



Escola de Engenharia
Departamento de Informática

Licenciatura em Engenharia Informática

Projecto Java - FitnessUM

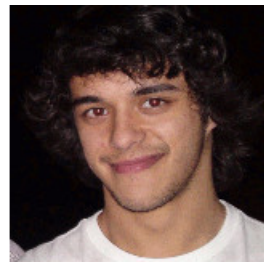
Programação Orientada aos Objectos



69303
Bruno Pereira



66822
Miguel Guimarães



69854
João Mano

Braga, Junho de 2014

Conteúdo

1	Estrutura da aplicação	2
1.1	Actividades	2
1.1.1	Classe abstracta Activity	3
1.1.2	Indoor,Outdoor e actividades desportivas	3
1.1.3	Comparadores e Interfaces	3
1.2	Utilizadores	4
1.2.1	Classe abstracta Person	4
1.2.2	Classes User e Admin	5
1.2.3	Comparators	5
1.2.4	Statistics	5
1.3	Registos Pessoais	6
1.3.1	Classe abstracta Record	6
1.4	Eventos	6
1.5	Classe abstracta Event	6
1.6	6

1 Estrutura da aplicação

1.1 Actividades

Foram definidas as seguintes actividades desportivas para a nossa aplicação:

- Yoga
- Aerobics
- Swimming
- IndoorCycling
- Handball
- Basketball
- TableTennis
- Boxing
- Badminton
- VolleyBallIndoor
- Football
- VolleyBallBeach
- Running
- Skating
- Sailing
- Walking
- Tennis
- Skiing
- Cycling
- MountainBiking
- Orienteering
- Snowboarding
- Polo

Para a implementação destas actividades foi usada a seguinte estrutura:

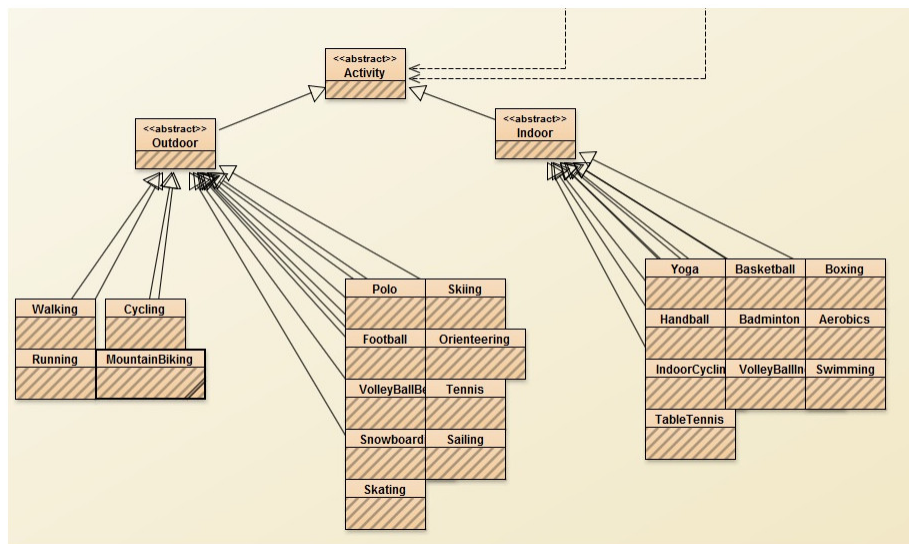


Figura 1: Estrutura das actividades

1.1.1 Classe abstracta Activity

Esta é a classe mais abstracta que contém o conceito de actividade. Contém variáveis comuns a todas as actividades:

- *String name*, nome da actividade criada.
- *GregorianCalendar date*, data de quando se realizou a actividade.
- *double timeSpent*, tempo gasto na actividade.
- *double calories*, campo preenchido pela aplicação de uma fórmula.

tal como os construtores, *getters* e *setters*.

1.1.2 Indoor,Outdoor e actividades desportivas

Todas as actividades desportivas tem um aspecto importante,o clima caso sejam praticadas ao ar livre. Devido a este aspecto foram criadas duas classes abstractas,subclasses de *Activity*,para essa distinção.

- Outdoor,contém a variável: *String weather*
- Indoor

Todas as actividades desportivas são subclasses de *Indoor* ou *Outdoor* como exemplificado na figura 1.

1.1.3 Comparadores e Interfaces

Para organizar as actividades criaram-se dois tipo de comparadores:

- CompareActivity- Compara a actividade pela data da realização da mesma.
- CompareActivityByTime- Compara a actividade pelo tempo gasto na realização desta.

Como certos desportos usam

- *String password;*
- *String name;*
- *char gender;*
- *GregorianCalendar dateOfBirth;*

1.2.2 Classes User e Admin

As subclasses de Person referem-se a dois possíveis tipos de utilizador, utilizador normal ou utilizador com privilégios de administrador.

A classe Admin não tem métodos ou variáveis adicionais, visto que este tipo de utilizador apenas opera sobre a base de dados da aplicação.

A classe User adiciona as seguintes variáveis:

- *int height;*
- *double weight;*
- *String favoriteActivity;*
- *TreeSet<Activity> userActivities* - Actividades realizadas pelo utilizador;
- *TreeSet<String> friendsList* - Lista dos amigos do utilizador;
- *TreeMap<String, ListRecords> records* - Lista dos seus recordes pessoais;
- *TreeSet<String messageFriend* - Lista de pedidos de amizade;

Respectivos métodos *getters* e *setters*, construtores e métodos auxiliares para a gestão de amigos/pedidos de amizade, recordes pessoais, das suas actividades e estatísticas relevantes. Ainda contém funções auxiliares para a simulação de eventos.

1.2.3 Comparators

O tipo Person tem apenas um comparator:

- *ComparePersonByName* - que ordena por ordem alfabética do seu nome.

1.2.4 Statistics

A classe Statistics é usada para mostrar ao utilizador dados relevantes das suas actividades, estes podem ser discriminados por um dado mês ou por um ano. As suas variáveis são:

- *double timeSpend;*
- *double calories;*
- *double distance;*

contém os respectivos métodos *getters* e *setters* e construtores.

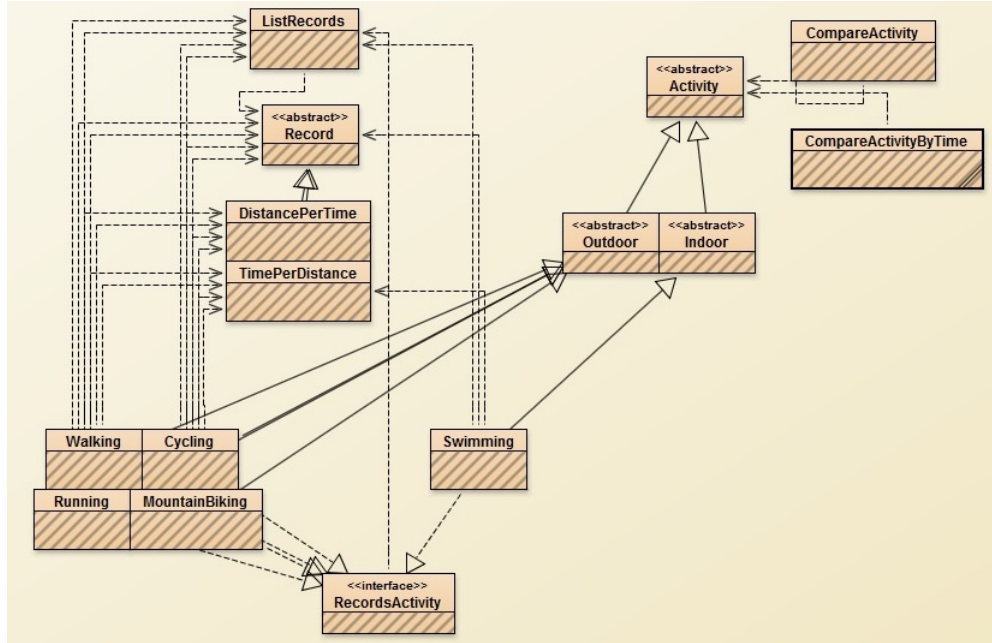


Figura 4: Estrutura dos recordes

1.3 Recordes Pessoais

Para registar os recordes chegou-se a estrutura da fig 4:

Como se pode verificar na figura 4, apenas as seguintes actividades contêm recordes:

- Running
- Cycling
- Walking
- MountainBiking
- Swimming

1.3.1 Classe abstracta Record

Esta classe representa todos os recordes que o utilizador pode bater.

Contém apenas uma variável:

- *String name*;

métodos construtores, *getName()* e *isEmpty()* que verifica se esse recorde existe ou não.

1.4 Eventos

1.5 Classe abstracta Event

Classe com o conceito mais abstracto de Evento, contém as variáveis *name*, *tipoActivity*, *location*, *maxParticipants*, *participants*, *deadline*, *date*, *duration*, *participantsList*, *ranking*, *desistentes* e *simula*, respetivos *getters* e *setters* e os vários contrutores. Ainda tem métodos auxiliares para adicionar um *User*, *ranking*,

1.6