

Instrukcja użytkowania aplikacji Social Tripper

Wiktor Kubera

Spis treści

1	Wstęp	2
2	Funkcjonalności	3
2.1	Rejestracja	4
2.2	Logowanie z wykorzystaniem e-maila i hasła	7
2.3	Logowanie z wykorzystaniem SSO Google	8
2.4	Wylogowanie	9
2.5	Przeglądanie postów	10
2.6	Dodanie i odebranie reakcji na post	11
2.7	Dodanie komentarza do postu	12
2.8	Reakcja na komentarz postu	13
2.9	Przeglądanie wydarzeń	14
2.10	Wejście w szczegóły wydarzenia	15
2.11	Aplikacja do uczestnictwa w wydarzeniu	16
2.12	Opuszczenie wydarzenia	17
2.13	Dodanie lub odrzucenie aplikacji o uczestnictwo w wydarzeniu	18
2.14	Wyrzucenie członka wydarzenia	19
2.15	Rozpoczęcie wyprawy w ramach wydarzenia	20
2.16	Przejście do interfejsu wyprawy	21
2.17	Zakończenie wyprawy	22
2.18	Przeglądanie relacji	23
2.19	Przeglądanie mapy (funkcja Explore)	24

1. Wstęp

Niniejszy dokument został opracowany w celu przedstawienia pełnej gamy funkcjonalności oferowanych przez aplikację mobilną **Social Tripper**.

Zawarte w nim informacje mają na celu zapoznanie użytkowników z możliwościami aplikacji oraz dostarczenie szczegółowych instrukcji umożliwiających sprawne i efektywne korzystanie z jej zasobów.

Dokument zawiera opis poszczególnych funkcji aplikacji.

Każda funkcjonalność została omówiona w sposób szczegółowy, z uwzględnieniem kolejnych kroków niezbędnych do jej prawidłowego wykonania.

Celem niniejszej instrukcji jest zapewnienie użytkownikowi pełnej wiedzy na temat korzystania z aplikacji oraz ułatwienie obsługi zarówno dla nowych, jak i zaawansowanych użytkowników.

Wszystkie przedstawione informacje zostały zaprezentowane w sposób przejrzysty i uporządkowany, co ma na celu maksymalizację użyteczności oraz komfortu użytkowania aplikacji.

Niniejszy dokument jest dedykowany wszystkim użytkownikom dążącym do pełnego wykorzystania możliwości, jakie oferuje aplikacja **Social Tripper**.

2. Funkcjonalności

Celem tej części dokumentu jest dostarczenie użytkownikowi pełnej wiedzy na temat dostępnych opcji i narzędzi, które aplikacja oferuje w kontekście organizowania i dzielenia się doświadczeniami podróżniczymi.

Dzięki temu użytkownicy będą w stanie maksymalnie wykorzystać potencjał aplikacji, co przyczyni się do łatwiejszego planowania i realizowania podróży oraz dzielenia się wrażeniami z innymi użytkownikami.

Przedstawiamy poniżej listę głównych funkcjonalności oferowanych przez aplikację **Social Tripper**.

- Rejestracja
- Logowanie z wykorzystaniem e-maila i hasła.
- Logowanie z wykorzystaniem SSO Google
- Wylogowanie
- Przeglądanie postów
- Dodanie i odebranie reakcji na post
- Dodanie komentarza do postu
- Reakcja na komentarz postu
- Przeglądanie wydarzeń
- Wejście w szczegóły wydarzenia
- Aplikacja do uczestnictwa w wydarzeniu
- Opuszczenie wydarzenia
- Dodanie lub odrzucenie aplikacji o uczestnictwo w wydarzeniu
- Wyrzucenie członka wydarzenia
- Rozpoczęcie wyprawy w ramach wydarzenia
- Przejście do interfejsu wyprawy
- Zakończenie wyprawy

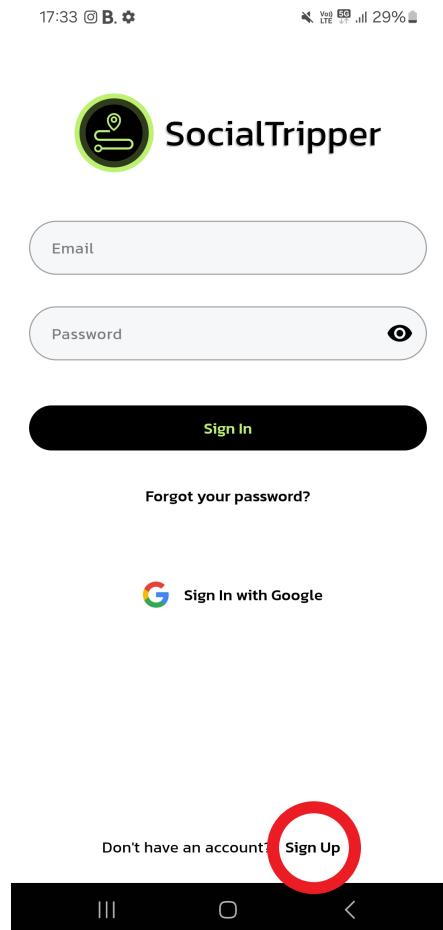
- Przeglądanie relacji
- Przeglądanie mapy (funkcja Explore)

Dla każdej z funkcjonalności została wydzielona osobna sekcja, w której szczegółowo opisano, jak z niej skorzystać.

Każdy opis zawiera instrukcje krok po kroku, a także wizualną pomoc w postaci zrzutów ekranu, które ułatwiają zrozumienie i prawidłowe wykonanie poszczególnych czynności.

2.1. Rejestracja

Domyślnie dla użytkownika który nie jest zalogowany wyświetla się ekran początkowy, który oferuje możliwość zalogowania się lub rejestracji, domyślnie uruchomiony jest tryb logowania, aby przejść na tryb rejestracji, należy nacisnąć na tekst **sign up**:



Po pomyślnej rejestracji użytkownik zostanie poproszony o wypełnienie formularza który ma 3 etapy, dane te są kluczowe do interakcji w serwisie:

17:33 29%



1 User **2 Account** **3 Skills**

Name **Surname**

Name Surname

Gender

Male Female

Date of birth

Select date

Phone number

Your phone number

Country

Next

||| □ <

Po przejściu na kolejną stronę formularza zawsze istnieje możliwość aby powrócić do poprzedniej strony w ramach korekty wprowadzonych danych poprzez naciśnięcie przycisku "back":

The screenshot shows the 'Account' setup screen of the Social Mapper app. At the top, there are three tabs: 'User' (grey), 'Account' (black with a green outline), and 'Skills' (grey). The 'Account' tab is selected. The screen contains the following fields:

- Nickname:** A text input field containing 'Nickname'.
- Profile picture:** A placeholder field with a camera icon and the text 'photo.example'.
- Weight (kg):** A text input field containing 'XX.X'.
- Height (cm):** A text input field containing 'XXX'.
- Physicality score:** A slider with a muscular arm icon on the left, a green progress bar, and a black dot at the end. The text 'Score: 5.0' is displayed to the right.
- Description:** A text input field containing 'Description'.

At the bottom, there are two buttons: 'Back' (grey) and 'Next' (black). Below these buttons is a navigation bar with three icons: a vertical ellipsis, a square, and a left arrow.

2.2. Logowanie z wykorzystaniem e-maila i hasła

System autoryzacji w naszym serwisie oferuje 2 sposoby logowania, jednym z nich jest wprowadzenie e-maila i hasła, które skojarzone są z kontem w systemie, aby to zrobić, należy wypełnić pola e-mail oraz password, a następnie nacisnąć przycisk "Sign in":

17:33 ④ B. ⚡ 🔋 29%



Sign in with Google

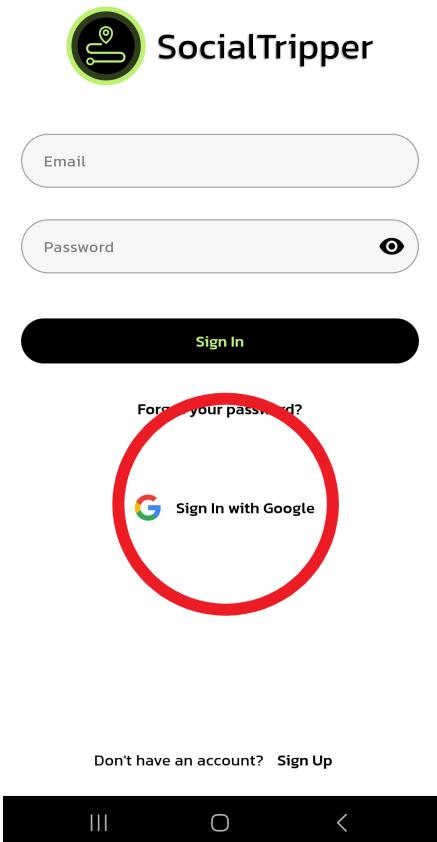
Don't have an account? [Sign Up](#)



2.3. Logowanie z wykorzystaniem SSO Google

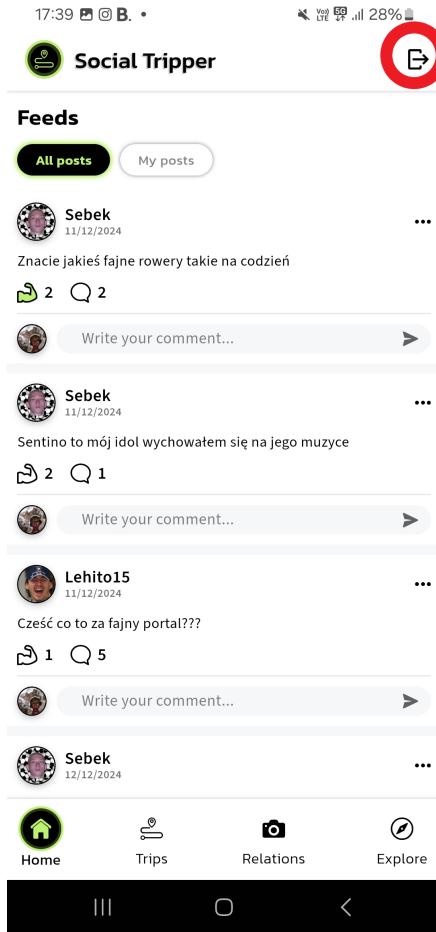
Drugim sposobem na autoryzacje w naszym systemie jest autoryzacja za pomocą konta Google, jeśli użytkownik nie wypełnił naszego formularza odnośnie danych klu czowych do interakcji w serwisie, zostanie poproszony o uzupełnienie ich, dopiero po ich uzupełnieniu zostanie utworzone konto w naszym systemie:

17:33 ⚡ B. ⚡ 🔍 29%



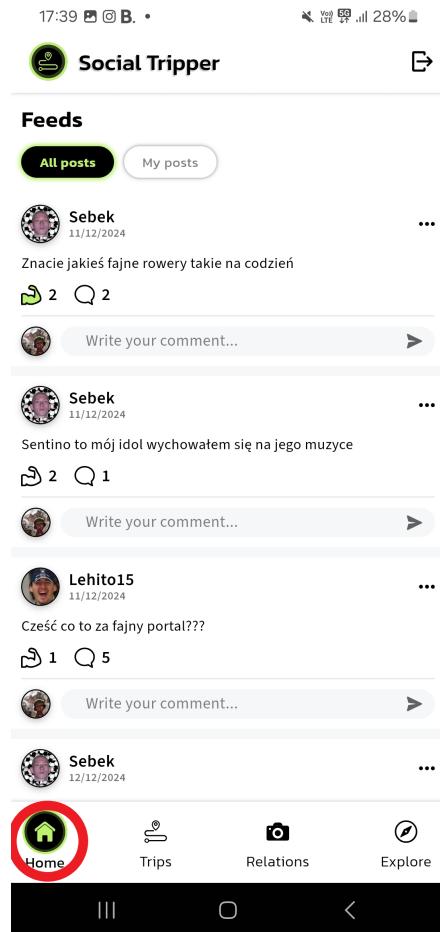
2.4. Wylogowanie

Każdy użytkownik zalogowany ma możliwość wylogowania się w dowolnym celu, np. zmiany konta, jest to realizowane za pomocą naciśnięcia przycisku na górnym pasku po prawej stronie:



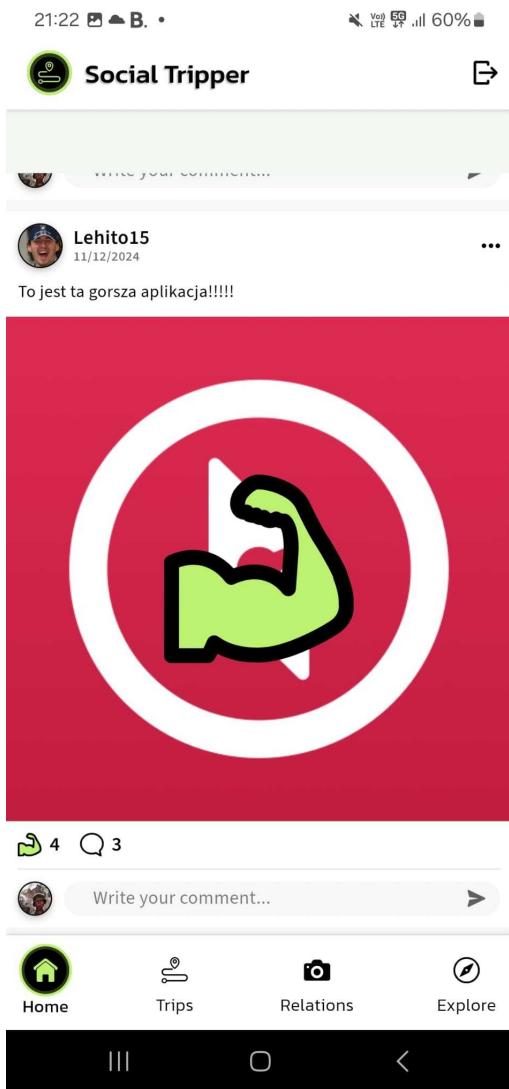
2.5. Przeglądanie postów

Posty są podstawowym sposobem komunikacji w naszym systemie, aby móc przeglądać to, co udostępniają inni użytkownicy w systemie (albo zalogowany użytkownik) należy wykorzystać dolny pasek nawigacji, który znajduje się na dole ekranu, należy wybrać (kliknąć) opcję Home z ikoną domu:



2.6. Dodanie i odebranie reakcji na post

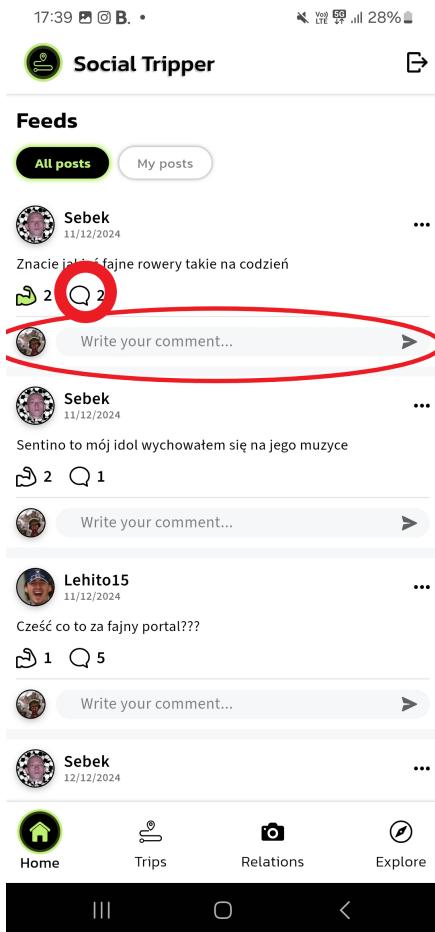
Nasz system wprowadza system reakcji na post, w tej wersji jest możliwa jedynie jedna reakcja, która wyraża uznanie, gratyfikację i jest generalnie pozytywnie skojarzona, aby dodać reakcję, należy kliknąć podwójnie w post, lub nacisnąć na ikonęmięśnia pod postem:



W taki sam sposób możemy odebrać reakcję, poprzez podwójne kliknięcie postu, lub pojedyncze kliknięcie ikonymięśnia, o ile na post została wcześniej dana reakcja.

2.7. Dodanie komentarza do postu

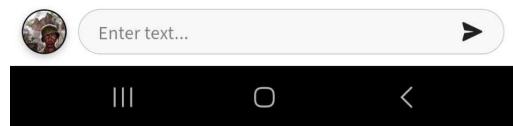
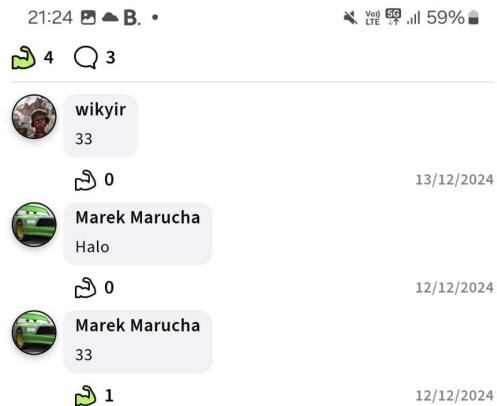
Do postów można dodawać komentarze, komentarze są słowną opinią na temat udostępnianych treści, aby dodać komentarz, wejść w tryb dodawania komentarza należy nacisnąć ikonę komentarza lub kliknąć pole tekstowe, które znajduje się pod postem:



Po przejściu do powyższego interfejsu, należy kliknąć pole tekstowe, wówczas pojawi się klawiatura, za pomocą której będzie można napisać komentarz, aby publikować komentarz, należy nacisnąć przycisk po prawej stronie pola tekstowego:

2.8. Reakcja na komentarz postu

Reakcje na komentarz działają na tej samej zasadzie co reakcja na post (podwójne kliknięcie lub ikonka mięśnia pojedynczo)



2.9. Przeglądanie wydarzeń

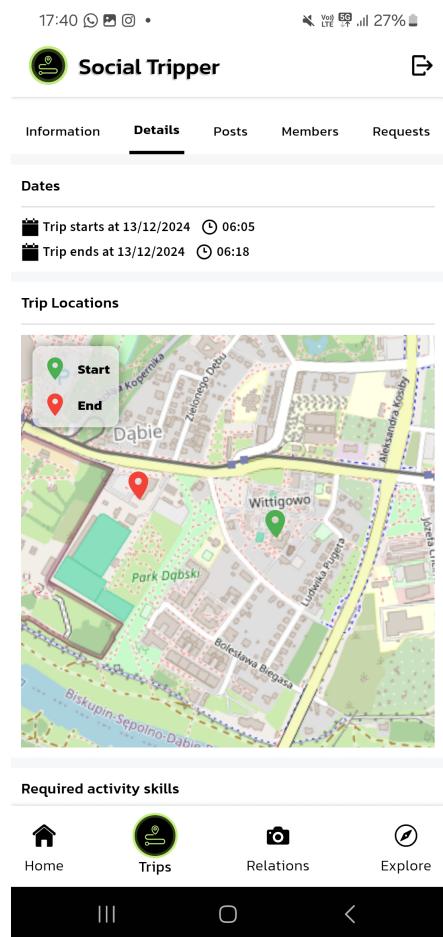
Wydarzenia są kolejną kluczową opcją dzielenia się treścią w naszym systemie, w kontraste do postów, wydarzenia polegają na angażowaniu innych uczestników do aktywności fizycznej, poprzez uczestniczenie we wspólnych wyprawach, aby przeglądać dostępne wydarzenia, należy skorzystać z dolnego paska nawigacji poprzez naciśnięcie opcji "Trips":



2.10. Wejście w szczegóły wydarzenia

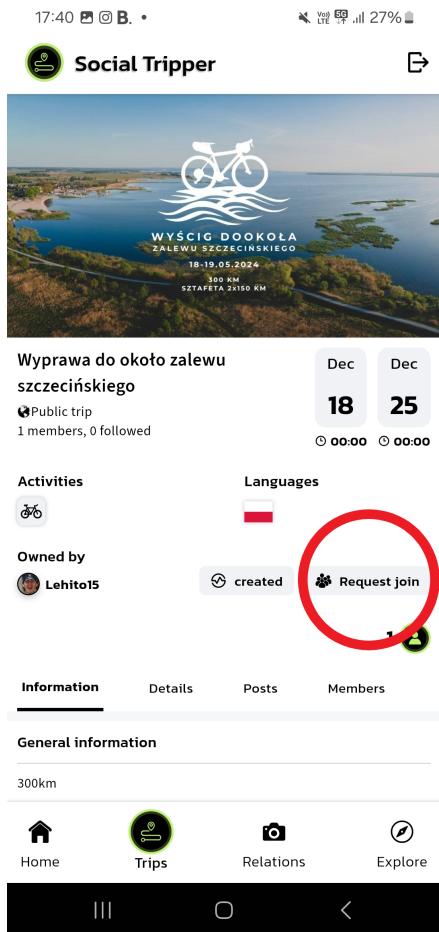
Szczegóły wydarzenia są dostępne po kliknięciu na wydarzenie, kiedy przegląda się wydarzenia w zakładce "Trips", szczegóły wydarzenia dają możliwość podglądu wszystkich informacji na temat wydarzenia, czyli:

- Information - opis oraz zasady wydarzenia
- Details - daty wydarzenia (początek i koniec), lokalizacje planowanego początku oraz stopu
- Posts - dyskusja za pomocą postów w izolowanym środowisku konkretnego wydarzenia
- Members - członkowie wydarzenia z podziałem na role
- Requests - dostępne tylko dla właściciela wydarzenia, ta sekcja zawiera aplikacje



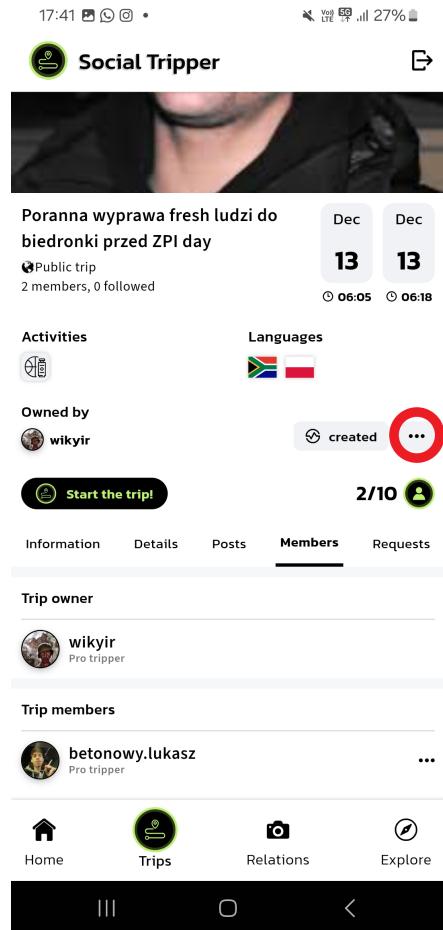
2.11. Aplikacja do uczestnictwa w wydarzeniu

Jeśli ktoś jest zainteresowany wydarzeniem i nie jest jego członkiem, posiada opcję aplikacji do uczestnictwa w wydarzeniu, aby to zrealizować, należy wejść w szczegóły wydarzenia, a następnie nacisnąć przycisk "Request join":



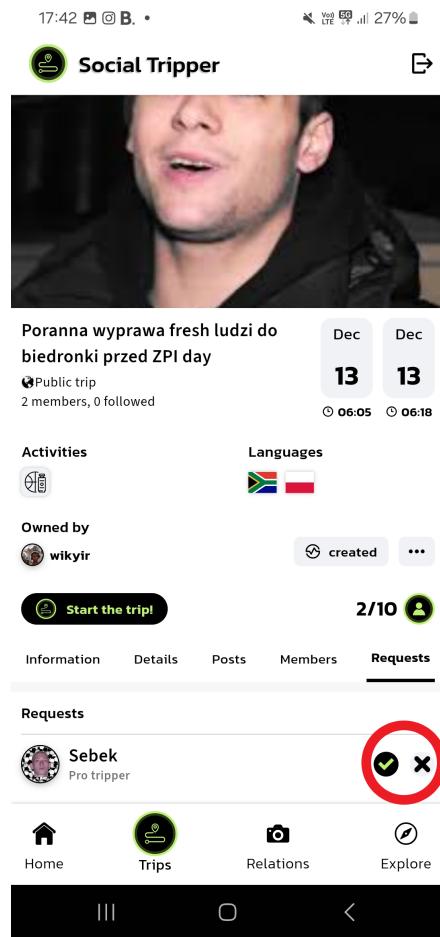
2.12. Opuszczenie wydarzenia

Jeśli ktoś jest członkiem wydarzenia i zdecyduje, że nie chce, lub nie jest w stanie w nim uczestniczyć, zawsze może z niego wyjść, aby to zrealizować, należy wejść w szczegóły wydarzenia, a następnie nacisnąć przycisk trzech kropek i wybrać "Leave Trip":



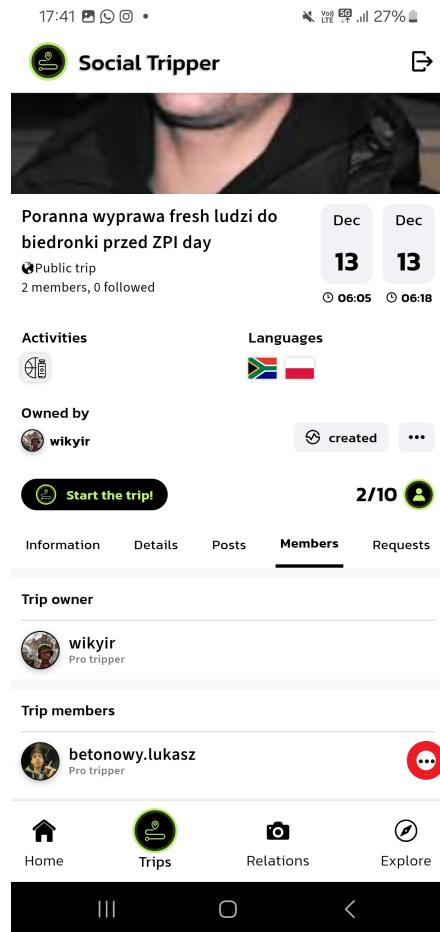
2.13. Dodanie lub odrzucenie aplikacji o uczestnictwo w wydarzeniu

Jeśli ktoś jest właścicielem wydarzenia, to ma dostęp do aplikacji, które zostały wysłane przez innych użytkowników o uczestnictwo w wydarzeniu, właściciel ma dwie opcje reakcji na aplikację - przyjęcie do wydarzenia, lub odrzucenie aplikacji, odpowiednio lewy i prawy przycisk:



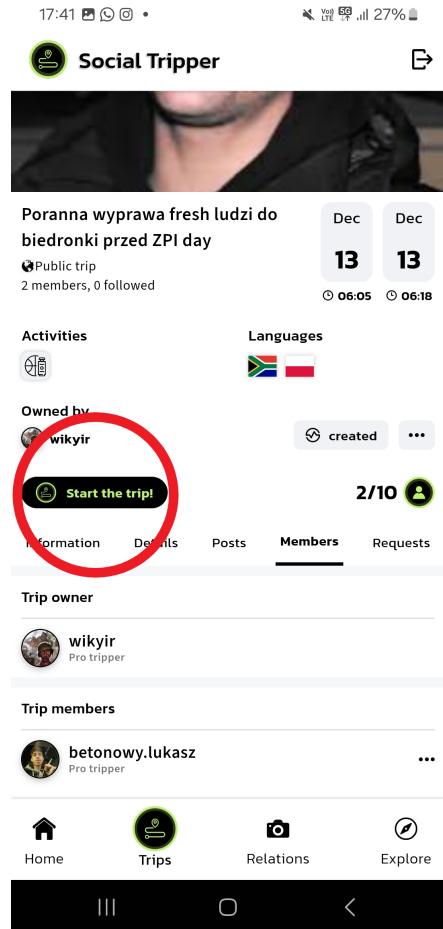
2.14. Wyrzucenie członka wydarzenia

Właściciel wydarzenia ma pełną kontrolę odnośnie tego kto uczestniczy w wydarzeniu, właściciel posiada opcję wyrzucenia członka wydarzenia, aby to uczynić, należy wejść w szczegóły wydarzenia, a następnie wybrać sekcję "Members", następnie wybrać konkretnego członka, nacisnąć przycisk trzech kropek po prawej stronie oraz nacisnąć "Remove member":



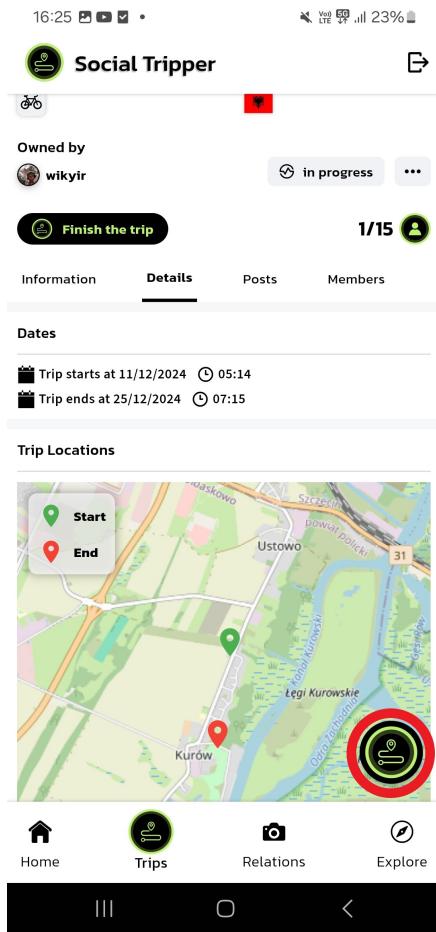
2.15. Rozpoczęcie wyprawy w ramach wydarzenia

Tylko właściciel wydarzenia może rozpocząć wyprawę w ramach danego wydarzenia, aby to zrobić, należy nacisnąć przycisk "Start the trip!" oraz nacisnąć opcję "yes" w okienku, które się wyświetli:



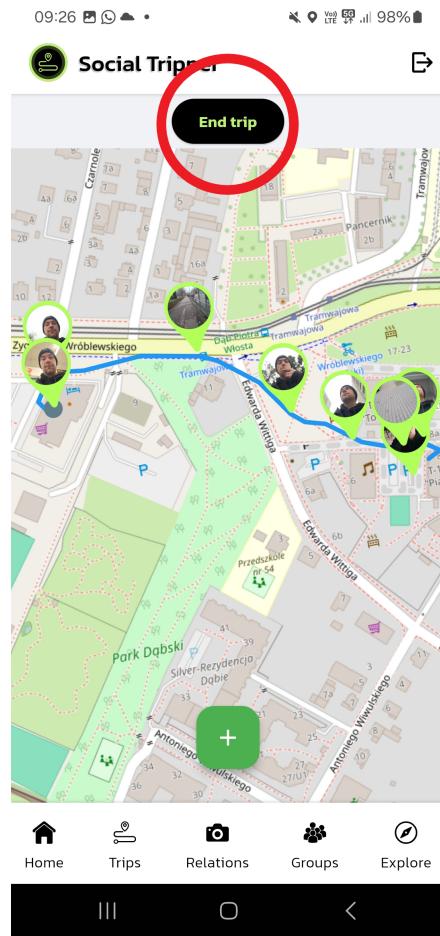
2.16. Przejście do interfejsu wyprawy

Po rozpoczęciu wyprawy, właścicielowi wyprawy od razu pojawia się przycisk w prawym dolnym rogu ekranu, natomiast aby członkowi wydarzenia się ten przycisk pojawił, musi on wykonać dowolną akcję nawigacji z dolnym paskiem nawigacji:



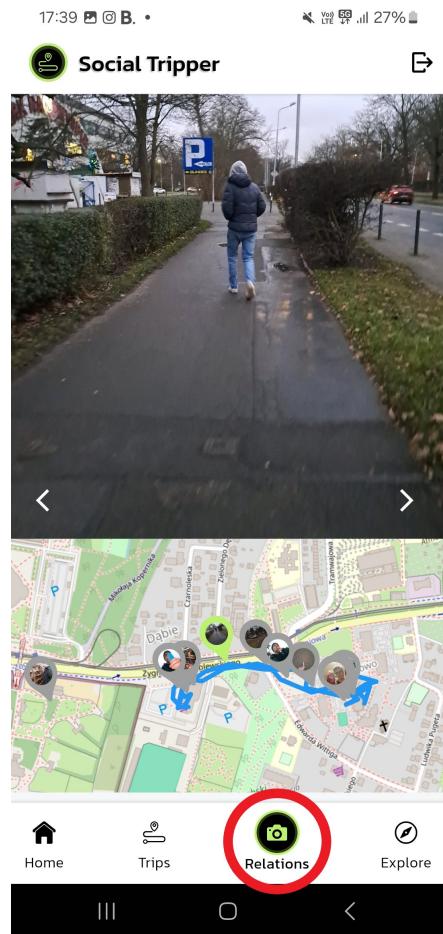
2.17. Zakończenie wyprawy

Właściciel wydarzenia, którego dotyczy wyprawa może zakończyć wyprawę, takie zdanie propagowane jest do członków wyprawy i automatycznie kończy im wyprawę, natomiast jeśli użytkownik skończy wyprawę, to ona nadal trwa, dopóki właściciel jej nie zakończy, zakończenie wyprawy przez lidera lub członka realizowane jest poprzez naciśnięcie przycisku "End trip":



2.18. Przeglądanie relacji

Każda zakończona wyprawa o niezerowej ścieżce i niezerowym zbiorze multimediów jest udostępniana w postaci Relacji, czyli multimedialnego i interaktywnego podsumowania wyprawy w postaci slidera multimediów oraz mapy, które są w pełni skorelowane:



2.19. Przeglądanie mapy (funkcja Explore)

Każdy zalogowany użytkownik ma opcję korzystać z mapy dostarczanej przez Open Street Map w celu eksplorowania mapy świata:

