of Maribor showing landmarks like "Maribor - mestni park", "Piramida", and "Mariborski grad".
 - Search input: "Naslov".
 - Buttons: "IŠČI" and "DODAJ".

Slika 9: Dodajanje poti

3.2.8 Urejanje poti

Uporabnik lahko svoje objavljene poti ureja. Pri tem lahko spremeni vse informacije o poti, ali pa le eno določeno. Omogočeno ima dodajanje novih znamenitosti ter urejanje ali brisanje že obstoječih. Prav tako ima možnost, da celotno pot izbriše.



Pot na Kalvarijo

Pot vas vodi na hrib Kalvarija
1h

sportnarava

Znamenitosti:

- Štenge
Stopnice do vrha Kalvarija
- Škofijska gimnazija Maribor
Srednja šola
- Kalvarija
Vrh Kalvarije z razgledom na mesto

OBJAVI POT

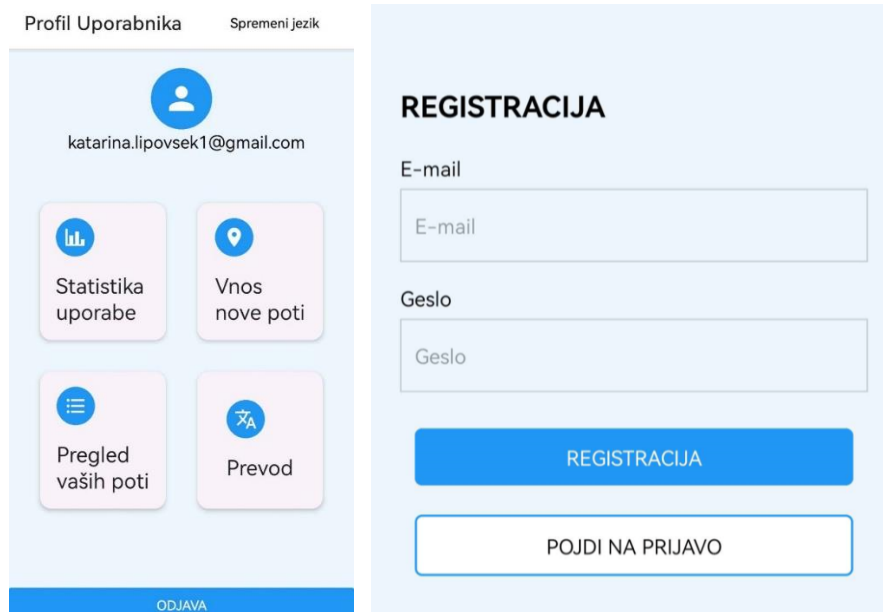
IZBRIŠI POT

ZAPRI

Slika 10: Urejanje poti

3.2.9 Prijava in registracija

Za uporabo določenih funkcionalnosti se mora uporabnik registrirati ali prijaviti v aplikacijo. Ob registraciji more navesti le svojo e-pošto in geslo, s katerim se nato prijavlja v aplikacijo. Ob uspešni prijavi je uporabnik preusmerjen na svoj profil, kjer lahko dostopa do določenih funkcionalnosti, kot so beleženje lastnih poti, prevajanje besedila in pregled lastne statistike uporabe. Na zaslonu svojega profila se nahaja tudi možnost, da se uporabnik odjavi.



Slika 11: Prijava in registracija

4.2.10 Večjezičnost

Mobilna aplikacija podpira večjezičnost, pri kateri je aplikacijo mogoče uporabljati v določenih podanih jezikih: slovenščina, angleščina, nemščina, italijanščina, španščina in francoščina.



Slika 12: Večjezičnost

3.3 Spletna aplikacija

3.3.1 Upravljanje s potmi

Spletna aplikacija ExplorerAI služi kot administrativna plošča, kjer ima administrator vpogled nad vsemi potmi, ki se nahajajo v aplikaciji. Za vsako pot si lahko ogleda njene informacije (npr. ime, opis, znamenitosti,...), vpogled pa ima tudi nad tem, ali je pot v osnutkih ali ne. Poti lahko administrator tudi dodaja, ureja ali briše.

The screenshot displays the ExplorerAI web application interface. At the top, there is a blue header bar with the text "ExplorerAI" on the left and navigation links "POTI", "UPORABNIKI", "VNOS POTI", and "ODJAVA" on the right. Below the header, the main content area is titled "Poti". It contains a list of trails, each represented by a white card with a light blue border and a dropdown arrow on the right. The trails listed are: "Po centru Maribora", "Pot na Kalvarijo", "Zimska športna pot", "Mestni park", "Janezova pot", and "Fakultete v Mariboru".

Below the list, there is a detailed view of a trail. On the left, the trail's ID is "ID: 25PrwJMNkvKJ9ApURE1D". Below the ID, there are several fields: "Trajanje:", "Objavljena:" (with a red 'x' icon), "Admin:" (with a red 'x' icon), "Sezonska:" (with a red 'x' icon), "Opis:", "Oznake:" (with a blue circle icon), and "Znamenitosti:". Under "Znamenitosti:", there is a list item "• Ni znamenitosti".

In the center of the detailed view, there is a white modal dialog box with a blue border. It contains the text "Ste prepričani, da želite izbrisati to pot?" and two blue buttons: "IZBRIŠI" and "PREKLIČI".

At the bottom of the detailed view, there are three blue buttons: "OBJAVI POT", "URED POT", and "IZBRIŠI POT".

<p>Dodaj pot</p> <div>Ime</div> <div>Trajanje</div> <div>Opis</div> <div>Oznake</div> <div><input type="checkbox"/> Sezonska pot</div>	<p>Dodaj znamenitost</p> <div>Ime znamenitosti</div> <div>Opis znamenitosti</div> <div>Vnesi naslov</div> <div>ISKANJE</div> <div>DODAJ ZNAMENITOST</div>
---	--

Slika 13: Upravljanje s potmi

3.3.2 Dodajanje sezonskih poti

Poleg dodajanja navadnih poti, ima administrator možnost, da doda t.i. sezonske poti, česar navadni uporabnik ne more narediti. Sezonske poti so tiste, za katere je predvideno, da bodo aktivne le znotraj točno določenega časovnega obdobja. Znotraj tega obdobja bo uporabnikom omogočeno, da te poti tudi prehodijo. Pri dodajanju se te poti od navadnih razlikujejo v tem, da jim administrator določi začetni in končni datum njene veljavnosti. Po dodajanju se shranijo med ostale poti.

☒ Sezonska pot




Začetek
 dd. mm. llll

Konec
 dd. mm. llll

Slika 14: Dodajanje sezonskih poti

3.3.3 Pregled in brisanje uporabnikov

Ob poteh, ima administrator vpogled tudi nad vsemi uporabniki, ki so se registrirali v aplikacijo ExplorerAI. Ob vsakem uporabniku je napisan njegov mail, po čimer se uporabniki tudi identificirajo. Administrator lahko uporabnika izbriše, pri čemer mora ta izbris tudi potrditi, saj se s tem uporabnik dokončno izbriše iz baze podatkov.

ExplorerAI		POTI	UPORABNIKI	VNOS POTI	↔ ODJAVA
Uporabniki					
katarina.lipovsek1@gmail.com					
alimpicmihajlo@gmail.com					
prijava@gmail.com					

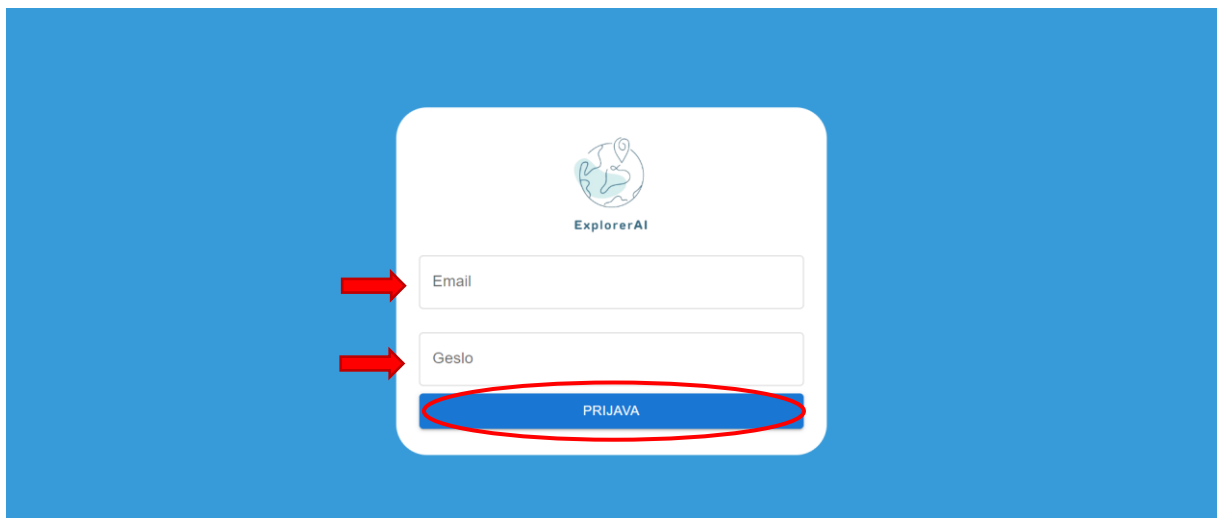
Slika 15: Pregled in brisanje uporabnikov

4 Uporabniški priročnik za uporabo administrativne plošče aplikacije ExplorerAI

4.1 Prijava v spletno administratorsko ploščo

Navodila za prijavo v spletno administratorsko ploščo aplikacije ExplorerAI:

1. Obiščite spletno mesto: <https://exploreraai-de956.web.app>
2. Vnesite prijavne podatke:
 - Email: admin@eai.si
 - Geslo: admin.eai
3. Kliknite gumb »Prijava«.



Slika 16: Prijava v spletno administratorsko ploščo

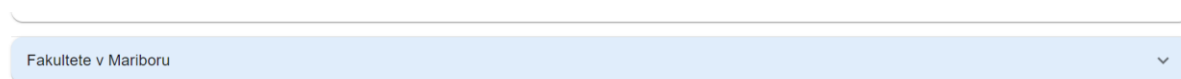
4.2 Pregled vseh poti

Navodila za pregled vseh poti, ki obstajajo v aplikaciji ExplorerAI.

1. Prijavite se v administratorsko ploščo.
2. Če se še nahajate na spletnem mestu »/routes«, v navigacijski vrstici kliknite gumb »Poti« ali naslov »ExplorerAI«.



3. Ko se nahajate na strani »Poti«, je na voljo pregled vseh poti.
4. Poti, ki so obarvane svetlo modro, še niso objavljene.



5. Ob kliku na puščico, se pokažejo podrobnosti o poti.



Slika 17: Pregled vseh poti

4.3 Pregled registriranih uporabnikov aplikacije ExplorerAI

Navodila za pregled registriranih uporabnik aplikacije ExplorerAI:

1. Prijavite se v administratorsko ploščo.
2. V navigacijski vrstici kliknite gumb »Uporabniki«.



3. Odpre se vam stran »Uporabniki«, kjer imate pregled nad vsemi uporabniki, ki so se registrirali v aplikaciji ExplorerAI.

ExplorerAI		POTI	UPORABNIKI	VNOS POTI	ODJAVA
Uporabniki					
katarina.lipovsek1@gmail.com					
alimpicmihajlo@gmail.com					
prijava@gmail.com					

Slika 18: Pregled registriranih uporabnikov

4.4 Izbris uporabnika

Navodila za izbris uporabnika iz seznama registriranih uporabnikov aplikacije ExplorerAI:

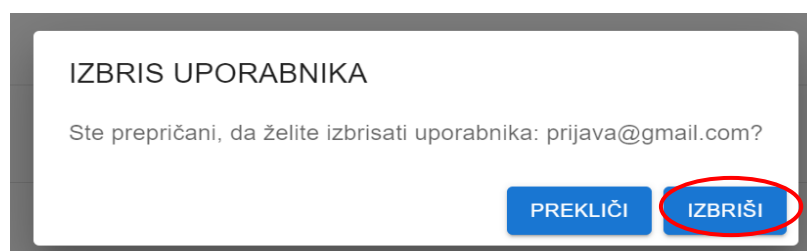
1. Prijavite se v administratorsko ploščo.
2. V navigacijski vrstici kliknite gumb »Uporabniki«.
3. Odpre se vam stran »Uporabniki«, kjer imate pregled nad vsemi uporabniki, ki so se registrirali v aplikaciji ExplorerAI.
4. Kliknite na ikono koša ob uporabniku, ki ga želite izbrisati.

prijava@gmail.com	
-------------------	---

5. Odpre se pojavno okno, ki vas vpraša o vaši odločitvi.

POZOR: Uporabnik bo trajno izbrisan s seznama registriranih uporabnikov in bo posledično izgubil dostop do nekaterih funkcij aplikacije.

V kolikor res želite izbrisati uporabnika, kliknite gumb »Da«. Če uporabnika ne želite izbrisati, kliknite gumb »Prekliči«.



Slika 19: Izbris uporabnika

6. Po potrditvi izbrisa, uporabnik izgine s seznama registriranih uporabnikov.

4.5 Dodajanje nove poti

Navodila za dodajanje nove poti v aplikacijo ExplorerAI:

1. Prijavite se v administratorsko ploščo.
2. V navigacijski vrstici kliknite gumb »Vnos poti«.



3. Odpre se stran za dodajanje poti.

Slika 20: Dodajanje nove poti

4. Najprej izpolnite podatke o poti na levi strani spletne strani.
5. Za dodajanje oznak vpišite oznako in kliknite tipko Enter. Oznake se bodo prikazale pod vnosnim poljem.

6. Če je pot sezonska, kliknite na kvadratik »Sezonska pot«. Odprli se bosta dve vnosni polji, kjer izberete začetni datum sezone te poti in končni.

☒ Sezonska pot

Začetek

Konec

7. Ko izpolnite podatke o poti na levi strani, začnite izpolnjevati podatke o znamenitostih te poti na desni strani spletne strani.
8. Vnesite ime in opis znamenitosti.
9. Vnesite naslov znamenitosti in kliknite gumb »Iskanje«.

Vnesi naslov

ISKANJE

DODAJ ZNAMENITOST

Ta bo naslov pretvoril v koordinate, ki se prikažejo pod gumbom. Če se ne prikažejo, pomeni, da iskan naslov ne obstaja.

Vnesi naslov

ISKANJE

Koordinate: 46.5580029, 15.6525696

DODAJ ZNAMENITOST

POZOR: Lokacije znamenitosti je obvezen podatek. Dokler ne boste vnesli pravilnega naslova in ga poiskali, gumba za dodajanje znamenitosti poti ne bo mogoče klikniti.

10. Ko so koordinate najdene, kliknite gumb »Dodaj znamenitost«.

Vnesi naslov

ISKANJE

Koordinate: 46.5580029, 15.6525696

DODAJ ZNAMENITOST

11. Znamenitost se vam bo prikazala na levi spodnji strani ekrana.

ExplorerAI

Dodaj pot

Ime

Trajanje

Opis

Oznake

☐ Sezonska pot

Slika poti

Izberite datoteko

Nobena datoteka ni izbrana

Dodane znamenitosti

FERI
Fakulteta za elektrotehniko, računalništvo in informatiko

PF
Pravna fakulteta Maribor

SHRANI POT

Dodaj znamenitost

Ime znamenitosti

Opis znamenitosti

Vnesi naslov

DOKAJE

DODAJ ZNAMENITOST

- Če želite dodati novo znamenitost, ponovite točke 8 – 11.
12. Ko ste vnesli vse podatke o poti, kliknite gumb »Shrani pot«.

☐ Sezonska pot

Slika poti

Izberite datoteko

Nobena datoteka ni izbrana

Dodane znamenitosti

FERI
Fakulteta za elektrotehniko, računalništvo in informatiko

PF
Pravna fakulteta Maribor

SHRANI POT

13. Pojavno okno vas bo vprašalo, ali res želite shraniti pot. Shranjevanje potrdite s klikom na gumb »Da«. Če še ne želite shraniti poti, kliknite gumb »Ne«.

Potrdite shranjevanje

DA

NE

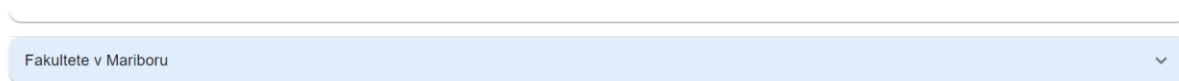
4.6 Objava poti

Navodila, kako poti spremeniti status iz »neobjavljena« na »objavljena«:

1. Prijavite se v administratorsko ploščo.
2. Če se še nahajate na spletnem mestu »/routes«, v navigacijski vrstici kliknite gumb »Poti« ali naslov »ExplorerAI«.



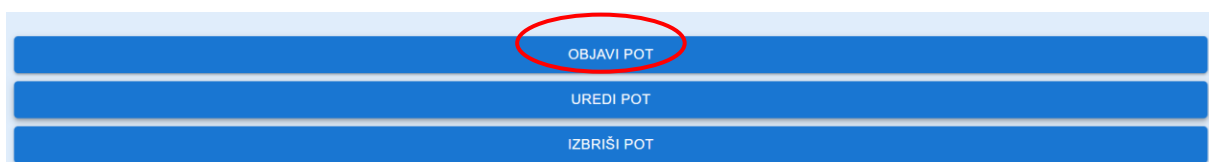
3. Ko se nahajate na strani »Poti«, je na voljo pregled vseh poti.
4. Poti, ki so obarvane svetlo modro, še niso objavljene.



5. Kliknite na puščico, da se pokažejo podrobnosti o poti.



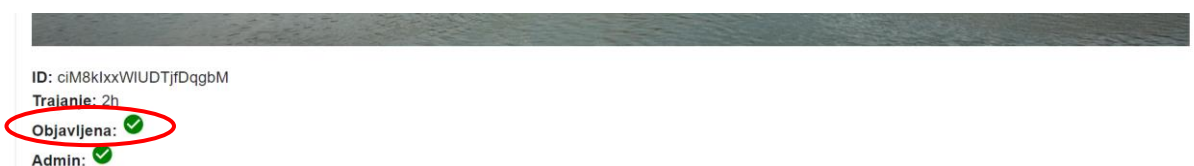
6. Za objavo poti, kliknite na gumb »Objavi pot«.



Slika 21: Objava poti

POZOR: S klikom na gumb »Objavi pot«, boste poti spremenili status iz »neobjavljena« na »objavljena«, kar pomeni, da bo pot vidna vsem registriranim uporabnikom aplikacije ExplorerAI.

7. Po tem, ko objavite pot, se ta obarva belo in pri podrobnostih poti se pri točki »Objavljena« prikaže zelena kljukica.



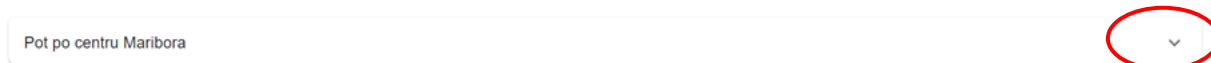
4.7 Urejanje poti

Navodila za urejanje poti:

1. Prijavite se v administratorsko ploščo.
2. Če se še nahajate na spletnem mestu »/routes«, v navigacijski vrstici kliknite gumb »Poti« ali naslov »ExplorerAI«.



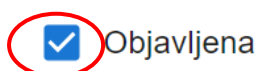
3. Ko se nahajate na strani »Poti«, je na voljo pregled vseh poti. Kliknite na puščico ob poti, ki jo želite urediti, da se vam prikažejo podrobnosti.



4. Kliknite gumb »Uredi pot«.



5. Odpre se stran za urejanje poti, kjer lahko spremenite podatke o poti.
6. Če želite poti spremeniti status iz »objavljena« na »neobjavljena«, kliknite označen kvadratik.



7. Če želite poti odstraniti določeno znamenitost, kliknite gumb »Odstrani znamenitost«.

Znamenitosti

Ime znamenitosti
Filozofska fakulteta Univerze v Mariboru

Opis znamenitosti
Filozofska fakulteta Univerze v Mariboru izobraževalno in raziskovalno deluje v duhu intelektualne širine, humanističnih vrednot in aktivnega državljanstva. S širokim naborom humanističnih in družboslovnih disciplin oblikuje bodoče učiteljice in učitelje, strokovnjakinje in strokovnjake ter intelektualke in intelektualce. Pri tem poudarja interdisciplinarno sodelovanje in holistični pristop ter aktivno sodelovanje z lokalnim in regionalnim okoljem. S svojim delovanjem pomembno prispeva k ustvarjanju slovenske identitete, predvsem pa utrjuje vrednote človekovega dostojanstva, trajnostnega delovanja in medkulturnega dialoga.

Geografska širina
46.5637311

Geografska dolžina
15.6240972

ODSTRANI ZNAMENITOST

Slika 22: Urejanje poti

- Po končanem urejanju poti, kliknite gumb »Shrani«. Če želite vse spremembe zavreči, kliknite gumb »Prekliči«.

SHRANI

PREKLIČI

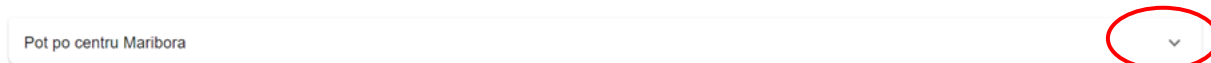
4.8 Izbris poti

Navodila za izbris poti iz aplikacije ExplorerAI:

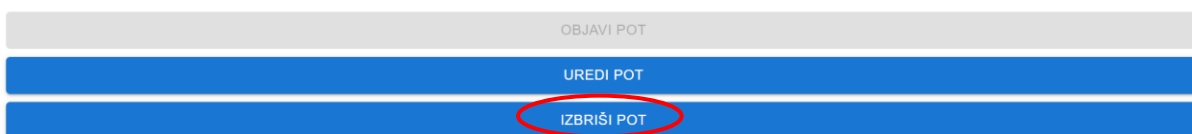
1. Prijavite se v administratorsko ploščo.
2. Če se še nahajate na spletnem mestu »/routes«, v navigacijski vrstici kliknite gumb »Poti« ali naslov »ExplorerAI«.



3. Ko se nahajate na strani »Poti«, je na voljo pregled vseh poti. Kliknite na puščico ob poti, ki jo želite izbrisati, da se vam prikažejo podrobnosti.

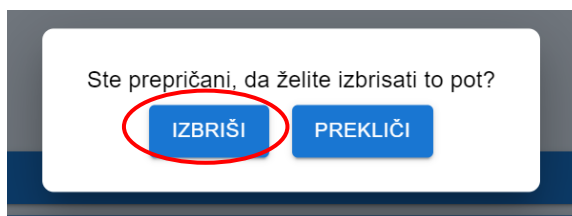


4. Kliknite gumb »Izbriši pot«.



5. Prikazalo se bo pojavno okno, ki vas bo povprašalo, ali ste prepričani, da želite pot izbrisati. V kolikor želite pot izbrisati, kliknite gumb »Izbriši«. Če poti ne želite izbrisati, kliknite gumb »Prekliči«.

POZOR: Izbris poti je trajen. Po izbrisu bo pot odstranjena iz aplikacije ExplorerAI in s seznama vseh poti. Pot ne bo več na voljo tako uporabnikom aplikacije ExplorerAI kot tudi administratorju. Obnovitev poti po izbrisu ni mogoča.



Slika 23: Izbris poti

4.9 Odjava administratorja

Navodila za odjavo administratorja iz administratorske plošče aplikacije ExplorerAI:

1. Prijavite se v administratorsko ploščo.
2. V navigacijski vrstici kliknite gumb »Odjava«.



Slika 24: Odjava administratorja

3. Po uspešni odjavi ste preusmerjeni na stran za prijavo.

5 Testiranje

V okviru testiranja aplikacije ExplorerAI smo se osredotočili na testiranje funkcionalnosti mobilne aplikacije in spletne aplikacije, tj. administratorske plošče. Pri funkcijskem testiranju smo preverjali ali funkcionalnosti delujejo tako, kot smo si zadali. Iskali smo napake vmesnika, funkcije, ki morebiti delujejo napačno, napake z dostopom do podatkov iz podatkovne baze ipd.

Testiranja smo se lotili s pisanjem testnih scenarijev, kjer smo definirali pravilno obnašanje naše aplikacije. Sledilo je izvajanje samih testov. Ker gre za manjši projekt in aplikacijo, ki nima ogromnega števila funkcionalnosti, smo se odločili, da bomo funkcijske teste izvajali ročno. To nam je omogočilo bolj naključno testiranje in odkrivanje napak, ki niso bile načrtovane.

Pri testiranju administratorske plošče aplikacije ExplorerAI smo si pomagali z orodjem za avtomatizacijo testov Katalon. V orodju smo najprej ustvarili teste, ki so testirali delovanje funkcionalnosti, nato pa jih preizkusili v različnih okoljih.



Slika 25: Katalon

5.1 Testni scenariji za aplikacijo Explorerai

5.1.1 Dodajanje nove poti

ExplorerAI-TestniScenarij-DodajanjeNovePoti	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum scenarija: 20. 6. 2024
Verzija: 1.0	

Namen:
Namen testnega scenarija je preveriti ali lahko uporabnik uspešno doda novo pot.
Predpogoji:
1. Uporabnik je že registriran in prijavljen v sistem.
Vhodni podatki:
1. Ime poti 2. Opis poti 3. Trajanje poti 4. Oznake poti 5. Začetek sezone poti 6. Konec sezone poti 7. Ime znamenitosti 8. Opis znamenitosti 9. Naslov znamenitosti

Scenarij testiranja		
Korak	Akcija	Pričakovan rezultat
1.	Uporabnik na uporabniškem profilu klikne gumb »Dodaj novo pot«.	Odpre se stran za dodajanje nove poti.
2.	Uporabnik vnese vhodne podatke: ime poti, predvideno trajanje, opis, oznake, datum začetka in konca sezone poti.	Vpisani podatki se pojavijo v vnosnih poljih.
3.	Uporabnik klikne gumb »Dodaj znamenitost«.	Prikaže se zaslon za dodajanje znamenitosti.

4.	Uporabnik vnese vhodne podatke: ime znamenitosti, opis.	Vpisani podatki se pojavijo v vnosnih poljih.
5.	Uporabnik klikne gumb »Lokacija znamenitosti«.	Odpri se zaslon z zemljevidom ter vnosnim poljem za iskanje lokacije znamenitosti.
6.	Uporabnik vnese naslov znamenitosti in klikne gumb »Išči«.	Na zemljevidu se označi vpisana lokacija.
7.	Uporabnik klikne gumb »Dodaj«.	Uporabnik je preusmerjen na zaslon za dodajanje znamenitosti, kjer so zapisane koordinate znamenitosti.
8.	Uporabnik klikne gumb »Dodaj znamenitost«.	Uporabnik je preusmerjen na zaslon za dodajanje poti, kjer je pod seznamom dodanih znamenitosti izpisana znamenitost, ki jo je dodal.
9.	Uporabnik klikne gumb »Shrani pot«.	Pojavi se okno, ki uporabnika vpraša, če res želi shraniti pot.
10.	Uporabnik klikne »Da«.	Pojavi se pojavno okno, ki uporabniku sporoči, da je uspešno shranil pot in mu ponudi gumb za ogled njegovih poti.

Pogoji uspešnega zaključka		
Korak	Pogoj	Opis
1.	Uporabniku se prikaže pojavno okno, ki potrjuje uspešnost dodajanja nove poti.	Ko uporabnik shrani pot, se mu mora prikazati pojavno okno ki potrjuje uspešnost shranjevanja poti in uporabniku ponudi gumb za preusmeritev na stran z njegovimi osnutki poti.
2.	Nova pot se pojavi na seznamu osnutkov uporabnikovih poti.	Ko uporabnik doda novo pot, se mora ta pokazati na seznamu osnutkov uporabnikovih poti, kjer je dokler uporabnik poti ne objavi.

Opombe, komentarji
<p>Nekateri vhodni podatki niso obvezni. Obvezni vhodni podatki so lokacija znamenitosti, brez katerih ni mogoče nadaljevati vnosa nove poti.</p>

5.1.2 Večjezičnost

ExplorerAI-TestniScenarij-Večjezičnost	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum: 20. 6. 2024
Verzija: 1.0	

Namen:
Namen testnega scenarija je preveriti delovanje večjezičnosti v aplikaciji ExplorerAI.
Predpogoji:
/
Vhodni podatki:
1. Izbran jezik

Scenarij testiranja		
Korak	Akcija	Pričakovan rezultat
1.	Uporabnik odpre domačo stran aplikacije.	Prikaže se domača stran aplikacije.
2.	Uporabnik klikne gumb »Spremeni jezik«.	Odpre se stran s seznamom jezikov, ki so na voljo.
3.	Uporabnik klikne na izbran jezik.	Besedilo v aplikacije se prikazuje v izbranem jeziku.

Pogoji uspešnega zaključka		
	Pogoj	Opis
1.	Besedilo aplikacije se prikaže v izbranem jeziku.	Po izbiri jezika, aplikacije prikazuje besedilo v jeziku, ki ga je izbral uporabnik.

Opombe, komentarji
V aplikaciji se v izbranem jeziku ne prikazujejo podatki kot so ime poti, opis poti, oznake itd. Ti podatki se prikazujejo v jeziku, v katerem je bila pot ustvarjena.

5.1.3 Kviz za personalizirano priporočilo poti

ExplorerAI-TestniScenarij-priporočiloPoti	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum: 20. 6. 2024
Verzija: 1.0	

Namen:
Namen testnega scenarija je preveriti delovanje kviza za personalizirano priporočilo poti uporabniku.
Predpogoji:
/
Vhodni podatki:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Odgovor na vprašanje 1 2. Odgovor na vprašanje 2 3. Odgovor na vprašanje 3 4. Odgovor na vprašanje 4 5. Odgovor na vprašanje 5 6. Odgovor na vprašanje 6 7. Odgovor na vprašanje 7

Scenarij testiranja		
Korak	Akcija	Pričakovan rezultat
1.	Uporabnik odpre domačo stran aplikacije.	Prikaže se domača stran aplikacije.
2.	Uporabnik klikne gumb »Pojdi na kviz«.	Odpre se stran s kvizom.
3.	Uporabnik klikne na izbran odgovor pri vprašanjih 1- 6.	Po kliku na odgovor se uporabniku prikaže naslednje vprašanje.
4.	Uporabnik klikne na izbran odgovor pri vprašanju 7.	Po kliku na odgovor se uporabniku prikaže rezultat kviza.

Pogoji uspešnega zaključka		
	Pogoj	Opis
1.	Uporabniku se prikaže rezultat kviza.	Po uspešnem reševanju kviza mora uporabnik dobiti rezultat kviza, tj. tip poti, ki je zanj najprimernejša.
2.	Uporabniku se prikaže seznam predlaganih poti.	Po uspešnem reševanju kviza se mora uporabniku prikazati seznam priporočenih poti, ki imajo ustrezno oznako, tj. oznako, ki jo je uporabnik pridobil pri kvizu.

Opombe, komentarji
/

5.1.4 Deljenje rezultatov kviza na socialnih omrežjih

ExplorerAI-TestniScenarij-deljenjeNaSocialnihOmrežjih	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum: 20. 6. 2024
Verzija: 1.0	

Namen:
Namen testnega scenarija je preveriti delovanje deljenja rezultatov kviza za personalizirano priporočilo poti uporabniku na socialnih omrežjih.
Predpogoji:
1. Uporabnik je rešil kviz za personalizirano priporočilo poti
Vhodni podatki:
1. Socialno omrežje

Scenarij testiranja		
Korak	Akcija	Pričakovan rezultat
1.	Uporabnik na zaslonu z rezultatom kviza klikne gumb »Prijatelju pošlji rezultat kviza«.	Uporabniku se odpre možnost deljenja rezultata preko socialnih omrežij.
2.	Uporabnik klikne na izbrano socialno omrežje.	Uporabnik je preusmerjen na to socialno omrežje.

Pogoji uspešnega zaključka		
	Pogoj	Opis
1.	Uporabnik je preusmerjen na izbrano socialno omrežje.	Po uspešnem deljenju rezultatov kviza je uporabnik preusmerjen na izbrano socialno omrežje, kjer vidi poslano sporočilo prijateljem.

Opombe, komentarji
/

5.1.5 Vodenje uporabnika po poti

ExplorerAI-TestniScenarij-vodenjeUporabnikaPoPoti	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum: 20. 6. 2024
Verzija: 1.0	

Namen:
Namen testnega scenarija je preveriti delovanje prikaza poti, izbiro poti in vodenje uporabnika po poti.
Predpogoji:
1. Uporabnik ima vzpostavljeno internetno povezavo.
Vhodni podatki:
1. Izbrana pot

Scenarij testiranja		
Korak	Akcija	Pričakovan rezultat
1.	Uporabnik v navigacijski vrstici klikne gumb »Poti«.	Prikaže se stran s pregledom vseh objavljenih poti.
2.	Uporabnik klikne na izbrano pot.	Uporabniku se prikažejo podrobnosti o poti (znamenitosti poti in njihovi opisi).
3.	Uporabnik klikne na gumb »Start«.	Prikaže se zemljevid z označeno potjo, odštevalnikom časa in podatki o številu znamenitosti na poti, časovni dolžini hoje po poti in dolžini poti.
4.	Po koncu hoje po poti uporabnik klikne gumb »Finish«.	Prikaže se pojavno okno, ki uporabniku čestita za hojo po poti.

Pogoji uspešnega zaključka		
	Pogoj	Opis

1.	Uporabniku se prikaže pojavno okno, ki mu čestita, da je prehodil pot.	Po uspešno prehojeni poti se uporabniku prikaže pojavno okno, ki mu čestita o prehojeni poti.
2.	Pri uporabnikovi statistiki se zabeleži prehojena pot.	Po prehojeni poti se uporabniška statistika posodobi z novimi podatki.

Opombe, komentarji	
/	

5.1.6 Urejanje osnutkov uporabniških poti

ExplorerAI-TestniScenarij-urejanjeOsnutkovUporabniškihPoti	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum: 20. 6. 2024
Verzija: 1.0	

Namen:
Namen testnega scenarija je preveriti delovanje urejanja osnutkov poti, ki jih je dodal uporabnik.
Predpogoji:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Uporabnik je prijavljen v sistem. 2. Uporabnik je že dodal pot.
Vhodni podatki:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Izbrana pot 2. Novo ime poti 3. Novo predvideno trajanje poti 4. Nov opis poti

Scenarij testiranja		
Korak	Akcija	Pričakovan rezultat
1.	Uporabnik odpre stran »Profil uporabnika«.	Uporabniku se prikaže stran z uporabniškim profilom.
2.	Uporabnik klikne na gumb »Pregled vaših poti«.	Uporabniku se prikaže stran z osnutki in objavljenimi potmi.
3.	Uporabnik klikne na izbrano pot.	Prikaže se okno, ki prikazuje vse podatke o poti.
4.	Uporabnik klikne gumb s svinčnikom v desnem zgornjem robu okna.	Prikaže se okno z vnosnimi polji za vse podatke o poti.
5.	Uporabnik vnese novo ime poti, novo predvideno trajanje in nov opis poti.	V vnosnih poljih se prikažejo na novo vneseni podatki.

6.	Uporabnik klikne na gumb »Shrani spremembe«.	Prikaže se pojavno okno, ki uporabnika obvesti o uspešni posodobitvi podatkov o poti.
----	--	---

Pogoji uspešnega zaključka		
	Pogoj	Opis
1.	Prikaz pojavnega okna, ki potrjuje uspešno posodobitev podatkov o poti.	Po uspešnem urejanju poti se mora uporabniku prikazati okno, ki ga obvesti o tem, da je bilo urejanje poro uspešno.
2.	Na zaslonu s pregledom osnutkov uporabniških poti se prikažejo novi podatki.	Po uspešni posodobitvi podatkov o poti, se morajo novi podatki pokazati na zaslonu, ki uporabniku omogoča pregled njegovih poti.

Opombe, komentarji
/

5.1.7 Prevajanje besedila

ExplorerAI-TestniScenarij-Prevajanje	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum: 20. 6. 2024
Verzija: 1.0	

Namen:
Namen testnega scenarija je preveriti delovanje prevajanja besedila iz slik iz uporabniške galerije v aplikaciji ExplorerAI.
Predpogoji:
1. Uporabnik je prijavljen.
Vhodni podatki:
1. Slika z besedilom 2. Izbran jezik

Scenarij testiranja		
Korak	Akcija	Pričakovan rezultat
1.	Uporabnik odpre uporabniški profil.	Prikaže se uporabniški profil.
2.	Uporabnik klikne gumb »Prevod«.	Odpre se stran za prevajanje besedila.
3.	Uporabnik klikne gumb »Odpri galerijo«	Uporabniku se odpre njegova galerija slik, kjer izbere želeno sliko.
4.	Uporabnik izbere besedilo na sliki in klikne gumb »Crop«.	Na strani za prevajanje besedila se pojavi okvirček, v katerem je izpisano zaznano besedilo s slike.
5.	Uporabnik klikne na »Izberite jezik« in iz menija izbere željen jezik.	/
6.	Uporabnik klikne gumb »Prevedi«.	Pokaže se nov okvirček, v katerem je prikazano prevedeno besedilo v izbranem jeziku.

Pogoji uspešnega zaključka

	Pogoj	Opis
1.	Uporabniku se prikaže prevedeno besedilo.	Prikazati se more pravilno prevedeno besedilo v ustreznem jeziku.

Opombe, komentarji
/

5.1.8 Predvajanje besedila

ExplorerAI-TestniScenarij-PredvajanjePrevedenegaBesedila	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum: 20. 6. 2024
Verzija: 1.0	

Namen:
Namen testnega scenarija je preveriti delovanje predvajanja prevedenega besedila iz slik zajetih s kamero v aplikaciji ExplorerAI.
Predpogoji:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Uporabnik je prijavljen. 2. Uporabnik je izvedel vse korake, potrebne za prevod besedila
Vhodni podatki:
/

Scenarij testiranja		
Korak	Akcija	Pričakovan rezultat
1.	Uporabnik klikne na gumb »Ustvari govor«.	Pojavi se pojavno okno, ki uporabnika obvesti o uspešnem generiranju datoteke z govorom.
2.	Uporabnik klikne gumb »Predvajaj«.	Ustvarjen govor se predvaja.

Pogoji uspešnega zaključka		
	Pogoj	Opis
1.	Uporabniku se predvaja prevedeno besedilo.	Predvajati se mora pravilno prevedeno besedilo v ustreznem jeziku.

Opombe, komentarji
Govor je pri nekaterih jezikih rahlo popačen.

5.2 Poročilo testiranja mobilne aplikacije ExplorerAI

5.2.1 Dodajanje nove poti

ExplorerAI-PoročiloTestiranja-DodajanjeNovePoti	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum testiranja: 26. 6. 2024
Verzija: 1.0	Testni scenarij: ExplorerAI-TestniScenarij-DodajanjeNovePoti

Vhodni podatki:
10. Ime poti: »Testna pot 1« 11. Opis poti: »Opis testna poti 1« 12. Trajanje poti: »1.5 h« 13. Oznake poti: »test« 14. Začetek sezone poti: 1.1.2024 15. Konec sezone poti: 1.12.2024 16. Ime znamenitosti: »Znamenitost testne poti 1« 17. Opis znamenitosti: »Opis znamenitosti testne poti 1« 18. Naslov znamenitosti: »Koroška cesta 46, 2000 Maribor«

Potek testiranja:		
Korak	Akcija	Dejanski rezultat
1.	Uporabnik na uporabniškem profilu klikne gumb »Dodaj novo pot«.	Odpre se stran za dodajanje nove poti.
2.	Uporabnik vnese vhodne podatke: ime poti, predvideno trajanje, opis, oznake, datum začetka in konca sezone poti.	Vpisani podatki se pojavijo v vnosnih poljih.
3.	Uporabnik klikne gumb »Dodaj znamenitost«.	Prikaže se zaslon za dodajanje znamenitosti.

4.	Uporabnik vnese vhodne podatke: ime znamenitosti, opis.	Vpisani podatki se pojavijo v vnosnih poljih.
5.	Uporabnik klikne gumb »Lokacija znamenitosti«.	Odpri se zaslon z zemljevidom in vnosnim poljem za iskanje lokacije znamenitosti.
6.	Uporabnik vnese naslov znamenitosti in klikne gumb »Išči«.	Na zemljevidu se označi vpisana lokacija.
7.	Uporabnik klikne gumb »Dodaj«.	Preusmeritev na zaslon za dodajanje znamenitosti, kjer so zapisane koordinate znamenitosti.
8.	Uporabnik klikne gumb »Dodaj znamenitost«.	Preusmeritev na zaslon za dodajanje poti, kjer je pod seznamom dodanih znamenitosti izpisana znamenitost.
9.	Uporabnik klikne gumb »Shrani pot«.	Pojavi se okno, ki sprašuje po potrditvi shranjevanja.
10.	Uporabnik klikne »Da«.	Pojavi se pojavno okno, ki sporoči, da se je pot uspešno shranila.

Status testa:

Uspešen

5.2.2 Večjezičnost

ExplorerAI-PoročiloTestiranja-Večjezičnost	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum: 26. 6. 2024
Verzija: 1.0	Testni scenarij: ExplorerAI-TestniScenarij-Večjezičnost

Vhodni podatki:
2. Izbran jezik: »Angleščina«

Potek testiranja:		
Korak	Akcija	Dejanski rezultat
1.	Uporabnik odpre domačo stran aplikacije.	Prikaže se domača stran aplikacije.
2.	Uporabnik klikne gumb »Spremeni jezik«.	Odpre se stran s seznamom jezikov, ki so na voljo.
3.	Uporabnik klikne na izbran jezik.	Besedilo v aplikacije se prikazuje v angleščini.

Status testa:
Uspešen

5.2.3 Kviz za personalizirano priporočilo poti

ExplorerAI-PoročiloTestiranja-priporočiloPoti	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum: 26. 6. 2024
Verzija: 1.0	Testni scenarij: ExplorerAI-TestniScenarij-priporočiloPoti

Vhodni podatki:
<p>8. Odgovor na vprašanje 1: »V naravi ob zvoku ptic«</p> <p>9. Odgovor na vprašanje 2: »Zjutraj«</p> <p>10. Odgovor na vprašanje 3: »Ne slabo, ampak bi lahko bilo bolje«</p> <p>11. Odgovor na vprašanje 4: »Vsaj 1 uro na dan«</p> <p>12. Odgovor na vprašanje 5: »Preverim dobro poznane lokalne znamenitosti«</p> <p>13. Odgovor na vprašanje 6: »S sprehodom v bližnji park«</p> <p>14. Odgovor na vprašanje 7: »Prelepa tropska plaža«</p>

Potek testiranja:		
Korak	Akcija	Dejanski rezultat
1.	Uporabnik odpre domačo stran aplikacije.	Prikaže se domača stran aplikacije.
2.	Uporabnik klikne gumb »Pojdi na kviz«.	Odpre se stran s kvizom.
3.	Uporabnik klikne na izbran odgovor pri vprašanjih 1- 6.	Po kliku na odgovor se prikaže naslednje vprašanje.
4.	Uporabnik klikne na izbran odgovor pri vprašanju 7.	Po kliku na odgovor se uporabniku prikaže rezultat: »Poti v naravi«

Status testa:
Uspešen

5.2.4 Deljenje rezultatov kviza na socialnih omrežjih

ExplorerAI-PoročiloTestiranja-deljenjeNaSocialnihOmrežjih	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum: 24. 6. 2024
Verzija: 1.0	Testni scenarij: ExplorerAI-TestniScenarij-deljenjeNaSocialnihOmrežjih

Vhodni podatki:
2. Socialno omrežje: »Instagram«

Postek testiranja:		
Korak	Akcija	Dejanski rezultat
1.	Uporabnik na zaslonu z rezultatom kviza klikne gumb »Prijatelju pošlji rezultat kviza«.	Odpre se možnost deljenja rezultat z drugimi preko socialnih omrežij.
2.	Uporabnik klikne na izbrano socialno omrežje.	Preusmeritev na socialno omrežje Instagram.

Status testa:
Uspešen

5.2.5 Vodenje uporabnika po poti

ExplorerAI-PoročiloTestiranja-vodenjeUporabnikaPoPoti	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum: 26. 6. 2024
Verzija: 1.0	Testni scenarij: ExplorerAI- TestniScenarij- vodenjeUporabnikaPoPoti

Vhodni podatki:
2. Izbrana pot: »Po centru Maribora«

Potek testiranja:		
Korak	Akcija	Dejanski rezultat
1.	Uporabnik v navigacijski vrstici klikne gumb »Poti«.	Prikaže se stran s pregledom vseh objavljenih poti.
2.	Uporabnik klikne na izbrano pot.	Prikažejo se znamenitosti poti in njihovi opisi.
3.	Uporabnik klikne na gumb »Start«.	Prikaže se zemljevid z označeno potjo, odštevalnikom časa in podatki o številu znamenitosti na poti - 5, časovni dolžini hoje po poti – 29 min in dolžini poti – 3km.
4.	Po koncu hoje po poti uporabnik klikne gumb »Finish«.	Prikaže se pojavno okno.

Status testa:
Uspešen

5.2.6 Urejanje osnutkov uporabniških poti

ExplorerAI -PoročiloTestiranja-urejanjeOsnutkovUporabniškihPoti	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum: 26. 6. 2024
Verzija: 1.0	Testni scenarij: ExplorerAI- TestniScenarij- urejanjeOsnutkovUporabniškihPoti

Vhodni podatki:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Izbrana pot: »Ob Dravi« 2. Novo ime poti: »Pot ob Dravi« 3. Novo predvideno trajanje poti: »1h« 4. Nov opis poti: »Pot vas bo vodila po glavnih znamenitostih, ki ležijo ob reki Dravi«

Potek testiranja:		
Korak	Akcija	Dejanski rezultat
1.	Uporabnik odpre stran »Profil uporabnika«.	Prikaže se stran z uporabniškim profilom.
2.	Uporabnik klikne na gumb »Pregled vaših poti«.	Prikaže se stran z osnutki poti.
3.	Uporabnik klikne na izbrano pot.	Prikaže se okno, ki prikazuje vse podatke o poti.
4.	Uporabnik klikne gumb s svinčnikom v desnem zgornjem robu okna.	Prikaže se okno z vnosnimi polji za vse podatke o poti.
5.	Uporabnik vnese novo ime poti, novo predvideni trajanje in nov opis poti.	V vnosnih poljih se prikažejo na novo vneseni podatki.

6.	Uporabnik klikne na gumb »Shrani spremembe«.	Prikaže se pojavno okno, ki obvešča o uspešni posodobitvi podatkov o poti.
----	--	--

Status testa:

Uspešen

5.2.7 Prevajanje besedila

ExplorerAI-PoročiloTestiranja-Prevajanje	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum: 26. 6. 2024
Verzija: 1.0	Testni scenarij: ExplorerAI-TestniScenarij-Prevajanje

Vhodni podatki:

1. Slika z besedilom:



2. Izbran jezik: »Angleščina«

Potek testiranja:

Korak	Akcija	Dejanski rezultat
1.	Uporabnik odpre uporabniški profil.	Prikaže se uporabniški profil.
2.	Uporabnik klikne gumb »Prevod«.	Odpre se stran za prevajanje besedila.
3.	Uporabnik klikne gumb »Odpri galerijo«	Odpre se galerija slik.
4.	Uporabnik izbere besedilo na sliki in klikne gumb »Crop«.	Na strani za prevajanje besedila se pojavi okvirček, v katerem je izpisano zaznano besedilo s slike: »Prva električna žarnica je zasvetila v Mariboru, Sloveniji in v tem delu Evrope leta 1883«.
5.	Uporabnik klikne na »Izberite jezik« in iz	Nastavi se jezik angleščina.

	menija izbere željen jezik.	
6.	Uporabnik klikne gumb »Prevedi«.	Pokaže se nov okvirček, v katerem je prikazano prevedeno besedilo: »The first electric light bulb lit up in Maribor, Slovenia, and in this part of Europe in 1883«.

Status testa
Uspešen

5.2.8 Predvajanje besedila

ExplorerAI-PoročiloTestiranja-PredvajanjePrevedenegaBesedila	
Aplikacija: ExplorerAI	Datum: 26. 6. 2024
Verzija: 1.0	Testni scenarij: ExplorerAI- TestniScenarij- PredvajanjePrevedenegaBesedila

Vhodni podatki:
/

Potek testiranja:		
Korak	Akcija	Dejanski rezultat
1.	Uporabnik klikne na gumb »Ustvari govor«.	Pojavi se pojavno okno, ki uporabnika obvesti o uspešnem generiranju datoteke z govorom.
2.	Uporabnik klikne gumb »Predvajaj«.	Ustvarjen govor se predvaja.

Status testa:
Uspešen

5.3 Testni scenariji za administratorsko ploščo aplikacije ExplorerAI

5.3.1 Brisanje uporabnika

ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-izbrisUporabnika	
Aplikacija: ExplorerAI-AdminPanel	Datum: 24. 6. 2024
Verzija: 1.0	

Namen:
Namen testnega scenarija je preveriti delovanje brisanja uporabnikov iz sistema aplikacije ExplorerAI.
Predpogoji:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Uporabnik ima vzpostavljeno internetno povezavo. 2. Uporabnik je prijavljen kot administrator v administratorsko ploščo ExplorerAI Admin Panel.
Vhodni podatki:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Uporabnik za izbris: »Testni uporabnik«

Scenarij testiranja		
Korak	Akcija	Pričakovan rezultat
1.	Uporabnik v navigacijski vrstici klikne gumb »Uporabniki«.	Prikaže se stran s pregledom vseh uporabnikov.
2.	Uporabnik v tabeli poišče uporabnika, ki ga želi izbrisati.	/
3.	Uporabnik v tabeli poleg izbranega uporabnika za izbris klikne ikono koša.	Prikaže se pojavno okno, ki uporabnika vpraša o njegovi odločitvi o izbrisu izbranega uporabnika.
4.	Uporabnik klikne gumb »Da«.	Pojavno okno se zapre in izbrani uporabnik je izbrisan iz tabele uporabnikov.

Pogoji uspešnega zaključka

	Pogoj	Opis
1.	Izbrani uporabnik izgine iz tabele uporabnikov.	Po uspešnem izbrisu izbranega uporabnika ta ne sme več biti prikazan v tabeli uporabnikov.

Opombe, komentarji
/

5.3.2 Dodajanje nove poti

ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-DodajanjeNovePoti	
Aplikacija: ExplorerAI-AdminPanel	Datum: 24. 6. 2024
Verzija: 1.0	

Namen:
Namen testnega scenarija je preveriti delovanje dodajanja nova poti preko administratorske plošče aplikacije ExplorerAI.
Predpogoji:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Uporabnik ima vzpostavljeno internetno povezavo. 2. Uporabnik je prijavljen kot administrator v administratorsko ploščo ExplorerAI Admin Panel.
Vhodni podatki:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ime poti 2. Opis poti 3. Trajanje poti 4. Oznake poti 5. Datum začetka sezone poti 6. Datum konca sezone poti 7. Ime znamenitosti 8. Opis znamenitosti 9. Naslov znamenitosti

Scenarij testiranja		
Korak	Akcija	Pričakovan rezultat
1.	Uporabnik v navigacijski vrstici klikne gumb »Vnos poti«.	Prikaže se stran za dodajanje novih poti.
2.	Uporabnik v vnosna polja o poti vnese vhodne podatke o poti.	V vnosnih poljih o poti se prikažejo vneseni podatki.
3.	Uporabnik v vnosna polja vnese vhodne podatke o znamenitosti.	V vnosnih poljih o poti se prikažejo vneseni podatki.

4.	Uporabnik klikne gumb »Iskanje«.	Iz naslova se preračunajo koordinate znamenitosti in se prikažejo pod gumbom »Iskanje«.
5.	Uporabnik klikne gumb »Dodaj znamenitost«.	Znamenitost se doda na seznam znamenitosti poti.
6.	Uporabnik klikne gumb »Shrani pot«.	Pojavi se pojavno okno, ki uporabnika pozove k potrditvi shranjevanja poti.
5.	Uporabnik klikne gumb »Da«.	Pojavni se pojavno okno, ki oznanja uspešno shranjevanje nove poti.

Pogoji uspešnega zaključka		
	Pogoj	Opis
1.	Prikaz pojavnega okna, ki potrjuje uspešno shranjevanje poti.	Po uspešnem dodajanju nove poti se mora uporabniku prikazati pojavno okno, ki potrjuje uspešno shranjevanje poti.
2.	Prikaz nove poti na seznamu vseh poti.	Po uspešnem shranjevanju poti se mora ta prikazati na seznamu vseh poti, ki so v aplikaciji ExplorerAI.

Opombe, komentarji
/

5.3.3 Urejanje poti

ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-urejanjePoti	
Aplikacija: ExplorerAI-AdminPanel	Datum: 24. 6. 2024
Verzija: 1.0	

Namen:
Namen testnega scenarija je preveriti delovanje urejanja poti, ki so na seznamu poti v administratorski plošči aplikacije ExplorerAI.
Predpogoji:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Uporabnik ima vzpostavljeno internetno povezavo. 2. Uporabnik je prijavljen kot administrator v administratorsko ploščo ExplorerAI Admin Panel.
Vhodni podatki:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Izbrana pot: »Testna pot 1« 2. Novo ime poti: »Novo ime poti« 3. Nov opis poti: »Nov opis poti«

Scenarij testiranja		
Korak	Akcija	Pričakovan rezultat
1.	Uporabnik v navigacijski vrstici klikne gumb »Poti«.	Prikaže se stran s pregledom vseh poti.
2.	Uporabnik v tabeli poišče izbrano pot in klikne gumb »Uredi pot«.	Vse lastnosti poti se pojavijo v vnosnih polji, katera lahko uporabnik spreminja.
3.	V pravilna vnosna polja uporabnik vnese nove vrednosti.	V vnosnih poljih se pojavijo nove vrednosti.
4.	Uporabnik klikne gumb »Shrani«.	Pri pregledu poti se prikažejo nove vrednosti.

Pogoji uspešnega zaključka		
	Pogoj	Opis

1.	Posodobljeni podatki na seznamu poti.	Po uspešnem urejanju poti se morajo podatki o poti na seznamu vseh posodobiti.
----	---------------------------------------	--

Opombe, komentarji	
/	

5.3.4 Objava poti

ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-objavaPoti	
Aplikacija: ExplorerAI-AdminPanel	Datum: 24. 6. 2024
Verzija: 1.0	

Namen:
Namen testnega scenarija je preveriti delovanje objave poti.
Predpogoji:
<ol style="list-style-type: none"> 1. porabnik ima vzpostavljeno internetno povezavo. 2. Uporabnik je prijavljen kot administrator v administratorsko ploščo ExplorerAI Admin Panel. 3. Izbrana pot ima status »neobjavljena«.
Vhodni podatki:
1. Izbrana pot: »Zimska športna pot«

Scenarij testiranja		
Korak	Akcija	Pričakovan rezultat
1.	Uporabnik v navigacijski vrstici klikne gumb »Poti«.	Prikaže se stran s pregledom vseh poti.
2.	Uporabnik v tabeli poišče izbrano pot in klikne gumb »Objavi pot«, ki pripada tej poti.	Status poti se spremeni na objavljeno.

Pogoji uspešnega zaključka		
	Pogoj	Opis
1.	Pri podrobnostih izbrane poti se pri točki »objavljena« prikaže kljukica.	Po uspešni objavi poti se to odraža z zeleno kljukico pri točki, ki podaja podatek ali je pot objavljena ali ne.
2.	Ozadje te poti se iz svetlo modre obarva na belo.	Zaradi boljše preglednosti so neobjavljene poti obarvane modro,

		objavljene pa belo, zato se mora pot po uspešni objavi obarvati belo.
3.	Gumba »Objavi pot« pri izbrani poti ni mogoče klikniti.	Po uspešni objavi poti se gumb za objavo poti obarva sivo in ga ni mogoče klikniti, saj ima ta pot status, da je že objavljena.

Opombe, komentarji	
/	

5.3.5 Brisanje poti

ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-brisanjePoti	
Aplikacija: ExplorerAI-AdminPanel	Datum: 24. 6. 2024
Verzija: 1.0	

Namen:
Namen testnega scenarija je preveriti delovanje brisanja poti s seznama poti preko administratorske plošče aplikacije ExplorerAI.
Predpogoji:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Uporabnik ima vzpostavljeno internetno povezavo. 2. Uporabnik je prijavljen kot administrator v administratorsko ploščo ExplorerAI Admin Panel.
Vhodni podatki:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Izbrana pot

Scenarij testiranja		
Korak	Akcija	Pričakovan rezultat
1.	Uporabnik v navigacijski vrstici klikne gumb »Poti«.	Prikaže se stran s pregledom vseh poti.
2.	Uporabnik v tabeli poišče pot, ki jo želi izbrisati.	/
3.	Uporabnik v tabeli poleg izbrane poti klikne gumb »Izbriši pot«.	Prikaže se pojavno okno, ki uporabnika vpraša o njegovi odločitvi o izbrisu izbrane poti.
4.	Uporabnik klikne gumb »Izbriši«.	Pojavno okno se zapre in izbrana pot je izbrisana s seznama vseh poti.

Pogoji uspešnega zaključka		
	Pogoj	Opis

1.	Izbrana pot izgine iz s seznama poti.	Po uspešnem izbrisu izbrane poti ta ni več prikazana na seznamu vseh poti.
----	---------------------------------------	--

Opombe, komentarji	
/	

5.4 Poročilo testiranja administratorske plošče aplikacije ExplorerAI

Pri izvajanju funkcijskega testiranja smo si za avtomatizacijo testov pomagali z orodjem Katalon. Testne scenarije smo preizkusili v tren različnih brskalnikih, in sicer v brskalnikih Chrome, Firefox in Edge Chromium.

5.4.1 Poročilo testiranja v brskalniku Chrome

AdminPanel

Execution Environment

Host name

katar - DESKTOP-JJUR86H.home

Local OS

Windows 11 64bit

Katalon version

9.6.0.217

Browser

Chrome 126.0.0.0

Device name

Summary

ID

Description

Total

Passed

Error

Skipped

Start

Elapsed

Test Suites/AdminPanel

5

5

0

0

27-06-2024 14:49:32

1m - 9,577s

Failed

Incomplete

End

0

0

27-06-2024 14:50:41

#	ID	Description	Status
1	Test Cases/brisanjeUporabnika	testiranje testnega scenarija ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-izbrisUporabnika	PASSED
2	Test Cases/dodajanjeNovePoti	testiranje testnega scenarija ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-DodajanjeNovePoti	PASSED
3	Test Cases/objavaPoti	testiranje tesnega scenarija ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-objavaPoti	PASSED
4	Test Cases/brisanjePoti	testiranje testnega scenarija ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-brisanjePoti	PASSED
5	Test Cases/urejanjePoti	testiranje tesnega scenarija ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-urejanjePoti	PASSED

Slika 26: Poročilo testiranja v brskalniku Chrome

5.4.2 Poročilo testiranja v brskalniku Firefox

AdminPanel

Execution Environment

Host name

katar - DESKTOP-JJUR86H.home

Local OS

Windows 11 64bit

Katalon version

9.6.0.217

Browser

Firefox 125.0

Device name

Summary

ID

Description

Total

Passed

Error

Skipped

Start

Elapsed

Test Suites/AdminPanel

5

5

0

0

27-06-2024 14:53:02

1m - 35,244s

Failed

Incomplete

End

0

0

27-06-2024 14:54:37

#	ID	Description	Status
1	Test Cases/brisanjeUporabnika	testiranje testnega scenarija ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-izbrisUporabnika	PASSED
2	Test Cases/dodajanjeNovePoti	testiranje testnega scenarija ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-DodajanjeNovePoti	PASSED
3	Test Cases/objavaPoti	testiranje testnega scenarija ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-objavaPoti	PASSED
4	Test Cases/brisanjePoti	testiranje testnega scenarija ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-brisanjePoti	PASSED
5	Test Cases/urejanjePoti	testiranje testnega scenarija ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-urejanjePoti	PASSED

Slika 27: Poročilo testiranja v brskalniku Firefox

5.4.3 Poročilo testiranja v brskalniku Edge Chromium

AdminPanel

Execution Environment

Host name

katar - DESKTOP-JJUR86H.home

Local OS

Windows 11 64bit

Katalon version

9.6.0.217

Browser

Edge Chromium 126

Device name

Summary

ID

Description

Total

Passed

Error

Skipped

Start

Elapsed

Test Suites/AdminPanel

5

5

0

0

27-06-2024 14:56:42

1m - 14,393s

Failed

Incomplete

End

0

0

27-06-2024 14:57:56

#	ID	Description	Status
1	Test Cases/brisanjeUporabnika	testiranje testnega scenarija ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-izbrisUporabnika	PASSED
2	Test Cases/dodajanjeNovePoti	testiranje testnega scenarija ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-DodajanjeNovePoti	PASSED
3	Test Cases/objavaPoti	testiranje testnega scenarija ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-objavaPoti	PASSED
4	Test Cases/brisanjePoti	testiranje testnega scenarija ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-brisanjePoti	PASSED
5	Test Cases/urejanjePoti	testiranje testnega scenarija ExplorerAI-AdminPanel-TestniScenarij-urejanjePoti	PASSED

Slika 28: Poročilo testiranja v brskalniku Edge Chromium

6 Sestanki

6.1 Sestanek z mentorico – v živo (5.4.2024)

- Ciljali bomo na prvi rok za oddajo projekta (junij, 2024)
- Najprej implementiramo »core« del aplikacije
- Omejili se bomo na manjše območje (samo Maribor) – kasnejša možnost razširitve
- Večjezičnost – najprej implementacija GUI v SLO in ANG, druge jezike bomo dodali kasneje (ITA, NEM, FRA,... oziroma najbolj smiselne jezike)
- Preverimo mariborart.si
- Preverimo Weather API
- Preverimo iOS in Android build-in health data
- Planirana implementacija text-to-speech
- Sprememba Vizije – osredotočili se bomo na poti in ta del aplikacije (ne bomo dodajali iskanje hotelov, trajnosti,...)
- Delali bomo iterativno

PRVOTNI PLAN – implementacija zemljevida z »hard«-kodiranimi potmi/točkami in neko osnovno navigacijo

6.2 Sestanek ekipe - online (10.4.2024)

- Pregled dela
- Vzpostavitev GitHub repozitorija
- Vzpostavitev projektne arhitekture
- Preveriti kaj ponuja Google Maps API
- Sestanke bomo imeli tedensko (v kolikor bo to smiselno in mogoče)
- Komunicirali bomo preko Discord
- Razdelitev dela
 - o Maja: Vzpostavitev repozitorija in Discord skupine
 - o Mihajlo: Preveriti Weather API in Google Maps API
 - o Katarina: Vzpostavitev Firebase

6.3 Sestanek ekipe - online (17.4.2024)

- Pregled dela
- Vzpostavitev Google Maps API (Mihajlo)
- Firebase connection z projektom

6.4 Sestanek ekipe - online (25.4.2024)

- Pregled dela
- Nadaljevanje dela na zemljevidu
- Firebase povezavo dodelati
- Omogočiti pot med point-i
- Premakniti zemljevid iz prve strani
- Malo urediti stile (Maja)
- Začetek dela na prevajanju (text translation) (Katarina)

6.5 Sestanek z mentorico – v živo (15.5.2024)

- Pregled dela
- Hard kodirane točke in poti prestavimo na bazo
- Na domačo stran dodamo neko izpostavljeno pot (naprimer katera je najbolj popularna trenutno,...)
- Aplikacijo bomo naredili samo za Android
- API od mariborart.si ni javno dostopen, zato bomo sami poiskali in točke
- Začnemo delati na uporabnikovem profilu/dashboard-u (neko beleženje poti, kakšen graf...)
- Poskusimo iti na prvi termin
- Preverimo, koliko pred terminom je potrebno vse oddati in ali je potrebno delati tako za Android kot za iOS
- Nadaljujemo na text translation
- Implementiramo večjezičnost
- Razdelitev dela:
 - o Katarina – uporabnikov profil
 - o Maja – začetna stran, večjezičnost
 - o Mihajlo – povezava baze in zemljevida
- Naslednji sestanek: četrtek 23.5.2024 ob 10h

OPOMBA: Naslednji sestanek PRESTAVLJEN zaradi bolezni na 5.6.2024

6.6 Sestanek z mentorico – v živo (5.6.2024)

- Pregled dela
- Delamo samo za iOS
- Celoten projekt (koda+dokumentacija+predstavitven material) moremo oddati 1 teden pred terminom
- Gremo na 2. rok (5.7.2024)
- Vključimo deljenje – nekaj naj bo mogoče deliti izven aplikacije (npr. pot, statistika,...)
- Naredimo kviz
- AR ne bomo vključili (lahko poskusimo, če bomo imeli čas na koncu)
- Dodamo da lahko preveden tekst na glas prebere aplikacija
- Dodelamo map in prikaz poti
- Dodamo tip poti »Sezonske« oziroma »Seasonal« (priložnostne poti, na primer božična, velikonočna,...)
- Razdelitev dela:
 - o Katarina: Text-to-speech prevedenega teksta
 - o Maja: Deljenje, kviz, vključitev sezonskih poti na domačo stran
 - o Mihajlo: Nadgradnja zemljevida, sezonske poti
- Naslednji sestanek – konec julija (teden med 24.-28. julij) – točen datum TBA

6.7 Sestanek ekipe – online (23.6.2024)

- Pregled dela
- Pregled mogoče dokumentacije
- Nadaljevanje dela na funkcionalnostih

6.8 Sestanek ekipe - online (24.6.2024)

- Pregled dela
- Določanje kateri del dokumentacije bo kdo naredil
- Nadaljujemo delo na naših funkcionalnosti

6.9 Sestanek ekipe – online (25.6.2024)

- Pregled dela

- Nadaljujemo delo na naših funkcionalnostih in dokumentaciji

6.10 Sestanek z mentorico (26.6.2024)

- Pregled dela
- Dogovor, kakšno dokumentacijo še naredimo
- Na map naredimo neko štoparico, kako dolgo se hodi po poti (Mihajlo)
- Testiranje poskusimo izvesti s snemanjem scenarijev ali testnim orodjem (Katarina)
- Deploy-amo projekt (Maja)
- Naslednji sestanek: petek 28.6.2024
- Do naslednjega sestanka zaključimo razvoj in dokumentacijo

6.11 Sestanek ekipe – online (27.6.2024)

- Pregled dela
- Vso dokumentacijo damo v skupni dokument
- Zaključujemo delo na aplikaciji

6.12 Sestanek z mentorico – v živo (28.6.2024)

- Pregled dela
- Pregled dokumentacije
- Zadnji popravki dokumentacije
- Ustvarjanje načrta predstavitve
- Potrditev projekta

7 Zaključek

V okviru izvedbe projekta ExplorerAI smo ustvarili mobilno in spletno aplikacijo. Na ta način smo lahko preizkusili in pokazali znanje, ki smo ga prejeli tekom celotnega študija. Uporabili smo veliko tehnologij, ki smo jih spoznali tekom študija, kot sta na primer React in Firebase. Poleg tehnologij pa smo tudi pokazali, da razumemo razne koncepte informacijske tehnologije, kot so razvoj programske opreme, testiranje in zagotavljanje kakovosti, izvajanje in vodenje informacijskih projektov in dela v razvojni ekipi. Aplikacijo smo razvijali v manjših iteracijah, ter se opirali na mešanico metodologij Scrum in Kanban, pri samem vodenju projekta na prilagojeno verzijo metode PRINCE 2.

Tekom razvoja nam je uspelo implementirati vse željene funkcionalnosti. Med njimi smo tudi implementirali AI s pomočjo API-jem OpenAI API (TTS in GPT-3.5 Turbo), kar nam je v začetku bil eden od glavnih ciljev. Čeprav je trenutna aplikacija osredotočena na Maribor, jo je zaradi modularne zasnove enostavno skalirati na druga mesta oziroma države, kar bi lahko naredili v prihodnjih iteracijah razvoja.