



# Projekt aplikacji Healthy Mate

Wykonanie:  
Piotr Sobota  
Bartosz Klas  
Jarosław Kadecki

# Problematyka:



Żyjemy w społeczeństwie, które zbyt mało zwraca uwagę na fakt, iż zdrowie tracimy przez złe nawyki żywieniowe, postawy ciała czy też brak ruchu.

Aplikacja opisana poniżej ma nam pomóc przekształcić wyuczone złe praktyki i zamienić je na dobre. Będzie ona używała notyfikacji i alarmów aby pomóc przypominać o zdrowych posiłkach przy odpowiedniej porze czy też przypominać o treningu ciała. Dodatkowo, będzie mogła służyć jako aplikacja do planowania i przypomnienia o naszych rutynowych obowiązkach lub też o pojedynczych aktywnościach.

# Logo aplikaciji

Logo



# Główne funkcje aplikacji:

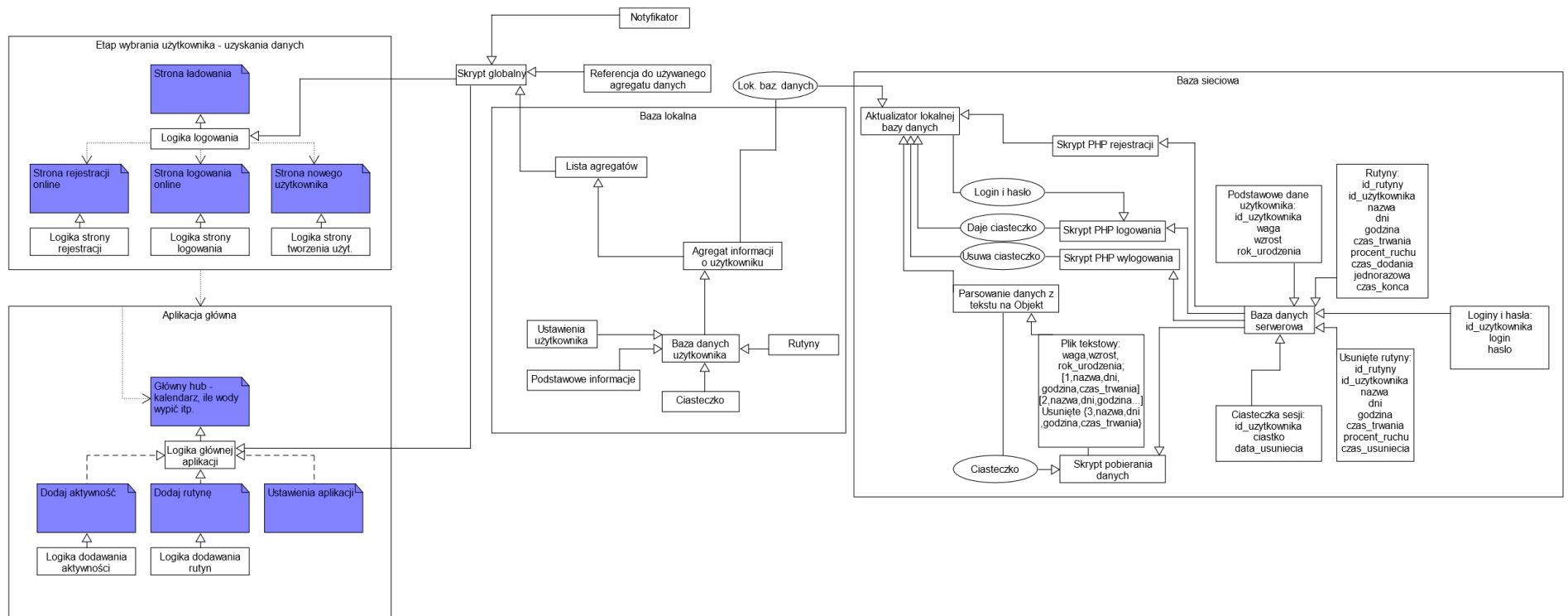


- dodawanie i usuwanie rutyn
- dodawanie i usuwanie aktywności
- dodawanie diety
- notyfikacje dotyczące planu na dzisiejszy dzień
- organizacja treningów
- liczenie bilansu kalorii

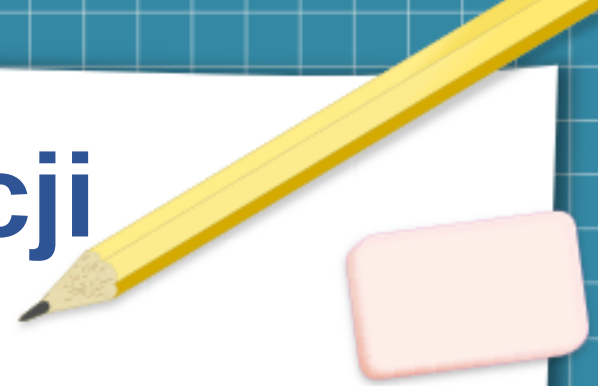
# Używane technologie:



- do **opisu wyglądu i oprogramowania** będą używane technologie webowe **HTML, CSS, JavaScript**
- aplikacja będzie **zapisywać** wszystkie dane użytkownika w lokalnej bazie danych **HTML 5 Web Storage**
- aplikacja będzie **hostowana na zdalnym serwerze**
- aplikacja docelowo ma wykorzystywać technologię **Progressive Web Application** co umożliwi wygodną obsługę na urządzeniach przenośnych



# Scenariusz aplikacji



Kolejne strony będą opisywały kolejność i logiczne połączenie pomiędzy kolejnymi składowymi całej aplikacji.

# Pierwsza strona (launcher)

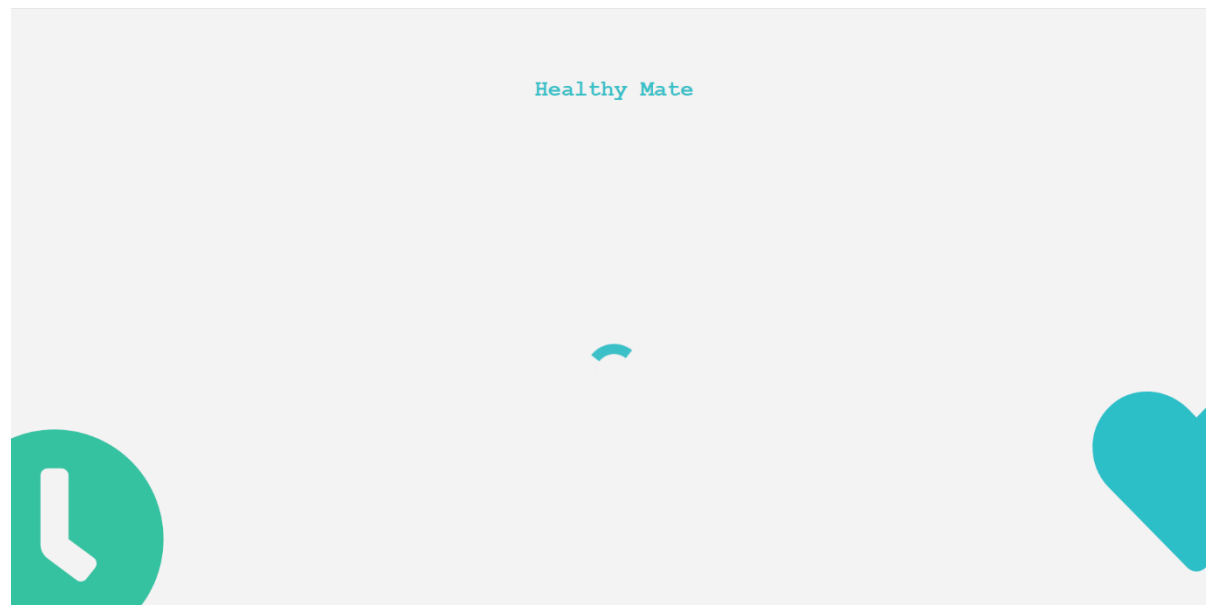


Zadaniem tej strony **jest przekierowanie użytkownika** aplikacji do **odpowiedniej podstrony**. Jej **logiczny zarys** wygląda następująco:

- Jeżeli środowisko uruchomieniowe nie obsługuje HTML5 Web Storage, aplikacja poprosi o zmianę środowiska (przeglądarki)
- Jeżeli użytkownik nie korzystał z aplikacji wcześniej, to aplikacja poprosi o podanie danych podstawowych.



# Wygląd w prototypie



# Strona tworzenia nowego użytkownika



Zadaniem tej strony jest **stworzenie nowego użytkownika w lokalnej bazie HTML**, na podstawie danych z formularza. W formularzu będą się znajdowały **pola: pseudonim, data urodzenia, waga, wzrost, ikona**. Wszystkie dane użytkownika będą się znajdowały w

- Jeżeli użytkownik **nie wypełnił formularza w sposób poprawny**, zostanie wypisany odpowiedni komunikat.
- Jeżeli konto zostanie **pomyślnie utworzone**, aplikacja przenosi użytkownika na główną stronę aplikacji z zalogowanym kontem z rejestracji.

# Wygląd w prototypie





Stwórz nowego użytkownika

Pseudonim:

Waga:  KG

Wzrost:  CM

Rok urodzenia:



# Strona logowania/wyboru konta



Strona **pozwala wybrać konto**, na które użytkownik chce się **zalogować**, pozwala także na **stworzenie nowego konta**. Jeżeli użytkownik **wybrał konto**, to zostaje on **przeniesiony na stronę główną aplikacji**.

- Jeżeli w aplikacji **nie ma żadnych kont**, przenosi użytkownika do **strony tworzenia nowego konta**.

Nie zaimplementowano w prototypie

# Strona rejestracji nowego konta



Strona ta pozwala **stworzyć nowe konto** i przypisać do niego lokalny odpowiednik. Na stronie znajdować się będzie **formularz do wypełnienia**. Będzie on zawierał dane do podania takie **jak nazwa użytkownika, hasło i adres e-mail**. Strona za pośrednictwem skryptów JS a potem skryptu PHP będzie się **łączyła do serwera**. Kiedy serwer uzna, że adres e-mail istnieje, wyśle na niego kod do weryfikacji, kiedy kod zostanie przepisany na stronę, **konto zostanie utworzone**.

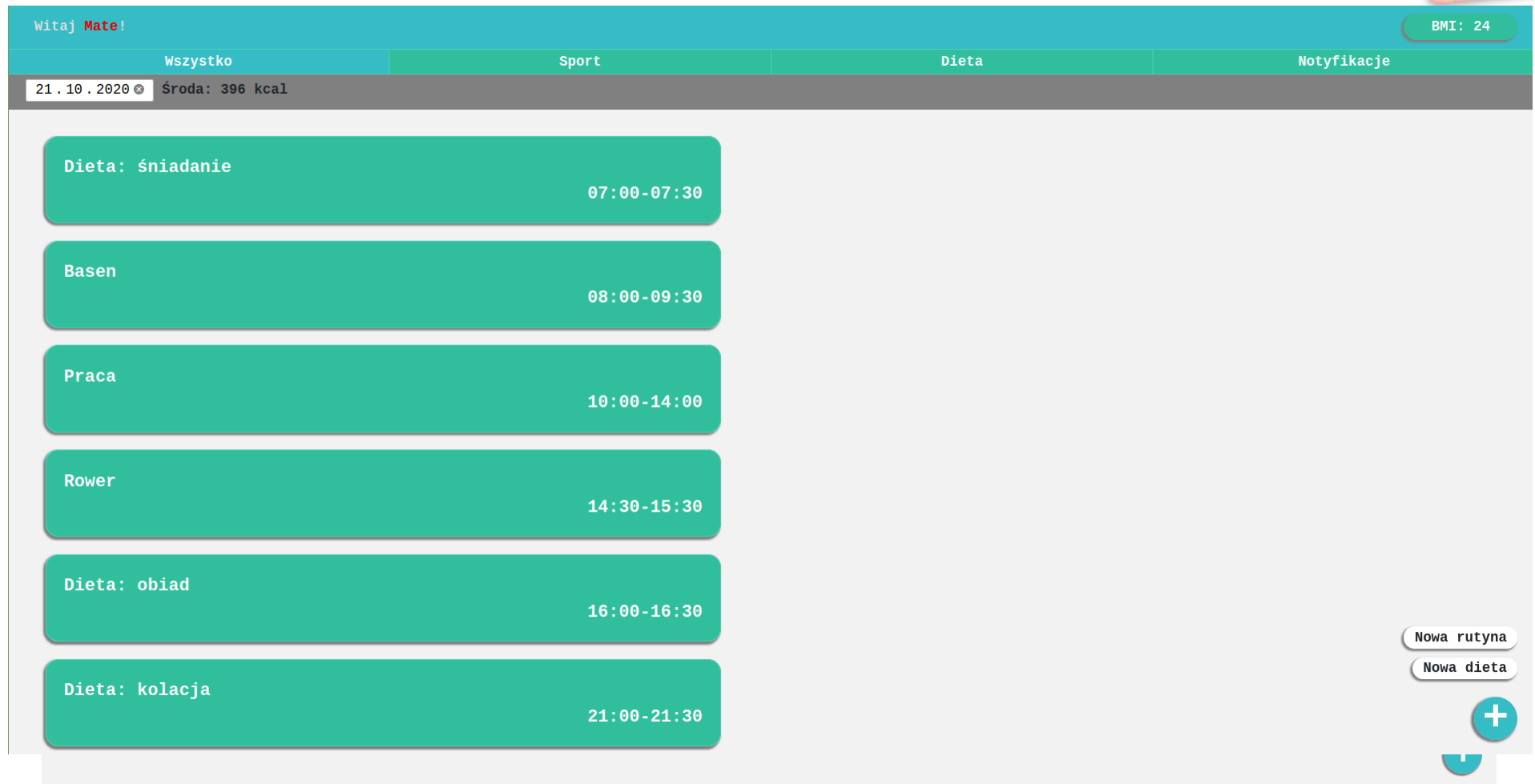
Nie zaimplementowano w prototypie

# Strona główna aplikacji



Jest to **główny hub** funkcji aplikacji. Będzie ona posiadać **informacje zdrowotne o użytkowniku**, **przeglądarkę rutyn i możliwość dodawania rutyn** wraz z **modyfikacją** istniejących, dodatkowo **wyszukiwarke rutyn**, **filtrowanie na podstawie kategorii** rutyn i innych parametrów rutyn. Będzie posiadała także **zakładkę notyfikacji**, w której to będzie można wybrać, **które rutyny mają być notyfikowane**, a które nie. **Zakładki sport i zdrowie** będą służyły jako **szybkie filtrowanie rutyn**, zakładka **wszystko** będzie służyła, aby **usunąć wszystkie filtry**.

# Wygląd w prototypie



# Wygląd w orientacji pionowej



Witaj **Mate!** BMI: 24

Wszystko Sport Dieta Notyfikacje

21.10.2020 Środa: 396 kcal

Dieta: śniadanie 07:00-07:30

Basen 08:00-09:30

Praca 10:00-14:00

Rower 14:30-15:30

Dieta: obiad 16:00-16:30

Dieta: kolacja 21:00-21:30

Nowa rutyna

Nowa dieta

+

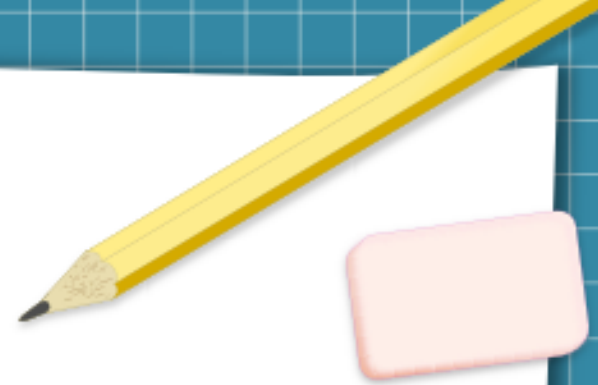


# Strona główna: elementy



Na górze strony będzie stopka, na której wypisany będzie pseudonim użytkownika wraz z jego wybraną ikoną po lewej stronie. Po prawej stronie stopki będzie się znajdował przycisk BMI, który to będzie pokazywał wynik BMI użytkownika, po kliknięciu na niego, ukaże się strona z możliwością zmiany wagi i wzrostu użytkownika.

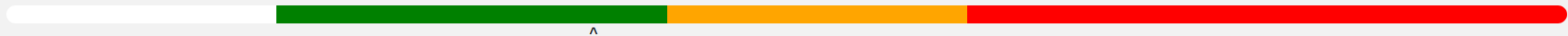
# Panel BMI



Powrót

Twoje BMI to:

24



Waga: 80

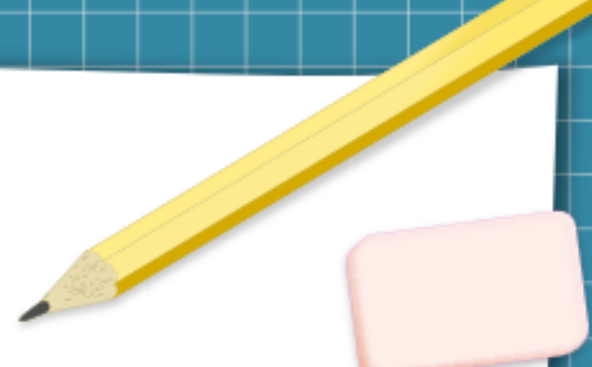
Wzrost: 180

# Strona główna: elementy



Pod stopką będą się znajdować zakładki, z których to trzy będą szybkimi filtrami przeglądarki rutyn (wszystko, sport, dieta), a czwarta (notyfikacje) będzie dawała możliwość zmiany notyfikacji dla poszczególnych rutyn.

# Zakładki



Witaj <b>Mate!</b> BMI: 24				Witaj <b>Mate!</b> BMI: 24				Witaj <b>Mate!</b> BMI: 24			
Wszystko	Sport	Dieta	Notyfikacje	Wszystko	Sport	Dieta	Notyfikacje	Wszystko	Sport	Dieta	Notyfikacje
20.10.2020 Wtorek: 396 kcal				20.10.2020 Wtorek: 396 kcal				20.10.2020 Wtorek: 396 kcal			
Dieta: śniadanie 07:00-07:30				Basen 08:00-09:30				Dieta: śniadanie 07:00-07:30			
Basen 08:00-09:30				Rower 14:30-15:30				Dieta: obiad 16:00-16:30			
Praca 10:00-14:00								Dieta: kolacja 21:00-21:30			
Rower 14:30-15:30											
Dieta: obiad 16:00-16:30											
Dieta: kolacja 21:00-21:30											
Nowa rutyna Nowa dieta											
+				+				+			

# Notyfikacje



Zakładka notyfikacji pozwoli komfortowo zarządzać powiadomieniami dotyczącymi rutyn i aktywności. Nadaje możliwość wyłączenia notyfikacji w określonych godzinach oraz udostępnia gamę alarmów dźwiękowych pomocnych w charakteryzowaniu przypomnień.

Nie zaimplementowano w prototypie

# Strona główna: elementy



Zaraz pod zakładkami znajduję się pasek dnia i godziny, w którym to będzie można wybrać datę przeglądania. Na podstawie daty przeglądania program napisze, jaki dzień tygodnia obowiązuje wybranego dnia. Jeżeli dany wybrany dzień jest dniem dzisiejszym, to obok dnia tygodnia będzie wypisany bilans kalorii (różnica kalorii spożytych i spalonych), a w przeglądarce rutyn, rutyna trwająca będzie wyróżniona.

# Pasek dnia i godziny

Witaj **Mate!**

BMI: 24

Wszystko

Sport

Dieta

Notyfikacje

22.10.2020 ✕

Czwartek: 396 kcal

« October 2020 »

Su	Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

07:00-07:30

08:00-14:00

Rower

14:30-15:30

# Strona główna: elementy



Pod paskiem dnia i godziny będzie się znajdować przeglądarka rutyn. Będzie się ona składać z chronologicznie ustawionej od góry do dołu listy rutyn. Jeżeli użytkownik kliknie na element tej listy, zostanie przeniesiony do właściwości rutyny, w których to będzie można te właściwości modyfikować lub usunąć daną aktywność.



# Panel rutyny

## Powrót

Nazwa: Basen

Czas trwania: 08:00-09:30

Występuje w dni: Poniedziałek Wtorek Środa Czwartek

Piątek

Czynność: pływanie

Kategoria: Sport

Kalorie: 1200

Opis:

Usuń

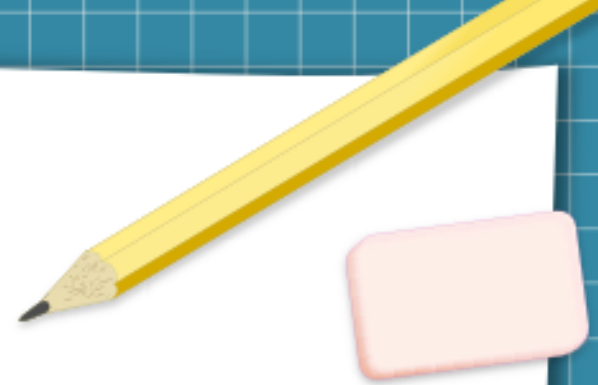
# Strona główna: elementy



Dodatkowy element strony, którym będzie element statystyk, będzie wyświetlany po prawej stronie przeglądarki rutyn, kiedy to użytkownik będzie przeglądał aplikację w trybie szerokiego okna. W tymże elemencie będzie wyświetlany wykres, a nad wykresem staną zakładki, dzięki którym użytkownik będzie kontrolował to, co na wykresie w danym czasie zostanie wyświetlone. Zakładki będą obejmowały wskaźnik BMI, wagę i wzrost - względem czasu.

Nie zaimplementowano w prototypie

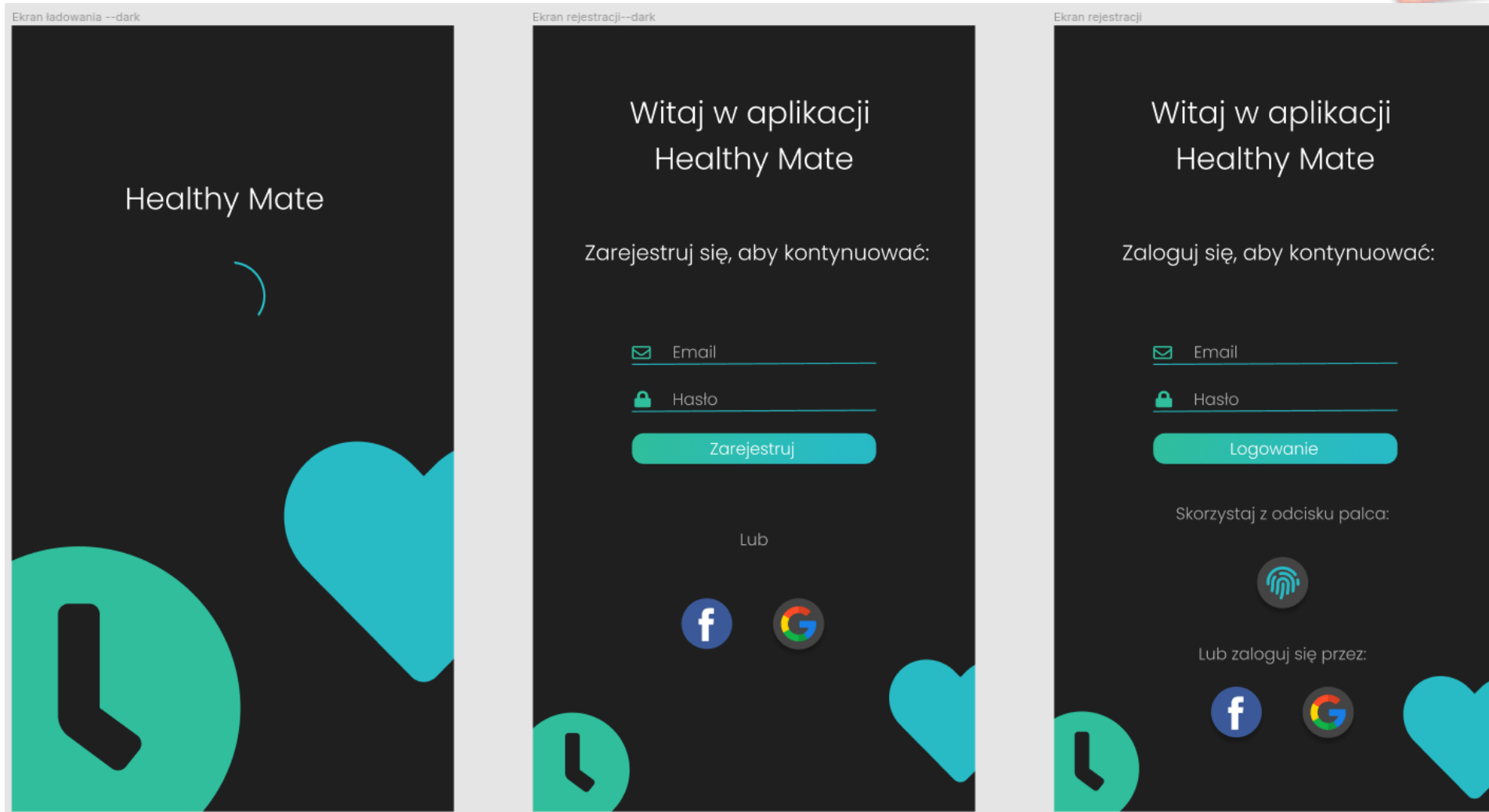
# Ustawienia



Menu ustawień pozwoli spersonalizować funkcjonalności aplikacji, zarządzać kontem, dysponować uprawnieniami to zasobów sprzętowych (takich jak data i godzina) czy zmienić paletę barw (przewidujemy tryb nocny). W miejscu tym można też znaleźć informacje o autorach.

Nie zaimplementowano w prototypie

# Koncepcja trybu nocnego



# Dalsza droga rozwoju



Funkcjonalności które planujemy dodać w przyszłości:

- logowanie za pomocą odcisku palca
- dodanie obszernej bazy zdrowych diet
- zaimplementowanie inteligentnego algorytmu sugerującego odpowiednie aktywności i diety
- wprowadzenie systemu punktacji nagradzającego użytkowników którzy zdrowiej zarządzają swoim czasem
- wzbogacenie aplikacji o moduł społecznościowy pozwalający na porównywanie swoich wyników punktowych z innymi, odbycie konsultacji z specjalistami w zakresie zdrowego żywienia czy treningu personalnego czy dzielenia się własnymi pomysłami na zdrową organizację życia.

# Dlaczego warto korzystać z Healthy Mate?



Aplikacja **Healthy Mate** w swoim założeniu zakłada nieinwazyjną zachętę do prowadzenia zdrowego trybu życia. **System rutyn** pomaga pamiętać o spełnianiu swoich postanowień i motywuje do wytrwania w nich. Dodatkowo aplikacja umożliwia wygodne zarządzanie **dieta**, przypominając jednocześnie o odpowiednim bilansie kalorycznym.



# Autorzy projektu:

Piotr Sobota

Bartosz Klas

Jarosław Kadecki