Uživatelská a administrátorská příručka aplikace „Pocket Gym“

Obsah

[Uživatelská příručka – Pocket Gym 1](#_Toc198817825)

[1. Úvod 1](#_Toc198817826)

[2. Přístup do systému 1](#_Toc198817827)

[3. Hlavní funkce pro členy 1](#_Toc198817828)

[4. Hlavní funkce pro trenéry 1](#_Toc198817829)

[5. Navigace v aplikaci 2](#_Toc198817830)

[6. Názorné příklady použití 2](#_Toc198817831)

[7. Časté chyby a řešení (FAQ) 2](#_Toc198817832)

[Administrátorská příručka – Pocket Gym 2](#_Toc198817833)

[1. Systémové požadavky 2](#_Toc198817834)

[2. Instalace a spuštění 3](#_Toc198817835)

[3. Struktura projektu 3](#_Toc198817836)

[4. Databázová správa 3](#_Toc198817837)

[5. Bezpečnost a uživatelé 3](#_Toc198817838)

[6. Logování a ladění 4](#_Toc198817839)

# Uživatelská příručka – Pocket Gym

Tato příručka je určena běžným uživatelům systému Pocket Gym – členům a trenérům. Slouží k rychlé orientaci a porozumění práci s aplikací.

## 1. Úvod

Pocket Gym je webová aplikace pro správu fitness centra. Uživatelé mohou spravovat svůj profil, rezervovat lekce, sledovat platby a komunikovat s trenéry. Aplikace je přístupná přes webový prohlížeč.

## 2. Přístup do systému

- Aplikace je dostupná přes internetový prohlížeč (např. Chrome, Firefox).  
- Účet vytvoří recepční nebo administrátor.  
- Přihlášení probíhá pomocí e-mailu a hesla.  
- Role uživatele určuje přístup (ČLEN / TRENÉR).

## 3. Hlavní funkce pro členy

- Zobrazení profilu a historie lekcí  
- Rezervace skupinových či individuálních lekcí  
- Zobrazení rozvrhu a volných termínů  
- Sledování plateb a stavu členství

## 4. Hlavní funkce pro trenéry

- Zobrazení plánovaných lekcí a rezervací  
- Správa osobního rozvrhu  
- Komunikace s členy prostřednictvím aplikace

## 5. Navigace v aplikaci

Po přihlášení se uživatel dostane na hlavní panel, kde má přístup k jednotlivým částem aplikace:  
  
- „Rozvrh“ – přehled plánovaných lekcí a možnost rezervace  
  
- „Můj profil“ – osobní údaje a nastavení  
  
- „Platby“ – historie plateb a aktuální stav  
  
- „Události“ – speciální akce a cvičení

## 6. Názorné příklady použití

- Člen klikne na „Rozvrh“, vybere lekci a potvrdí rezervaci.  
  
- Trenér otevře „Rozvrh“ a zkontroluje své naplánované lekce.  
  
- Člen zobrazí „Platby“ a ověří si, zda má uhrazené členství.

## 7. Časté chyby a řešení (FAQ)

- „Nemohu se přihlásit“ – zkontrolujte e-mail a heslo.  
  
- „Nelze rezervovat lekci“ – ověřte, zda máte aktivní členství.  
  
- „Chybí moje platba“ – kontaktujte recepci posilovny.

V případě dalších dotazů kontaktujte správce systému nebo recepci vaší posilovny.

# Administrátorská příručka – Pocket Gym

Tato příručka slouží jako základní dokumentace pro administraci a správu systému Pocket Gym.

## 1. Systémové požadavky

- Node.js + npm (pro frontend)  
- MongoDB databázový server  
- Git (pro správu verzí)  
- Internetový prohlížeč (Chrome, Firefox, Edge)

## 2. Instalace a spuštění

Projekt je rozdělen na klientskou a serverovou část.  
  
Frontend:  
cd public  
npm install  
npm run dev  
  
Backend:  
cd server  
npm install  
node index.js  
  
Frontend poběží na http://localhost:3000 a backend na http://localhost:5000 (nebo dle konfigurace).

## 3. Struktura projektu

Projekt je strukturován jako dvouvrstvý systém (frontend + backend).  
  
- /src – React aplikace (uživatelské rozhraní)  
- /server – Express backend + MongoDB  
- /public – statické soubory  
- vercel.json – konfigurace směrování a CORS pro nasazení

## 4. Databázová správa

- MongoDB databáze s přístupem přes Mongoose  
- Modely definované v adresáři /server/models  
- Správa spojení, validace a operací CRUD je řízena přes Mongoose ORM

## 5. Bezpečnost a uživatelé

- Autentizace pomocí přihlašovacích údajů a rolí (ADMIN, TRAINER, MEMBER)  
- Citlivá data jako hesla jsou hashována (např. pomocí bcrypt)  
- CORS pravidla definována v souboru vercel.json

## 6. Logování a ladění

- Backendová vrstva využívá konzolové logování (console.log)  
- Chyby jsou zpracovávány pomocí middleware pro chyby  
- Frontend zobrazuje chybové hlášky přímo ve formulářích a notifikacích