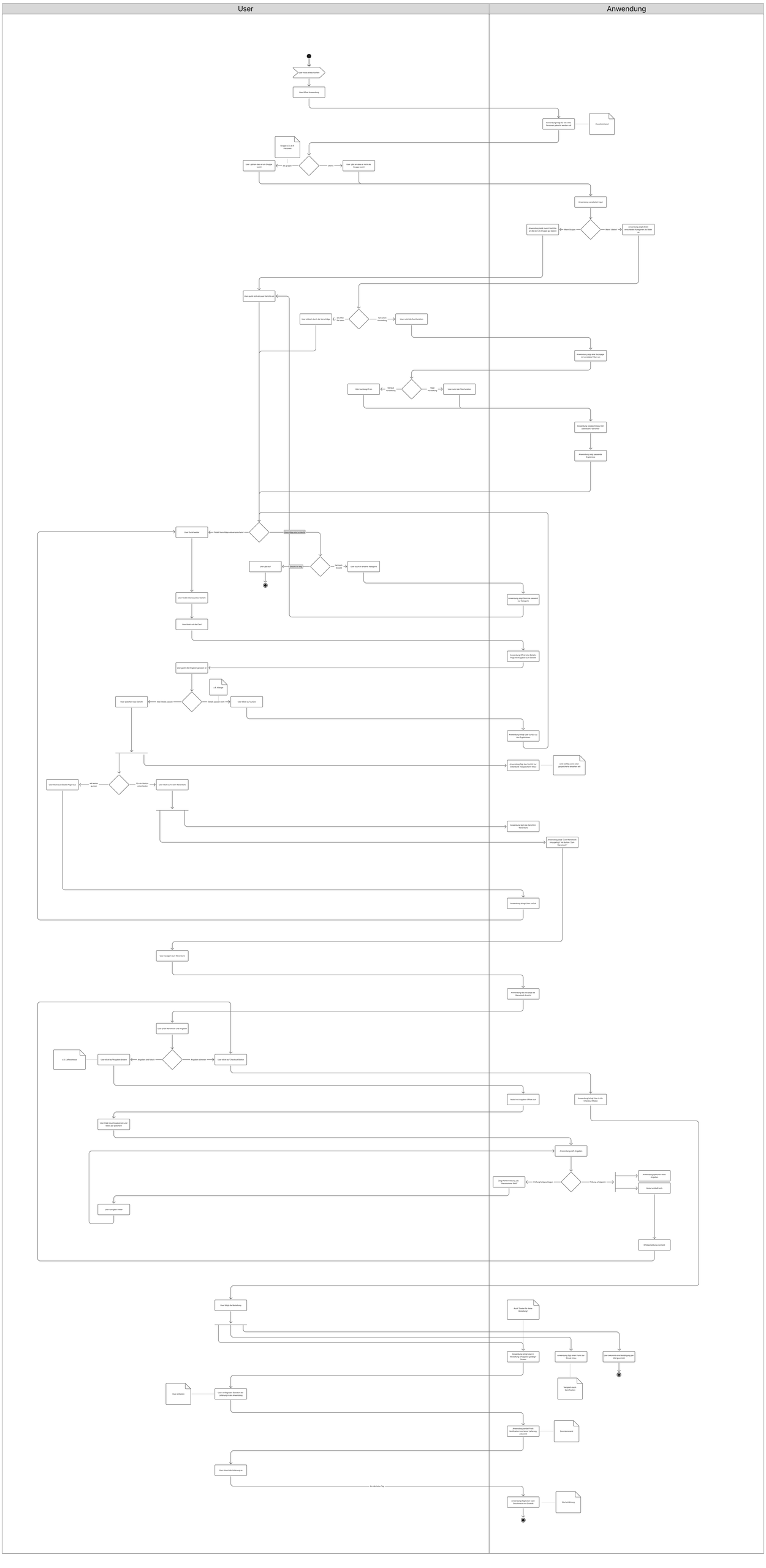
User
Anwendung
User muss etwas kaufen
User öffnet Anwendung
Anwendung fragt für wie viele Personen gekauft werden soll
Zusatzelement
Gruppen z.B. ab 6 Personen
User gibt an dass er als Gruppe kauft
ja gruppe
gruppe
User gibt an dass er nicht als Gruppe kauft
Anwendung verarbeitet Input
Anwendung zeigt zuerst Geschäfte an die sich als Gruppe gut eignen
Wenn Gruppe
Wenn "allein"
Anwendung zeigt direkt verschiedene Kategorien die Zeiten
User guckt sich ein paar Geschäfte an
User stöbert durch die Vorschläge
ist offen für Ideen
hat schon Anwendung
User nutzt die Suchfunktion
Anwendung zeigt eine Vorlage mit verschiedenen Filtern an
Eine Suchmaschine
Genaue Vorstellung
Vage Vorstellung
User nutzt die Filterfunktion
Anwendung ausgelesen Input mit Datenbank "Geschäfte"
Anwendung zeigt passende Ergebnisse
User Guckt weiter
Finden Vorschläge interessanter/schlechter
User gibt auf
Vorstellung ist vorhanden
hat keine Vorstellung
User suchtn anderen Kategorie
Anwendung zeigt Geschäfte passend zur Kategorie
User findet interessantes Geschäft
User klickt auf die Card
Anwendung öffnet eine Details Page mit Angaben zum Geschäft
User guckt die Angaben genauer an
z.B. Öffnungs
User speichert das Geschäft
Alle Details passen
Details passen nicht
User klickt auf zurück
Anwendung bringt User zurück zu den Ergebnissen
Anwendung fügt das Geschäft zur Datenbank "Gespeichert" hinzu
wird wirklich wenn User gespeichertes ansehen will
User klickt aus Details Page raus
will weiter gucken
Fix ein Geschäft entschieden
User klickt auf in den Warenkorb
Anwendung legt das Geschäft in Warenkorb
Anwendung zeigt "Zum Warenkorb hinzugefügt" und fragt "Zum Warenkorb?"
Anwendung bringt User zurück
User navigiert zum Warenkorb
Anwendung ist mit zeigt die Warenkorb Ansicht
User prüft Warenkorb und Angaben
z.B. Lieferzeiten
User klickt auf Angaben ändern
Angaben sind falsch
Angaben stimmen
User klickt auf Checkout Button
Modal mit Angaben öffnet sich
Anwendung bringt User in die Checkout Maske
User tippt neue Angaben ab und clickt auf speichern
Anwendung prüft Angaben
Zeigt Fehlermeldung z.B. "Squarestreet fehlt"
Prüfung fehlgeschlagen
Prüfung erfolgreich
Anwendung speichert neue Angaben
Modal schließt sich
User korrigiert Fehler
Erfolgsmeldung erscheint
User tätigt die Bestellung
Auch "Danke für deine Bestellung"
Anwendung bringt User in Bestellung "wird geliefert" Screen
Anwendung fragt wenn Punkt zur Email Hinzu
User bekommt eine Bestätigung per Mail geschickt
Vergeben durch Gamification
User entsteinen
User verfolgt den Status der Lieferung in der Anwendung
Anwendung sendet Push Notification kurz bevor Lieferung kommt
Zusatzelement
User nimmt die Lieferung an
An nächsten Tag
Anwendung fragt User nach Gleichmeint und Qualität
Weiterleitung
Ende