



Обща архитектура

Включват се бази данни от няколко източника:

- ОП „Паркиране и репатриране“
- инсталирани сензори на всеки паркинг включен в системата за всяко паркомясто.
- Google APIs

Използвайки **MySQL** Connector/**C++** информацията може да се компилира спрямо локацията.

Могат да се ползват и други езици за програмиране, за да има възможност за добавяне на други плъгини или възможности.



Обща архитектура

GPS на мобилното устройство се използва за определяне на време и разстояние до паркомястото и се извеждат данни при избор на място.

При съвпадане на местоположението на устройството с паркомястото се извежда бутон за плащане, при натискане на бутона излиза меню за избор на време за престой и начин на плащане – Payral или с карта към трета страна за сигурно плащане (3D secure или друго).

- При плащане се запазва точното местоположение за определеното време.
- Подава се заявка към базата данни.



UI and viewpoint

Компоненти

- Съвместимост с версии на Android/iOS
- User-agreement с източниците на информация и със собствениците на паркинги
- Ресурси за поддръжка на софтуерния продукт, добавяне на допълни сензори или използване на вече съществуващи такива
- Създаване на ясна и последователна логика и правила при изграждане на продукта

Логин

Влизане на приложението чрез телефонен номер или друг вид верификация, искане на разрешение за използване на мобилни данни и GPS

След логин – изскачащ прозорец - предложение за откриване на паркинг места наблизо. При съгласяване се извеждат наличните в базата данни свободни места, спрямо координатите на устройството



Нива за разработка

1. Компиляция на наличните данни спрямо местоположение
2. Контролер
3. Оптимизация на заявките и показване на свободни места в реално време
4. Известие при съвпадение на местоположението на устройство с паркомясто, извеждане на меню за опции
5. Система за плащане
6. Връщане към основно меню/навигация след успешно плащане на паркомясто

