

# **Specyfikacja funkcjonalna aplikacji mobilnej**

DD/MM/RRRR

## Historia zmian

<b>Data</b>	<b>Autor</b>	<b>Wersja</b>	<b>Opis</b>
DD/MM/RRRR	Jan Kowalski	0.1	...
DD/MM/RRRR	...	0.2	...
DD/MM/RRRR	...	0.3	...

# Spis treści

<b>Historia zmian</b>	<b>2</b>
<b>Spis treści</b>	<b>3</b>
<b>Opis projektu</b>	<b>4</b>
<b>Materiały</b>	<b>4</b>
<b>Wymagania techniczne</b>	<b>4</b>
<b>Aplikacja - funkcjonalności</b>	<b>5</b>
Onboarding	5
Logowanie i rejestracja	5
Navigation bar	6
Objects-to-visit list	6
Mapa	8
Lista ofert	10
Szczegóły oferty	10
Ocena obiektów	11
Konto	11
Panel CMS	11
<b>Dostarczone przez klienta</b>	<b>12</b>
<b>Technologia</b>	<b>12</b>
Testowy i produkcyjny serwer	12
<b>Elementy poza zakresem projektu</b>	<b>12</b>

## Opis projektu

1. Głównym celem projektu jest utworzenie aplikacji, która uprości i ułatwi użytkownikom proces wyszukiwania obiektów w odwiedzanych obszarach.
2. Usługi API są dostarczane przez klienta.
3. Projekt graficzny jest dostarczany przez klienta. Projekt będzie uzupełniany w przypadku powstania dodatkowych ekranów.
4. ...

## Materiały

Mockupy: *-Invision Link-*

Design: *-Invision Link-*

## Wymagania techniczne

1. Aplikacja zostanie utworzona na dwie platformy (iOS i Android) zgodnie z poniższymi wytycznymi:
  - a. iOS 9.x - 10.x - wykorzystanie: Swift
  - b. Android 4.4 - 7.x - wykorzystanie: Java
2. Aplikacja zostanie przeznaczona do użytku na smartfonach w orientacji portretowej/horyzontalnej.
3. JSON API zostanie wykorzystane do zapewnienia komunikacji pomiędzy aplikacją a serwerem.
4. Aplikacja będzie działała podczas połączenia z Internetem.
5. Powiadomienia push będą wykorzystywane w aplikacji w oparciu o Firebase.

6. Firebase Analytics zostanie wykorzystany do zbierania informacji pozwalających na ich analizę.
7. Aplikacja będzie rozwijana po opublikowaniu wersji v1.0.
8. Aplikacja zostanie opublikowana w sklepach App Store i Google Play, w oparciu o konto klienta.
9. ...

## Aplikacja - funkcjonalności

### Onboarding (wprowadzenie do aplikacji)

1. Po pierwszym uruchomieniu aplikacji użytkownik widzi kilka ekranów (np. 3) z tekstem i grafiką, które pozwolą wprowadzić użytkownika do aplikacji tak, aby zrozumiał ideę powstania aplikacji. Użytkownik może pominąć ekrany onboardingu po kliknięciu w przycisk "Pomiń".
2. Użytkownik jest pytany o zezwolenie na udostępnienie swojej lokalizacji. W przypadku wyrażenia zgody, wyświetlane są obiekty w pobliżu lokalizacji użytkownika.

### Logowanie i rejestracja

1. Użytkownik może się zarejestrować i zalogować do aplikacji przez:
  - a. Adres e-mail;
  - b. Facebook.
2. Niezbędne do rejestracji przez adres e-mail:
  - a. Adres e-mail;
  - b. Hasło do poczty e-mailowej:
    - i. Możliwość wyświetlenia wprowadzanego hasła w celu weryfikacji poprawności przez użytkownika.

3. Logowanie się nie jest wymagane do korzystania z aplikacji, jednak niektóre funkcje mogą być niedostępne dla niezalogowanych użytkowników.
4. Użytkownik ma możliwość przypomnienia hasła poprzez wysłanie wiadomości na wskazany adres e-mail podczas procesu rejestracji:
  - a. Użytkownik wprowadza w pole adres e-mail podany przy rejestracji;
  - b. Na podany adres e-mail zostaje wysłany link do zmiany hasła;
  - c. Link został przygotowany do obsługi przez aplikację mobilną, po otwarciu łącza (linku) aplikacja uruchamia się, a na ekranie aplikacji wyświetla się pole do wpisania nowego hasła;
  - d. Po wprowadzeniu nowego hasła użytkownik pozostaje zalogowany w aplikacji.

## Navigation bar

1. Na dole ekranu aplikacji znajduje się pasek nawigacyjny z funkcjami:
  - a. Widok listy obiektów:
    - i. Wyświetlenie listy/mapy obiektów;
  - b. Promocja:
    - i. Wyświetlenie ofert promocyjnych;
  - c. Konto:
    - i. Wyświetlenie Ulubionych oraz Ocenionych obiektów;
    - ii. Użytkownik może się zarejestrować/zalogować lub wylogować z aplikacji.
2. Navigation bar jest ukrywany, gdy użytkownik przewija widok w dół

## Obiekty - widok

1. Istnieją dwie możliwości wyświetlania obiektów:

- a. Lista najbliższych obiektów (ustawienie domyślne);
  - b. Mapa prezentująca lokalizacje obiektów.
2. Kolejność obiektów na liście (sortowanie): od najbliższego do najdalszego.
3. Możliwość zmiany miasta:
- a. Istnieje możliwość wybrania jednego miasta;
  - b. Użytkownik może wyszukiwać miasta po nazwie:
    - i. Wyszukiwanie dynamiczne - po wprowadzeniu "Poz" zostaje wyświetlona lista podpowiedzi, gdzie znajduje się np. "Poznań",
    - ii. Istnieje możliwość przełączenia widoku z trybu listy do trybu mapy.
4. Lista może zostać filtrowana po kategoriach (zarządzanie kategoriami odbywa się z poziomu panelu administratora), np. kategoria - Restauracje:
- a. Rodzaj jedzenie:
    - i. Fast Food,
    - ii. Burger
    - iii. Pizza,
    - iv. ...
  - b. Typ miejsca:
    - i. Restauracja hotelowa,
    - ii. Business,
    - iii. Lotnisko,
    - iv. ...
  - c. Kategorie nie są wyświetlane, jeśli żaden obiekt nie został do nich przypisany;
  - d. Wszystkie obiekty, które spełniają wybrane kryteria filtrowania, zostają wyświetlone na liście:
    - i. Przykład: Wybrano "Lotnisko" i "Kuchnia indyjska", po czym zostaje zwrócona lista wyników, które

obejmują miejsca na "Lotniskach", gdzie serwowana jest kuchnia indyjska,

- ii. Domyślna lista zwraca wszystkie obiekty (bez filtrowania).

5. Lista szczegółów obiektów:

- a. Nazwa;
- b. Zdjęcie;
- c. Adres;
- d. Kategorie przypisane do obiektu;
- e. ...

6. Lista prezentuje 20 obiektów. Podczas scrollowania listy dane aktualizują się na bieżąco i zostają wyświetlone kolejne obiekty.

7. Możliwe jest dodawanie i usuwanie obiektów z listy ulubionych.

8. Jeśli nie ma obiektów spełniających kryteria kategorii - wyświetlany jest komunikat. Poniżej zostaje wyświetlonych kilka najbliższych obiektów (ze wszystkich kategorii).

## Widok mapy:

1. Mapa prezentuje obecną lokalizację użytkownika.

2. Na mapie mogą być wykonywane następujące akcje:

- a. Przesuwanie;
- b. Zmiana orientacji;
- c. Przybliżanie;
- d. Oddalanie.

3. Na mapie znajduje się przycisk pozwalający na przywrócenie bieżącej lokalizacji użytkownika:

- a. Przycisk jest nieaktywny, jeśli użytkownik nie zmienił widoku mapy.



4. Jeśli użytkownik przesunie mapę/powiększy dany obszar, to zostaje wyświetlony przycisk "Szukaj w tym obszarze", gdzie po kliknięciu w przycisk wyświetlają się obiekty na widocznej części mapy.
  - a. Gdy w danej lokalizacji nie ma obiektów, mapa automatycznie zostaje oddalona, gdzie wyświetla się kilka dostępnych obiektów.
5. Obiekty spełniające kryteria wyszukiwania zostają oznaczone markerem na mapie.
6. Kliknięcie w marker wyświetla szczegóły wskazanego obiektu:
  - a. Szczegóły obiektów:
    - i. Nazwa,
    - ii. Zdjęcie,
    - iii. Adres,
    - iv. Dystans od obecnej lokalizacji użytkownika do obiektu,
    - v. Kategorie przypisane do obiektu,
    - vi. Obecne lub zbliżające się promocje w danym obiekcie (wraz ze wskazaną datą startu promocji);
  - b. Kliknięcie w pole mapy poza kartą wybranego obiektu zamyka kartę obiektu, który został wybrany.
7. Jeśli wyświetlane są szczegóły, lista innych obiektów w obszarze jest wyświetlana z boku (można ją przesunąć od prawej krawędzi):
  - a. Kolejność obiektów: od najbliższego do najdalszego;
  - b. Przesuwanie widoków szczegółowych zmienia znacznik związany ze wskazanym obiektem - określa lokalizację danego obiektu na mapie.
8. Możliwość zmiany miasta z poziomu mapy obiektów (tak samo jak na liście obiektów):
  - a. Po zmianie Mapa nie zostanie wycelowana na bieżącą lokalizację użytkownika.
9. Istnieje możliwość zmiany widoku na listę obiektów.

10. Obiekty na mapie mogą być filtrowane po kategoriach (jak na liście obiektów).
11. Możliwość dodania lub usunięcia obiektów z ulubionych (jak na widoku mapy).

## Lista ofert

1. Wyświetlenie listy obiektów we wskazanym mieście.
2. Użytkownik może filtrować obiekty. Ma wybór wyświetlenia:
  - a. Wszystkich ofert;
  - b. Ulubionych.
3. Możliwość wyświetlenia:
  - a. Mechanizm mapy działa tak samo jak szczegółowe widoki obiektów na mapie obiekt;
  - b. Widok szczegółowy promocji zawiera te same dane, które są wyświetlane na liście promocji.
4. Lista promocji wyświetla następujące informacje:
  - a. Nazwa obiektu,
  - b. Zdjęcie obiektu,
  - c. Adres obiektu,
  - d. Nazwa promocji (dodana w panelu CMS).
5. Lista przedstawia 20 ofert, dodatkowe obiekty są wyświetlane po przewinięciu listy przez użytkownika.

## Szczegóły oferty

1. Szczegóły oferty zawierają następujące informacje:
  - a. Nazwa obiektu;
  - b. Zdjęcie;
  - c. Adres obiektu;
  - d. Nazwa promocji (dodana w panelu CMS);
  - e. Dystans od obecnej lokalizacji użytkownika;

- f. Obecna lub zbliżająca się promocja (wraz z czasem rozpoczęcia promocji);
- g. Opis promocji (tekst bez formatowania);
- h. Link do obiektu:
  - i. Możliwość wyświetlenia strony projektu.

## Ocena obiektów

...

## Konto

...

## Panel CMS

...

## Dostarczone przez klienta

1. Teksty do wyświetlenia w onboardingu aplikacji (2-5 ekrany).
2. Tekst powitalny przesłany na e-mail po zarejestrowaniu użytkownika.
3. Tekst na stronę - informacje o aplikacji, tekst na stronę główną etc.

## Technologia

### Testowy i produkcyjny serwer

1. Serwer produkcyjny będzie dostarczał dane do aplikacji i strony - wyświetlane przez użytkowników końcowych.
2. Serwer testowy będzie użytkowany podczas prac programistycznych oraz w fazie testów. Pozwoli przetestować wykonane rozwiązanie przed wdrożeniem go na serwer produkcyjny.

## Poza zakresem projektu

1. Copywriting do aplikacji.
2. Przygotowywanie treści o aplikacji do sklepów Google Play/App Store.
3. Wprowadzanie obiektów w panelu CMS.
4. Usługi hostingowe nie są świadczone przez stronę Appchance.
5. Funkcjonalności, które nie są uwzględnione w specyfikacji funkcjonalnej, są traktowane jako "poza zakresem".