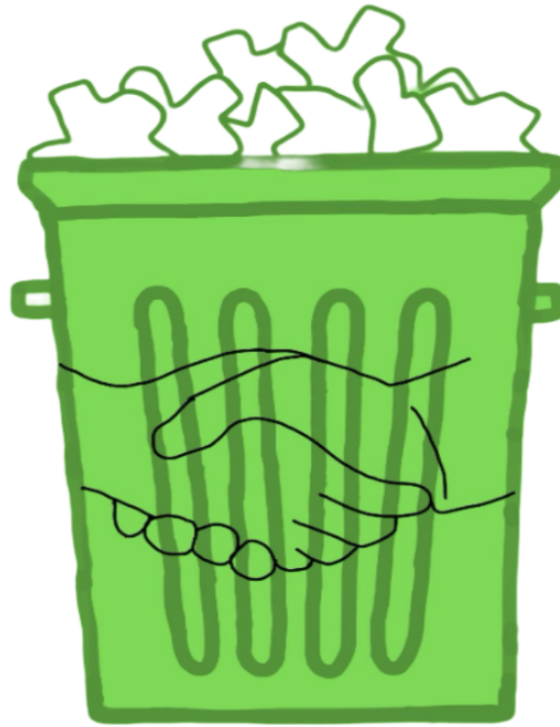




RECICLAR - REDUIR - REUTILITZAR



**TRASH
FRIENDLY**



"SI VOLS QUE ELS ADULTS RECICLIN, FES
QUE ELS NENS N'APRENGUIN I ELS ADULTS
RECICLARAN"



ÍNDEX

1. Introducció
2. Què és TrashFriendly? Quin és el nostre objectiu?
3. Què és el reciclatge?
4. Com funciona l'aplicació?
5. Per què hem creat aquesta aplicació?
 - 5.1. Problema
 - 5.2. Solució
 - 5.3. Què ens ha portat a escollir aquest repte?
6. Desenvolupament de l'aplicació
 - 6.1. Programació de l'aplicació
 - 6.2. Disseny de pantalla
7. Pòster promocional



INTRODUCCIÓ

El nostre grup vam estar observant coses que passen al nostre dia a dia. Després vam fer una selecció utilitzant l'app de Miro. Després d'estar debatin sobre quina de les 4 idees que van sorgir era la millor ens vam decidir triar una bassada sobre el reciclatge. Al nostre dia a dia veiem com les nostres mares i iaies no reciclen com s'ha de fer i mesclen moltes coses que no són compatibles. Per això els volem ajudar

QUÈ ÉS TRASH FRIENDLY?

Trash Friendly som un grup d'estudiants d'ESO els quals estem dissenyant una aplicació per tal d'educar i informar a les persones les quals no tenen els coneixements sobre la importància del reciclatge i el que suposa això per al futur del planeta i de la societat. Som un grup que hem estat treballant en un ODS i que a partir d'aquest hem aconseguit crear una proposta i posteriorment començar a programar i dissenyar una aplicació.

QUIN ÉS EL NOSTRE OBJECTIU?

El nostre objectiu és que tothom sàpiga la importància del reciclatge i que va a cada contenidor perquè els encarregats de reciclar no tinguin tants problemes a l'hora de classificar.

QUÈ ÉS EL RECICLATGE?

El reciclatge és un procés que té com a finalitat convertir residus en nous productes o en matèria primera per utilitzar-los posteriorment. Es preveu el desús de materials potencialment útils, es redueix el consum de nova matèria primera i l'ús d'energia.



COM FUNCIONA L'APLICACIÓ?

Hi ha dues seccions:

- Identificador de brossa: Es fa una fotografia al producte que tens a la mà i et sortirà el material el qual esta format i el percentatge d'aquest.
- Joc: Tens diferents imatges i les has de classificar al contenidor corresponent. Si en tot cas ho fas bé passes de nivell, si ho fas mal, et sortirà incorrecte i tornaràs a intentar-ho.

PER QUÈ HEM CREAT AQUESTA APLICACIÓ?

- Problema:

El problema és que la gent no recicla, ja que no estan conscienciats i molta gent no sap a on ficar cada cosa el que fa que no reciclin per no fer-ho malament

- Solució:

La nostra solució és mitjançant la nostra app conscienciar a la gent de l'important que és reciclar. L'altra solució és primer fer aprendre a la gent que va a cada lloc d'una manera divertida i si encara queda algun dubte un detector del producte que et dirà on l'has de tirar

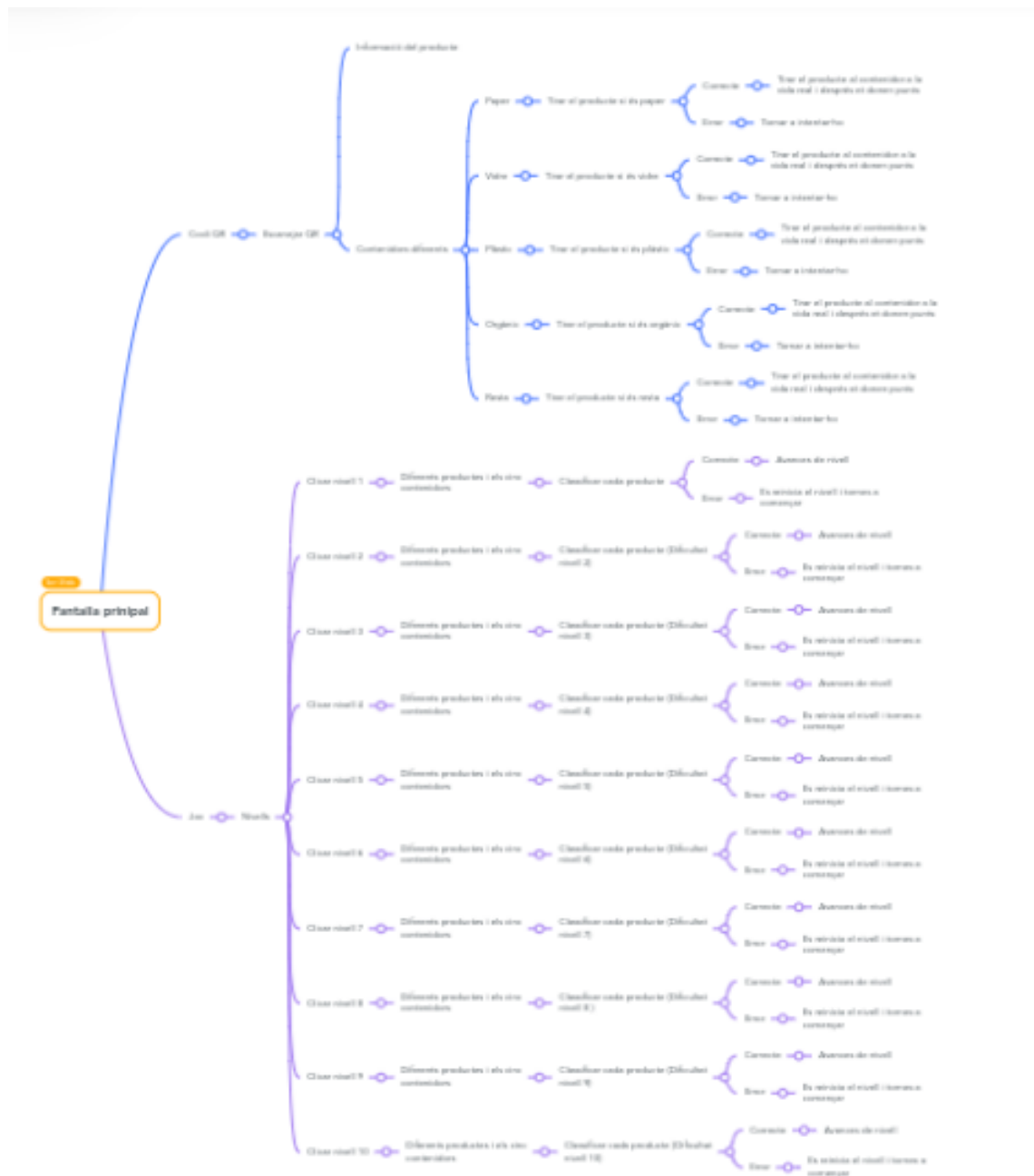
- Què ens ha portat a escollir aquest repte?

Vam triar aquest repte pel fet que hem observat que a la gent gran que no se'ls hi ha explicat com reciclar s'equivoquen molt i fan molt difícil un reciclatge fluid. Una altra raó és que les altres idees que ens van sorgir no les vam trobar tan interessants i tan rellevants com aquest repte.

FUNCIONS DE L'APP



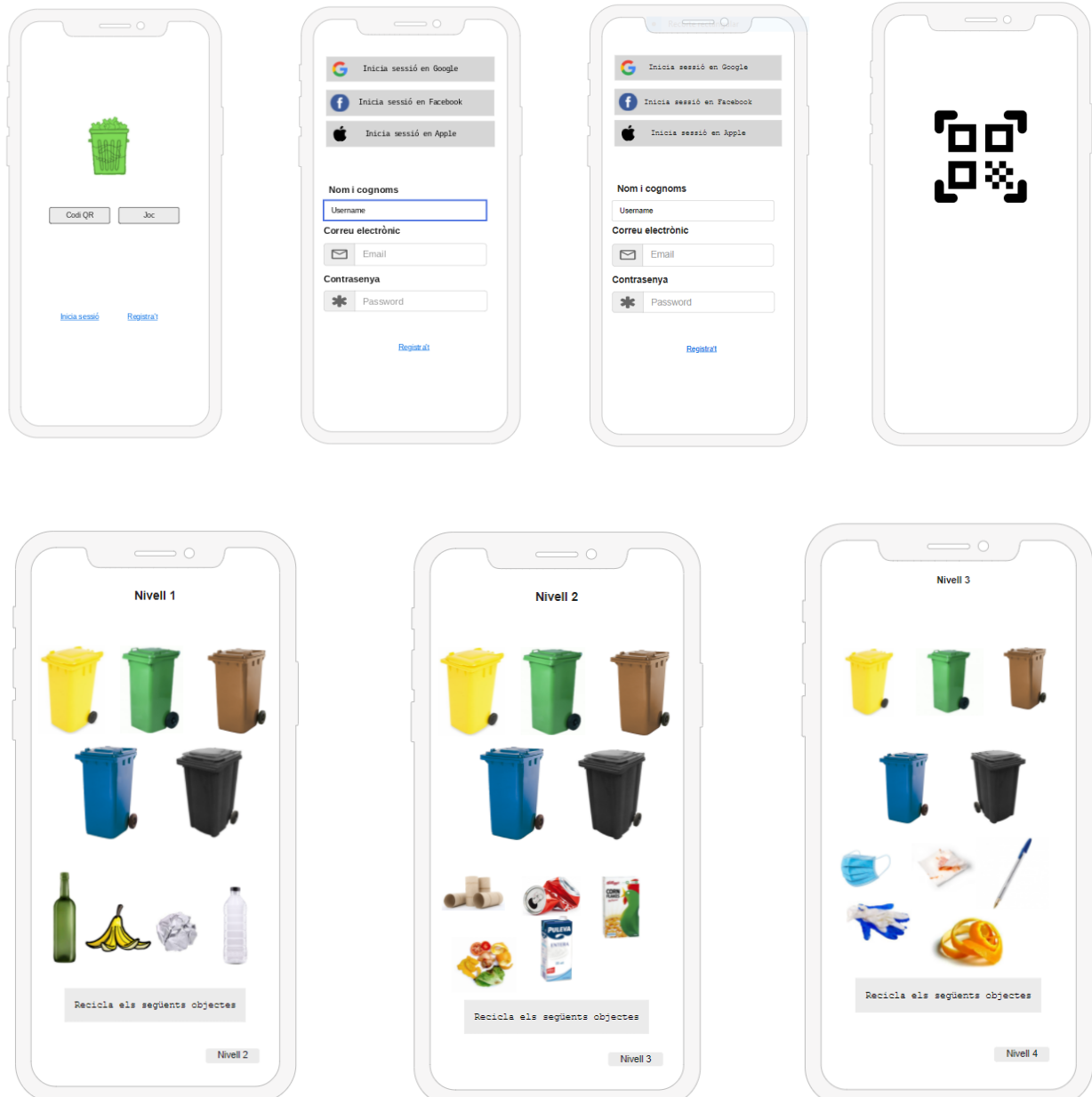
Abans de plantejar l'aplicació per a poder programar-la, vam formar un mindmap sobre les funcionalitats de l'aplicació. En aquest hem organitzat per pantalles el que es farà a cadascuna d'aquestes i l'ordre que seguiran aquestes pantalles a mesura que l'aplicació es desenvolupi





DISSENY DE L'APLICACIÓ MOQUPS

Quan teníem molt clar el que volíem fer a l'aplicació, vam començar a dissenyar les diferents pantalles que formen aquesta. Aquest és el prototip de disseny del nostre joc. (El disseny oficial de l'aplicació està a l'apartat de Desenvolupament de l'aplicació)





DESENVOLUPAMENT DE L'APLICACIÓ

- Programació de l'aplicació:

```
when identificador.Click
do open another screen screenName CodiQR

when joc.Click
do open another screen screenName nivell_1
```

```
when CodiQR.Initialize
do call ML4KComponent1.GetModelStatus

when ML4KComponent1.GotStatus
statusCode message
do set LMissatgeEstat.Text to get message
if 2 = get statusCode
then set BIniciar.Enabled to true
set BEntrena.Enabled to false
else call Notifier1.LogWarning
message "Cal que entris abans de jugar"
set BEntrena.Enabled to true
set BIniciar.Enabled to false

when BEstatModel.Click
do call ML4KComponent1.GetModelStatus

when BEntrena.Click
do call ML4KComponent1.TrainNewModel
```

```
when BIniciar.Click
do set Image1.Picture to 2015046.png
call Camera1.TakePicture

when Camera1.AfterPicture
image
do call ML4KComponent1.ClassifyImage
path get image
set Image1.Picture to get image

when ML4KComponent1.GotClassification
data classification confidence
do set LConfiança.Text to get confidence
set LResultatClassif.Text to get classification

when BInici.Click
do open another screen screenName Screen1
```




```
when BPlastic.Click
do call Notifier1.ShowAlert
   notice "Correcte, següent nivell"

when BPaper.Click
do call Notifier1.ShowAlert
   notice "Incorrecte, torna a provar"

when BOrganic.Click
do call Notifier1.ShowAlert
   notice "Incorrecte, torna a provar"

when BResta.Click
do call Notifier1.ShowAlert
   notice "Incorrecte, torna a provar"

when BVidre.Click
do call Notifier1.ShowAlert
   notice "Incorrecte, torna a provar"

when BSeguentnivell1.Click
do open another screen screenName nivell_2
```

```
when BPlastic.Click
do call Notifier1.ShowAlert
   notice "Incorrecte, torna a provar"

when BPaper.Click
do call Notifier1.ShowAlert
   notice "Incorrecte, torna a provar"

when BOrganic.Click
do call Notifier1.ShowAlert
   notice "Incorrecte, torna a provar"

when BResta.Click
do call Notifier1.ShowAlert
   notice "Incorrecte, torna a provar"

when BVidre.Click
do call Notifier1.ShowAlert
   notice "Correcte, següent nivell"

when BSeguentnivell1.Click
do open another screen screenName nivell_3
```



```
when BPlastic .Click
do call Notifier1 .ShowAlert
   notice " Incorrecte, torna a provar "
```

```
when BPaper .Click
do call Notifier1 .ShowAlert
   notice " Incorrecte, torna a provar "
```

```
when BOrganic .Click
do call Notifier1 .ShowAlert
   notice " Incorrecte, torna a provar "
```

```
when BResta .Click
do call Notifier1 .ShowAlert
   notice " Correcte, següent nivell "
```

```
when BVidre .Click
do call Notifier1 .ShowAlert
   notice " Incorrecte, torna a provar "
```

```
when BSeguentnivell1 .Click
do open another screen screenName nivell_4
```

```
when BPlastic .Click
do call Notifier1 .ShowAlert
   notice " Incorrecte, torna a provar "
```

```
when BPaper .Click
do call Notifier1 .ShowAlert
   notice " Incorrecte, torna a provar "
```

```
when BOrganic .Click
do call Notifier1 .ShowAlert
   notice " Correcte, següent nivell "
```

```
when BResta .Click
do call Notifier1 .ShowAlert
   notice " Incorrecte, torna a provar "
```

```
when BVidre .Click
do call Notifier1 .ShowAlert
   notice " Incorrecte, torna a provar "
```

```
when BSeguentnivell1 .Click
do open another screen screenName nivell_5
```



```
when BPlastic.Click
do
  call Notifier1.ShowAlert
  notice "Incorrecte, torna a provar"

when BPaper.Click
do
  call Notifier1.ShowAlert
  notice "Correcte, has finalitzat el joc!!"

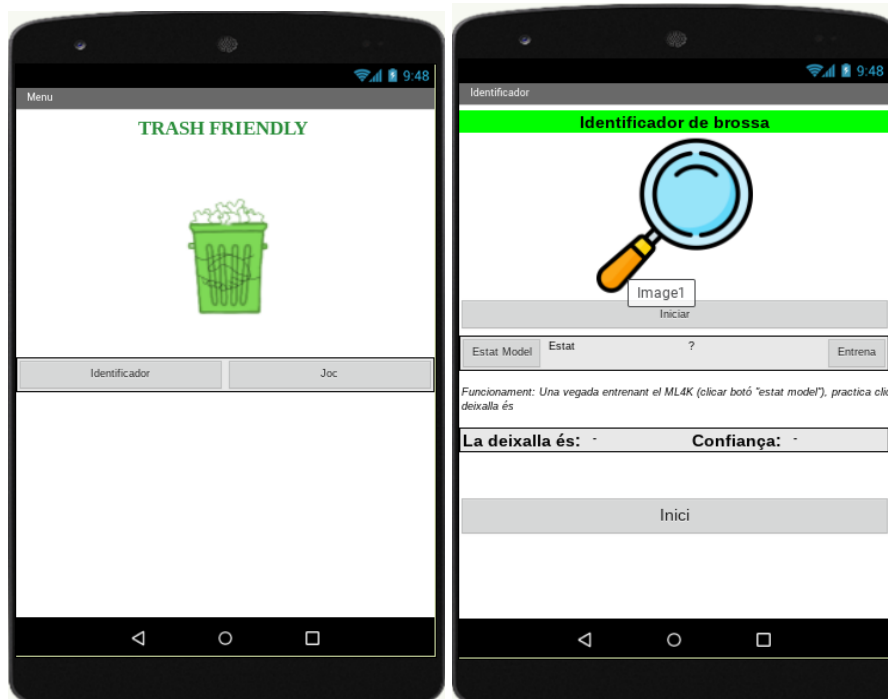
when BOrganic.Click
do
  call Notifier1.ShowAlert
  notice "Incorrecte, torna a provar"

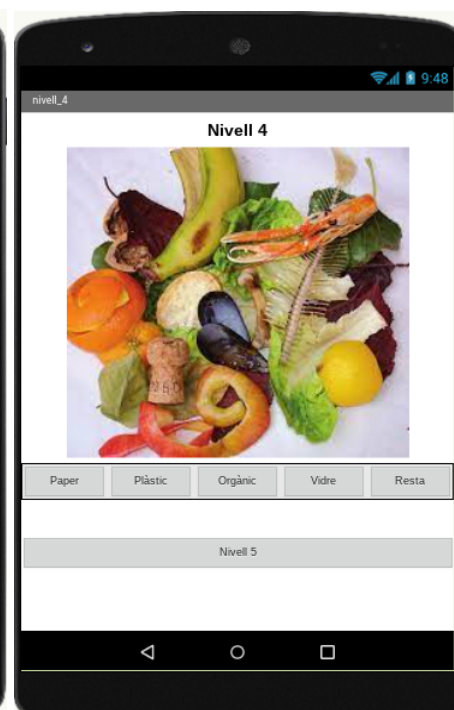
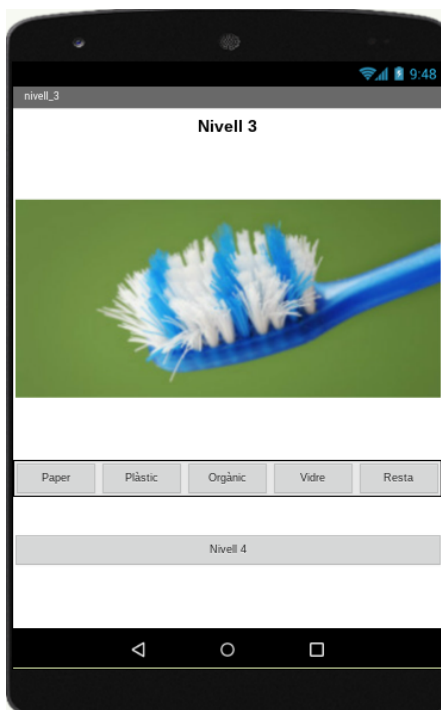
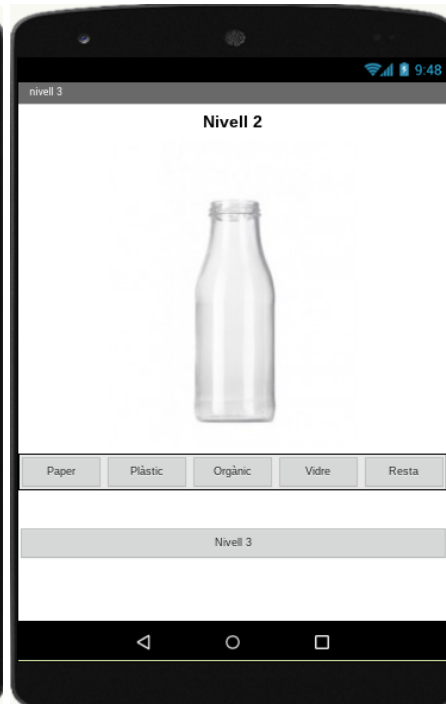
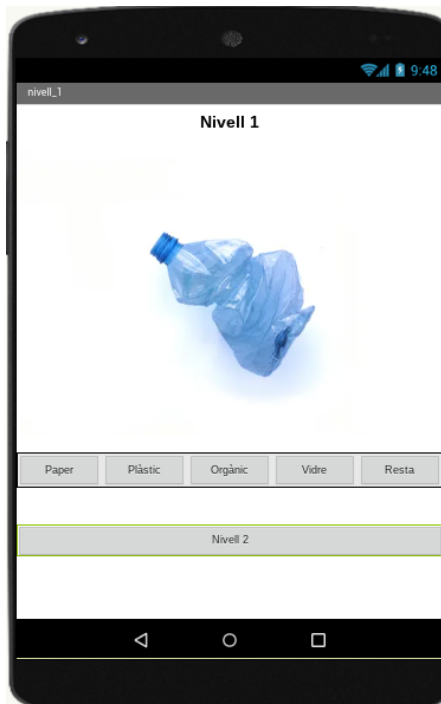
when BResta.Click
do
  call Notifier1.ShowAlert
  notice "Incorrecte, torna a provar"

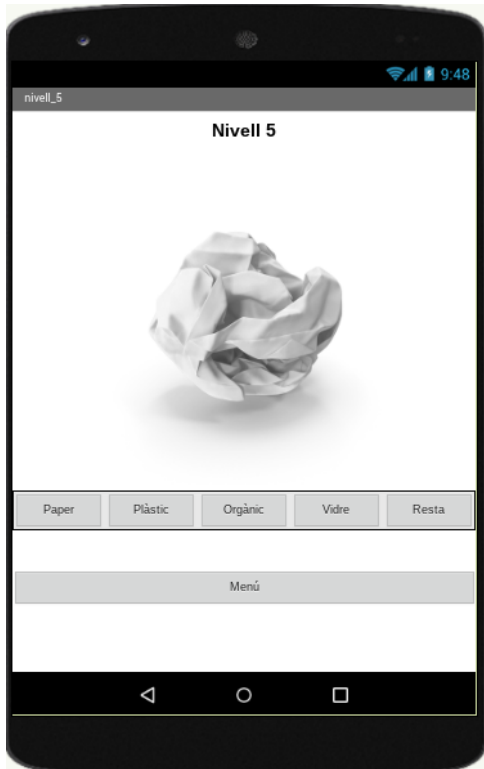
when BVidre.Click
do
  call Notifier1.ShowAlert
  notice "Incorrecte, torna a provar"

when BSeguentnivell1.Click
do
  open another screen screenName Screen1
```

- Disseny de l'aplicació









PÓSTER PROMOCIONAL

Trash Friendly

Som un grup d'estudiants d'ESO que amb la finalitat de reciclar, busquem informar i ensenyar a les persones sobre els avantatges que comporta el reciclatge per al planeta mitjançant una aplicació educativa adaptada a un joc creat per nosaltres que informa sobre el tema.



StudentAwards

Redueix - Recicla - Reutilitza

