



Руководство пользователя мобильного приложения для сканирования QR-кодов

Оглавление

1. Общие сведения о приложении.....	3
2. Установка приложения на мобильное устройство	4
3. Запуск приложения и авторизация	6
4. Поиск локального сервера	7
5. Главное окно приложения	8
6. Сканирование QR-кода.....	9
7. Справка о приложении	10
8. Возможные проблемы и пути их решения	11
9. Сведения о проекте и контактная информация	12

1 Общие сведения о приложении

Данное приложение является составной частью системы предоставления сервисов и ведения учета услуг, предоставленных клиентам сети фитнес-клубов «Малибу-спорт» и идентификации клиентов сети фитнес-клубов по QR-кодам.

Данное приложение реализует следующие функции:

- сканирование QR-кода с помощью камеры мобильного телефона;
- отображение информации QR-кода на мобильный телефон пользователя;
- передача данных QR-кода с мобильного телефона пользователя на настольную систему рабочего места пользователя.

Требования к мобильному устройству пользователя:

- ОС Android версии 4.0.3 и выше;
- ОЗУ: 512 Мбайт и выше;
- CPU: 600 МГц и выше;
- Дисплей: 3.4 дюйма и выше, 480x800 и выше;
- Свободное место: 50 Мбайт и выше;
- Камера: 2 Мп и выше;
- Мобильное устройство и локальный сервер должны находиться в одной Wi-Fi сети;
- Подключение к сети Интернет для авторизации.

Требования к Wi-Fi сети и локальному серверу:

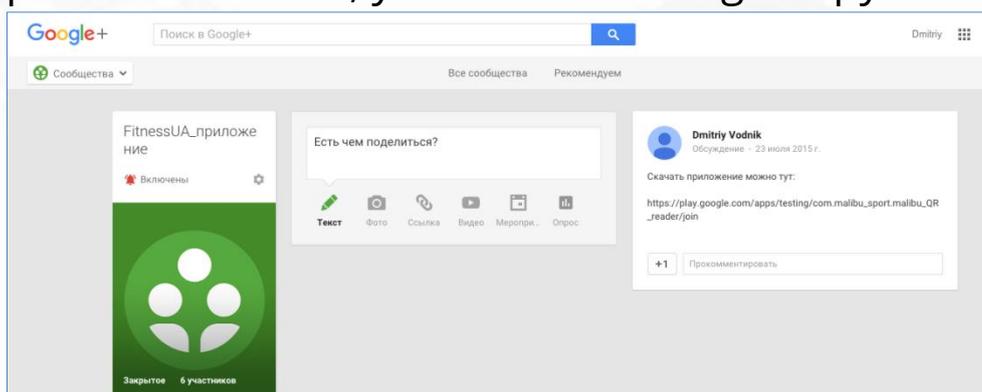
- включенный SSID-Broadcast;
- открытый порт 62308.

2 Установка приложения на мобильное устройство

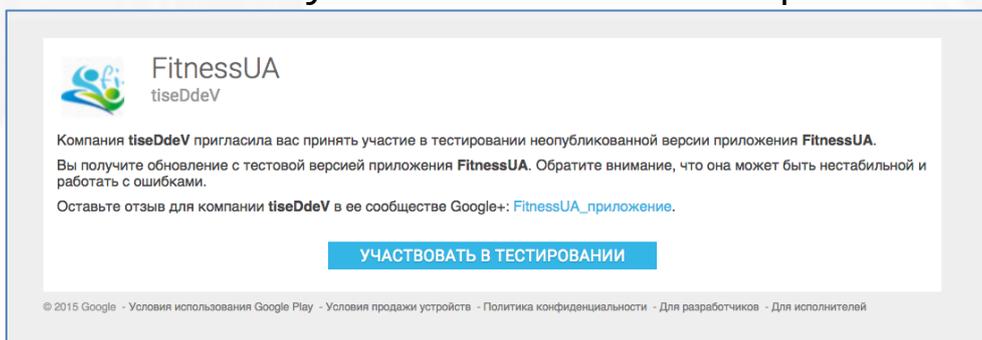
Для установки приложения необходимо выполнить следующие действия:

1) Вступить в Google+ группу «FitnessUA_приложение» по ссылке <https://plus.google.com/communities/117965655441940881501?hl=ru>

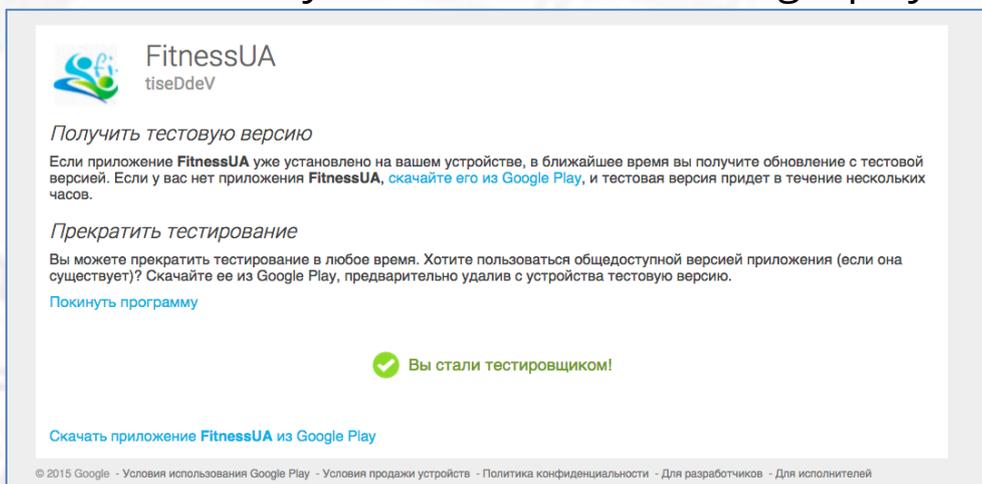
2) Перейти по ссылке, указанной в Google+ группе:



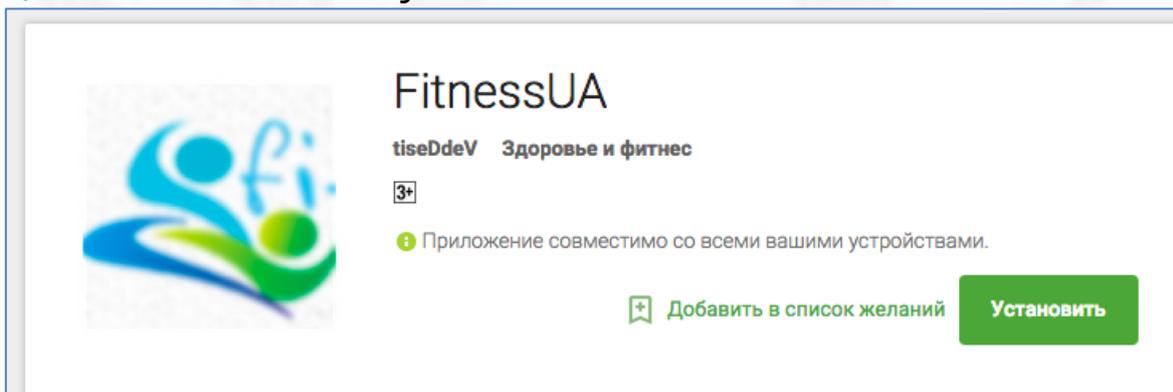
3) Нажать на кнопку «Участвовать в тестировании»



4) Нажать на ссылку «скачайте его из Google play»



5) Нажать на кнопку «Установить»





FitnessUA

tiseDdeV **Здоровье и фитнес**

3+

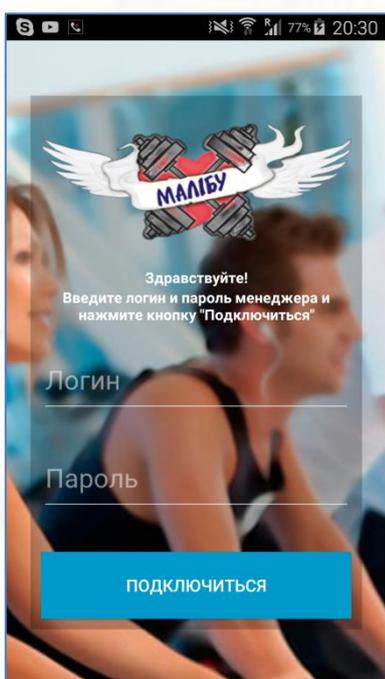
Приложение совместимо со всеми вашими устройствами.

[Добавить в список желаний](#) [Установить](#)

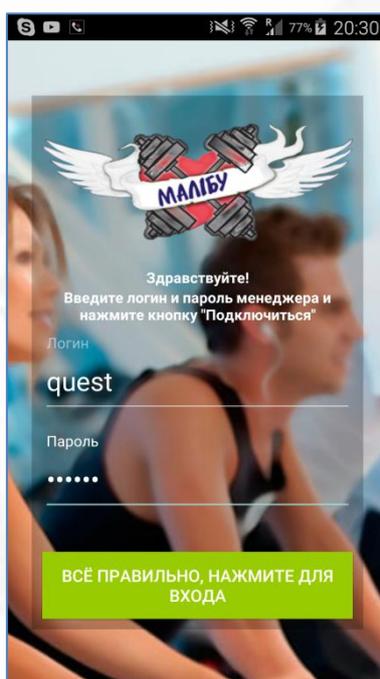
3 Запуск приложения и авторизация

После запуска приложения, пользователь видит стартовое окно приложения.

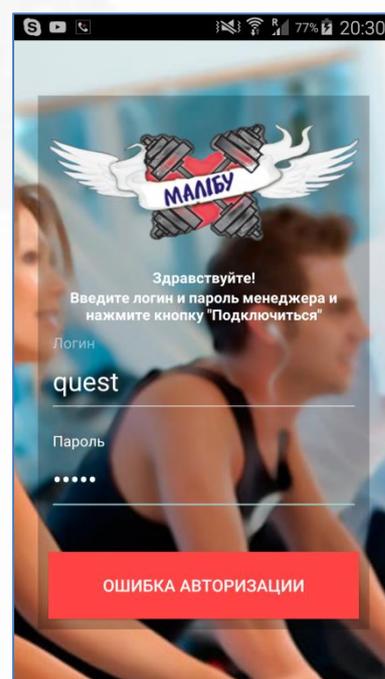
Для авторизации, необходимо ввести логин и пароль учетной записи сотрудника «Малибу-спорт» и нажать «Подключиться».



Стартовый экран



Успешная авторизация



Неуспешная авторизация

В случае успешной авторизации, пользователь увидит сообщение об успешной авторизации. После этого, нужно нажать кнопку и перейти в следующее окно.

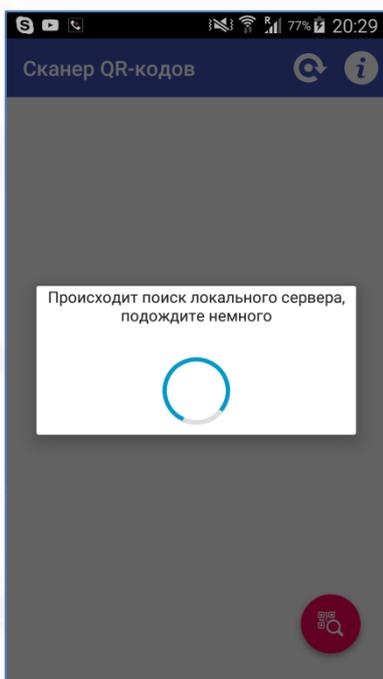
В противном случае, пользователь увидит сообщение о неуспешной авторизации. Для повторной попытки подключения, необходимо нажать на кнопку.

4 Поиск локального сервера

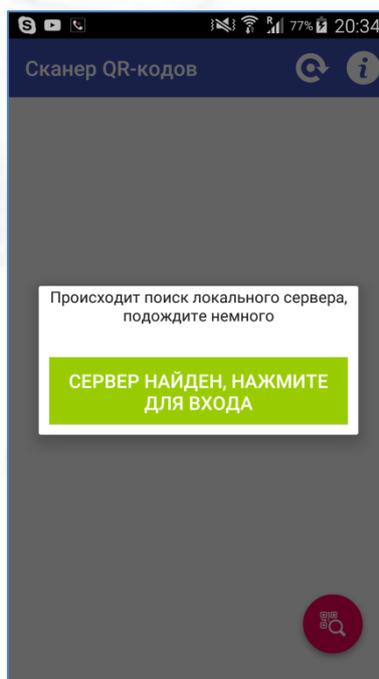
После успешной авторизации, приложение переходит в режим поиска локального сервера.

Если локальный сервер был найден, тогда пользователь увидит сообщение о том, что сервер был найден, после чего он должен нажать на кнопку, чтобы перейти в основной экран приложения.

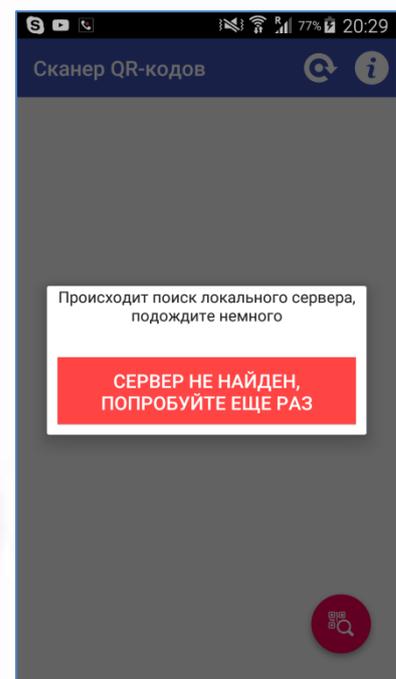
Если сервер не был найден (локальный сервер не запущен, отсутствует подключение Wi-Fi сети, неправильно настроенная Wi-Fi сеть), пользователь увидит сообщение о том, что сервер не найден. Для повторного подключения, пользователь должен нажать на кнопку.



Поиск сервера



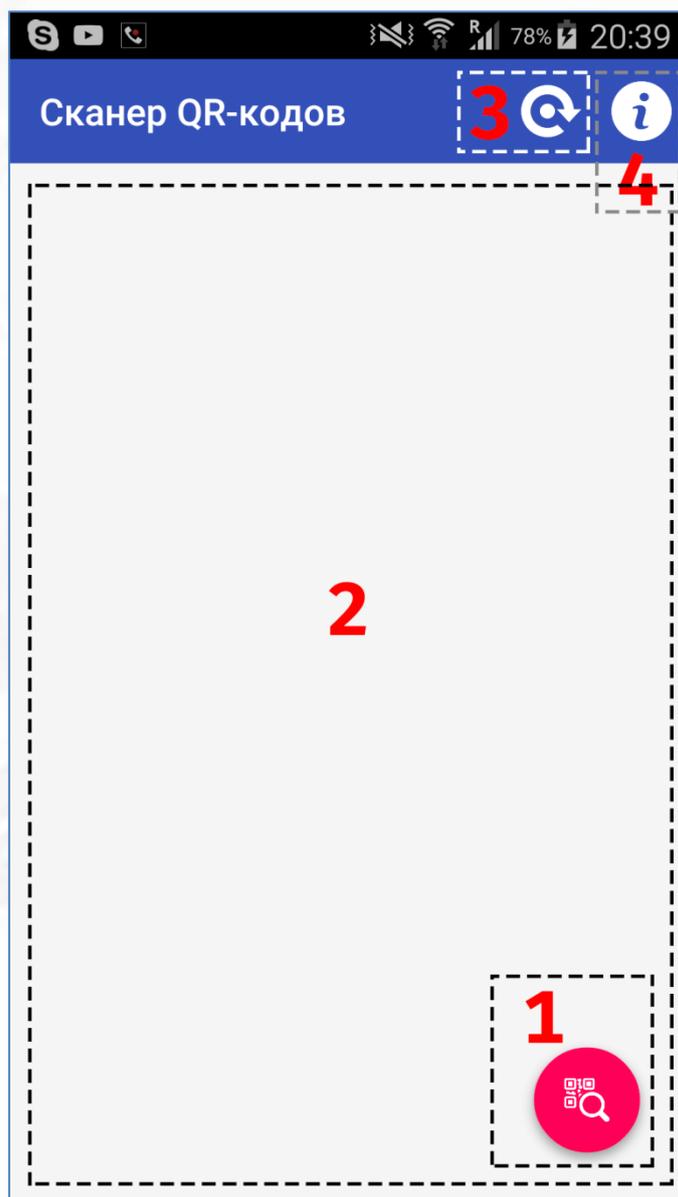
Успешный поиск сервера



Неуспешный поиск сервера

5 Главное окно приложения

Главное окно приложения представляет собой область вывода данных отсканированных QR-кодов, кнопку сканирования QR-кода, а также меню с кнопками поиска локального сервера и вывода справки.



Главное окно приложения:

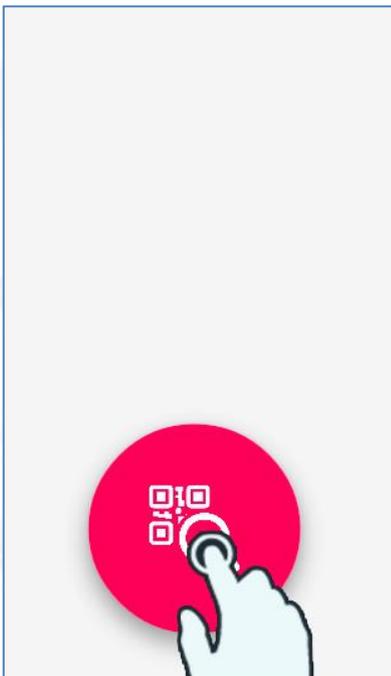
1 – кнопка сканирования QR-кода; 2 – область вывода отсканированных данных; 3 – кнопка поиска локального сервера; 4 – кнопка для вывода справки о приложении.

6 Сканирование QR-кода

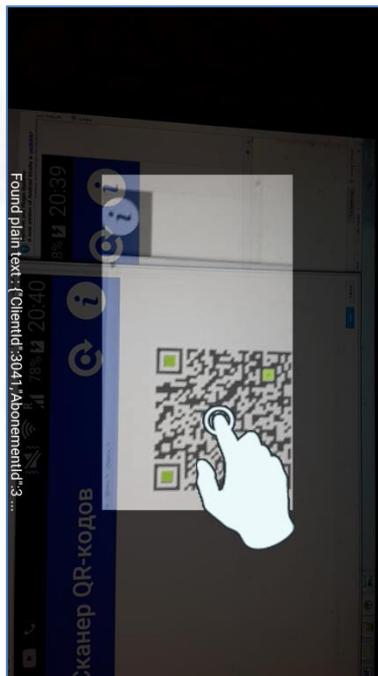
Для сканирования QR-кода, пользователь должен нажать на кнопку сканирования QR-кода (см. раздел 5).

После нажатия, приложение перейдет в режим сканирования QR-кода, после чего пользователю нужно поместить QR-код в область считывания. Если QR-код виден нечетко, пользователь должен указать пальцем то место на экране, где виден код для ручной фокусировки камеры.

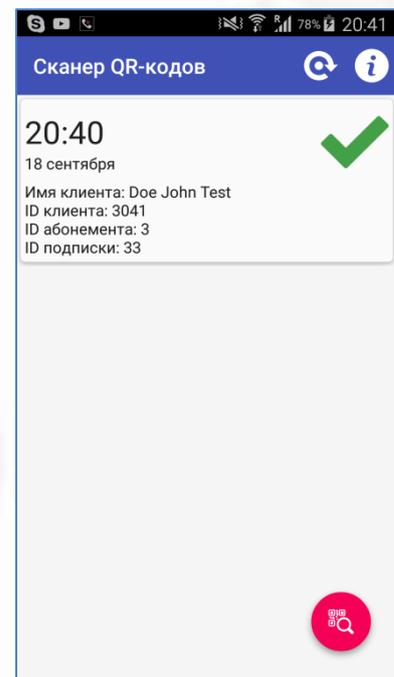
После того, как приложение распознает QR-код, программа автоматически перешлет распознанные данные на локальный сервер, вернется в главное окно приложения, где в области вывода будут показано время сканирования и распознанные данные.



Нажатие на кнопку



Режим
сканирования

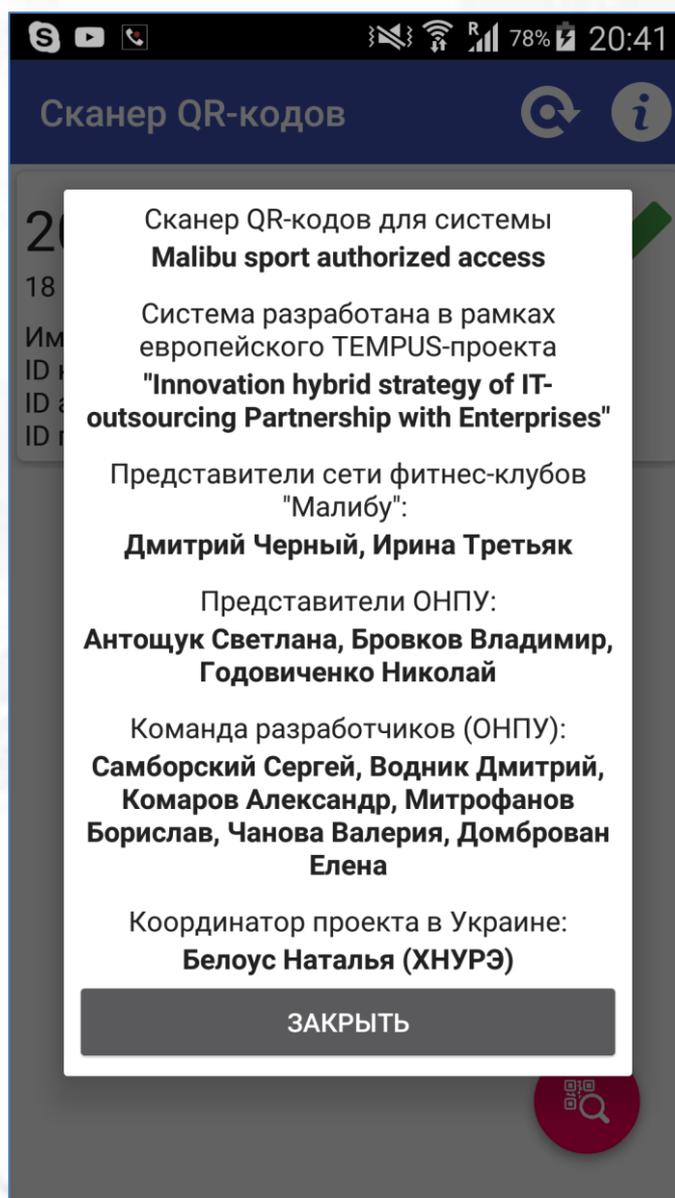


Отсканированные
данные

7 Справка о приложении

Для вывода справки о приложении пользователь должен нажать на кнопку вывода справки (см. раздел 5).

Справка о приложении представляет собой окно с описанием приложения, европейского проекта, а также список представителей сторон, которые принимали участие в разработке приложения.



Окно справки

8 Возможные проблемы и пути их решения

Возможные проблемы с работой приложения могут возникнуть из-за обрыва подключения с локальным сервером.

В этом случае:

1) Перезапустите локальный сервер на компьютере пользователя;

2) Нажмите на кнопку поиска локального сервера в главном окне приложения для повторного подключения (см. раздел 5).

9 Сведения о проекте и контактная информация

Данное приложение, а также вся система была разработана в рамках европейского TEMPUS-проекта «Инновационная гибридная стратегия ИТ-аутсорсингового партнерства с предприятиями» (Innovation hybrid strategy of IT-outsourcing Partnership with Enterprises – INSITOR: 530319-TEMPUS-1-2012-1-DE-TEMPUS-JPHES).

Данный проект был начат в 2012 году и нацелен на реализацию гибридной стратегии партнерства между украинскими университетами и предприятиями в пределах европейского опыта ИТ-аутсорсинга, а также на создание основы для партнерства между университетами и бизнес-клиентами аутсорсинговых услуг и обеспечения ее устойчивого развития.

В разработке данной системы принимали участие:

- представители сети фитнес-клубов «Малибу-спорт»
 - Дмитрий Черный
 - Ирина Третьяк
- сотрудники ОНПУ:
 - д.т.н., проф. Антощук Светлана
 - к.т.н., проф. Бровков Владимир
 - к.т.н. Годовиченко Николай
- студенты ОНПУ
 - Самборский Сергей
 - Водник Дмитрий
 - Комаров Александр
 - Чанова Валерия
 - Митрофанов Борислав
 - Домброван Елена
- сотрудник ХНУРЭ, координатор проекта от Украины
 - к.т.н., проф. Белоус Наталья
- Координатор проекта, сотрудник TH Wlldau
 - Prof. Dr. rer. nat. Гюнтер-Ульрих Толкиен (Günter-Ulrich Tolkiehn)

Контактное лицо для решения технических вопросов, связанных с данными приложением, а также с системой в целом: Годовиченко Николай (nick.godov@gmail.com)