

POLEAT

GOAL DEL SISTEMA

L'idea è nata dalla volontà di ridurre i tempi di attesa nei luoghi dove comprare il pranzo attorno all'Università. Il sistema che abbiamo progettato è quindi un'applicazione che dovrebbe rendere più veloce la fase di acquisto del pranzo per poter passare più tempo con i compagni e colleghi durante il tempo, già limitato, della pausa pranzo.

UTENTI TARGET

Studenti e personale del Politecnico.

FUNZIONALITÀ

Il prototipo creato permette di portare a termine i seguenti task principali (con le forti limitazioni riportate sotto):

1. Visualizzare una lista dei punti di ristoro nei pressi del Politecnico e i relativi menù.
2. Creare un ordine presso tali punti di ristoro, specificando un orario di ritiro.
3. Condividere tramite un'applicazione di messaggistica un link, apribile tramite l'app stessa (o un ipotetico sito web se si apre da un computer o se non si ha installata l'app), che porti direttamente ad un ristorante in una speciale "modalità condivisione". Completare un ordine tramite questa modalità fa arrivare alla persona che ha creato il link una notifica.

Osserviamo che il terzo task è diverso da quanto riportato nell'elaborato per la terza consegna. Abbiamo deciso di cambiarlo in seguito al feedback ricevuto. Vedi il file "[Implementazione feedback](#)".

Il prototipo mette a disposizione due flow:

- App: il flow dedicato ad un potenziale utente che apre l'applicazione.
- Condivisione: il flow che mostra l'interazione nel caso di un utente che riceve un invito da parte di un amico ad ordinare presso un ristorante. Le

schermate in arancione sono esterne all'app (fanno parte di un'ipotetica applicazione di messaggistica da cui si riceve l'invito).

LIMITAZIONI DEL PROTOTIPO

Molte.

Motivo: in parte Figma, in parte mancanza di tempo.

Limitazioni generali:

1. Dove c'è la possibilità di impostare un elemento come preferito, il pulsante funziona ma non ha nessun effetto.
2. È possibile dare una valutazione ad un ristorante, ma questo non ha nessun effetto.

Limitazioni nella creazione di un ordine:

1. Il prototipo supporta la creazione di un singolo ordine per volta. La creazione di un nuovo ordine cancella eventuali ordini lasciati in sospeso/completati.
2. Il prototipo permette di creare un ordine solo da "Popup Pizza". Le card degli altri ristoranti non fanno niente.
3. Il prototipo permette di aumentare e diminuire la quantità dei piatti, ma tutte le quantità sono collegate (quindi aggiungere una Margherita aggiunge anche tutti gli altri elementi del menù).
4. Indipendentemente da quali siano i piatti che sia abbiano aggiunto, nel riepilogo ordine ci saranno sempre Margherita e Acqua, nella (identica) quantità specificata al passo precedente.
5. Il prototipo non permette di selezionare un qualunque orario per il ritiro del pranzo. Premendo per selezionare l'orario ne compare uno preimpostato.
6. Quando si preme paga, si suppone che sia stata registrata una carta nella relativa sezione delle impostazioni, che viene usata per il pagamento.

Limitazioni della mappa:

1. La mappa dovrebbe ovviamente essere interattiva e riportare le informazioni aggiornate in tempo reale.
2. Tutti i pin sono cliccabili e mostrano un overlay, ma l'unico overlay che permette di passare alla relativa pagina del menù è quello di "Popup Pizza".

Limitazioni nella condivisione:

1. Nell'overlay per la condivisione, l'unico pulsante funzionante è quello per condividere tramite "ProtsApp".
2. Il flow dedicato alla condivisione è un abbozzo. Mostra il flusso principale delle azioni ma è poco integrato con il resto dell'app. Una volta entrati nella modalità condivisione non è possibile tornare all'applicazione principale (questo avrebbe creato alcuni problemi dovuti alla logica limitata implementabile in Figma).

Limitazioni delle impostazioni:

1. Le schermate delle impostazioni sono puramente indicative e tutte le opzioni riportate sono fittizie.