

FLUSSI DI INTERAZIONE

Scelta sistema operativo:

Il prototipo è stato progettato su sistema operativo iOS di un iPhone 16 Pro Max perché.... Dunque nelle fasi di ricerca luogo o evento l'utente visualizza in alto l'attivazione della Dynamic Island: un'area di notifica attiva presente negli smartphone marchiati Apple da iPhone 14 pro in poi. In caso l'applicazione venga utilizzata su un sistema privo di questa funzionalità, le procedure saranno le medesime ma con l'assenza di tale strumento.

Suddivisione aree:

Le aree che compongono la nostra applicazione sono 2 e rappresentano i 2 principali scopi per cui l'utente interagisce con la piattaforma: la ricerca di un luogo in cui allenarsi e la creazione/ricerca di eventi per praticare sport in gruppo. Entrambe implementano una funzione di mapping per potersi orientare nello spazio. Nella schermata principale la funzione di ricerca luogo è contraddistinta da un riquadro contenente un manubrio e un waypoint, mentre la sezione sociale è indicata da un riquadro contenente un gruppo di persone. **OGNI FLUSSO DI INTERAZIONE PRESUPPONE CHE L'UTENTE ABBI PRIMA SELEZIONATO LA SEZIONE COERENTE!**

Descrizione flussi:

-Registrazione alla piattaforma (primo utilizzo):

1. L'utente vede una schermata che lo introduce all'applicazione e preme sul pulsante "Andiamo" per registrarsi.
2. L'utente inserisce i propri dati (nome, cognome, data di nascita, genere) e preme su "Continua".
3. L'utente ha la possibilità di inserire dettagli sulla sua abituale attività sportiva in modo che l'applicazione sappia cosa consigliarli. Premendo sull'icona con il waypoint può anche inserire un luogo preferito di suo interesse in cui magari si allena già.

-Partecipazione ad un evento:

1. L'utente digita la tipologia di evento che sta cercando (esempio: partita di calcio).
2. L'utente vede l'attivazione della Dynamic Island di iOS che gli segnala la ricerca in corso.
3. La Dynamic Island scompare e appaiono sulla mappa gli eventi che corrispondono alla ricerca.
4. L'utente ne sceglie uno e preme la relativa icona.
5. L'utente ha la possibilità di leggere tutte le informazioni che sono state fornite per l'evento selezionato e decidere se inviare la propria partecipazione o chiudere la finestra.
6. L'utente preme su "Invia partecipazione" e lascia un suo contatto in modo che l'organizzatore dell'evento possa comunicare con lui. Ora può decidere nuovamente se cancellare la richiesta o inoltrarla.
7. Confermata la propria partecipazione, l'utente vede sulla parte inferiore della mappa un promemoria dell'evento che può premere in qualsiasi momento per ritirare la richiesta.

-Partecipazione ad un evento cancellata:

1. L'utente vede che l'icona della partecipazione all'evento presenta un segnale di imprevisto e viene così notificato di un cambiamento.
2. L'utente preme sulla segnalazione e legge che l'evento è stato annullato.

-Creazione evento:

1. L'utente preme sul riquadro contenente un gruppo di persone che sta a simboleggiare la funzione sociale della piattaforma.
2. L'utente preme sul riquadro col simbolo "+" per aggiungere un evento.
3. L'utente inserisce i dettagli sull'evento che sta creando compreso il luogo che può selezionare premendo sull'icona con un waypoint sotto il campo "Luogo" e successivamente indicando una location sulla mappa.
4. L'utente preme sulla barra finale col simbolo "+" e conferma la creazione dell'evento.

5. L'utente visualizza un riquadro che gli riassume le specifiche dell'evento e l'avvenuta creazione.
6. L'utente chiude il riquadro premendo la barra al suo interno.

-Cancellazione evento:

1. L'utente visualizza nella zona superiore della mappa aggiornamenti sul suo evento e preme su "Gestisci ricerca" per poter accettare/rifiutare le richieste di partecipazione o cancellare l'evento.
2. L'utente preme sulla barra "Annulla ricerca" per cancellare l'evento.
3. L'utente può scegliere se confermare o annullare la cancellazione tramite le opzioni che gli vengono presentate con un messaggio che gli ricorda che l'operazione è irreversibile.
4. L'utente conferma la cancellazione e l'evento viene annullato con conseguente rifiuto delle richieste di partecipazione.

-Ricezione suggerimenti su luoghi d'allenamento:

1. L'utente riceve una notifica dall'applicazione sul proprio cellulare che lo invita a valutare dei suggerimenti che la piattaforma crea in base ai luoghi abitualmente frequentati.
2. L'utente preme sulla notifica e vede l'applicazione aprirsi su una schermata che gli elenca luoghi suggeriti in cui potrebbe allenarsi.

-Recensione utente in seguito ad evento:

1. L'utente, dopo aver partecipato un evento nella sezione sociale della piattaforma, riceverà una notifica che gli chiederà di valutare l'esperienza.
- 2.

-Recensione luogo:

1. L'utente, dopo essersi diretto ad allenarsi in un luogo tramite la funzione di ricerca luoghi, riceverà una notifica che gli chiederà di valutare l'esperienza.

2. L'utente ignora l'opzione "Più tardi" e sceglie di lasciare una recensione premendo sul riquadro "Certo".
3. L'utente può lasciare un voto da 1 a 5 stelle e aggiungere una descrizione e/o dettagli importanti che serviranno poi per fornire indicazioni a chi avrà in mente di usufruire dello stesso luogo.

-Ricerca luoghi per allenarsi o giocare:

1. L'utente digita il luogo o lo sport di suo interesse sulla tastiera che vede a schermo.
2. Poiché il prototipo è stato progettato su sistema operativo iOS di un iPhone 16 Pro Max, l'utente visualizza in alto l'attivazione della Dynamic Island: un'area di notifica attiva. In questo caso verrà segnalata la ricerca in corso con un'icona rappresentativa dello sport di interesse e i filtri applicati nella ricerca (in un ipotetico primo caso nessuno).
3. Sulla mappa compaiono i luoghi che corrispondono alla ricerca e la Dynamic Island si chiude. Nella zona inferiore spuntano inoltre dei filtri frequentemente utilizzati (**inserire filtri**) in modo che l'utente possa applicarli rapidamente.
4. L'utente preme su un filtro suggerito e vede un'attivazione della Dynamic Island analoga a quella precedentemente descritta, ma con la specifica del filtro utilizzato.
5. Vengono rimossi i waypoint dei luoghi che non rispettano la restrizione e la Dynamic Island si chiude.
6. L'utente preme in basso a destra sul riquadro contenente 3 righe in modo da poter applicare filtri più specifici; funzionalità chiamata PowerFilters.
7. L'utente visualizza la schermata con i PowerFilters disponibili per la sua attività e ne applica uno premendolo.
8. L'utente, guidato dalla piccola linea in alto che simboleggia in iOS una schermata a tendina, chiude i PowerFilters scorrendo verso il basso.

9. L'utente vede un'attivazione della Dynamic Island analoga a quella precedentemente descritta, con l'aggiunta della specifica "PowerFilters".
10. Vengono rimossi i waypoint dei luoghi che non rispettano la restrizione e la Dynamic Island si chiude.
11. L'utente preme su uno dei waypoint e può leggere le informazioni disponibili sul luogo, con foto annessa se disponibile.