| **Θέμα: Ανάπτυξη Android εφαρμογής εστιατορίου** | |
| --- | --- |
| **Επιβλέπων:** Γιώργος Ασημακόπουλος | **e-mail:** asim@uop.gr |
| **Άτομα** 1 |
| **Στόχοι:**  - Κατανόηση των εργαλείων σχεδίασης mock UI  - Κατανόηση της διαδικασίας ανάπτυξης ολοκληρωμένης εφαρμογής με χρήση του Flutter και κατ' επέκταση της ανάπτυξης εφαρμογών σε Android.  - Εξοικείωση με cloud based παρόχους υπηρεσιών backend όπως Firebase | |
| **Αντικείμενο:**  Το αντικείμενο αυτής της εργασίας είναι η ανάπτυξη Android εφαρμογής εστιατορίου η οποία θα περιέχει 2 τύπους χρηστών με ανάλογο UI(πελάτης και ιδιοκτήτης).  O τύπος χρήστη θα εξαρτάται από τα credentials που δίνονται κατά την σύνδεση.  Ο πελάτης θα μπορεί να επιλέξει προϊόντα από κατάλογο/μενού και να κάνει παραγγελίες, αλλα και να δει όλες τις προηγούμενες παραγγελίες του και τις πληροφορίες τους σε πραγματικό χρόνο.  Ο ιδιοκτήτης θα μπορεί να δει όλες τις παραγγελίες που έχουν γίνει και πληροφορίες για αυτές όπως την κατάσταση τους(ενεργή, ολοκληρωμένη) αλλά και να τις διαχειριστεί. Κατα την αλλαγή κατάστασης παραγγελίας, θα αποστέλλεται push notification στη συσκευή του ανάλογου χρήστη.  Η υλοποίηση αυτής της εργασίας αποτελείται από 3 κύρια μέρη:  - Σχεδιασμός mock UI με χρήση εργαλείου όπως Figma  - Σχεδιασμός αρχιτεκτονικής και ανάπτυξη της εφαρμογής χρησιμοποιώντας το Flutter framework με βάση το σχεδιασμένο mock UI  - Σύνδεση της εφαρμογής με εργαλεία της Firebase για διαχείριση εργασιών backend όπως διαχείριση παραγγελιών και προϊόντων, φόρτωση πληροφοριών προϊόντων(π.χ. Όνομα, Περιγραφή, Τιμή, Φωτογραφία) και authentication/authorization. | |
| **Η εργασία περιλαμβάνει:**   * Θεωρητική μελέτη * Σχεδιασμό και ανάπτυξη | |
| **Σχετιζόμενα Μαθήματα:**  **Πρωτεύοντα:**   * ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΣΕ ΦΟΡΗΤΕΣ ΣΥΣΚΕΥΕΣ * ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΣΤΡΕΦΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ   **Δευτερεύοντα:** ΜΟΝΤΕΛΟΠΟΙΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ | |
| **Απαιτήσεις παρουσίας:** Οχι | |