

GetFit

Smadea Daniela Stefania

Universitatea de Vest din Timișoara

Facultatea de Matematică și Informatică

Informatica Romana

Anul 2

Programare pe dispozitive mobile

Profesor: Liviu Octavian Mafteiu-Scai

14 martie 2021

In acest raport am descris de ce am ales sa dezvolt aceasta aplicatie mobila si cum, modul in care poate ajuta diferite persoane si ceea ce face concret.

Scopul aplicatiei mele este de a ajuta oamenii pasionati de un stil de viata sanatos si oamenii cu probleme medicale sa faca sport, de a-i motiva, si cel mai important, sa-i faca sa nu renunte.

Utilizatorii aplicatiei pot fi asa cum am zis mai sus, oamenii pasionati de un stil de viata sanatos, dar nu numai, pot folosi aplicatia si persoane care au nevoie de sport, persoane de orice tip indiferent de varsta sau de scopul acestora, cu sau fara probleme medicale.

Fitnessul este deosebit de benefic pentru sanatate, frumusetate, dar si pentru buna functionare a creierului ori pentru mentinerea tineretii.

Development plan:

Aplicatia este dezvoltata in android studio, limbajul de programare folosit este java, deci este disponibila doar pentru sistemul de operare android momentan.

Pagina principala are 4 butoane:

ALIMENTATIE, FITNESS, STRETCHING, RECUPERARE.



Construirea unui buton:

MainActivity.java

```
button1 = (Button) findViewById(R.id.btnCall1);

button1.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        //the first activity name
        Intent intent = new Intent(getApplicationContext(), Alimentatie.class);

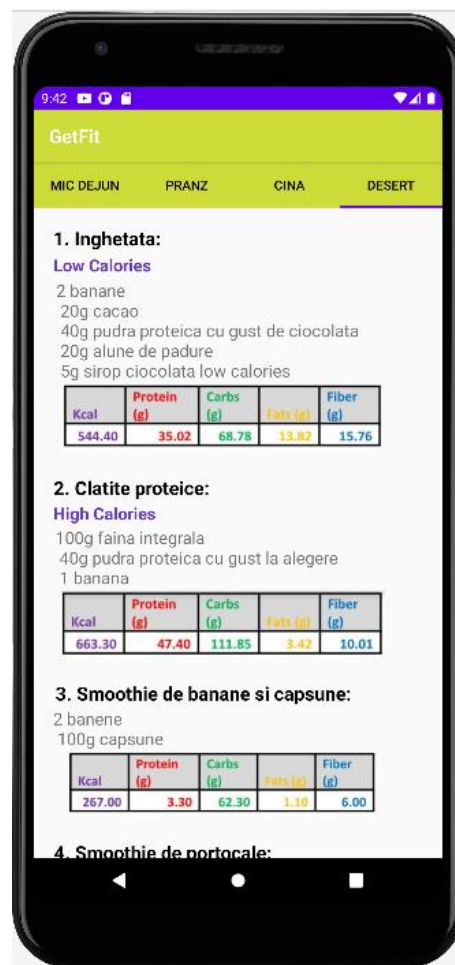
        startActivity(intent);
    }
});
```

activity_main.xml

```
<Button
    android:id="@+id/btnCall1"
    android:layout_width="120dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:backgroundTint="#CDDC39"
    android:padding="15dp"
    android:text="Alimentatie"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintHorizontal_bias="0.914"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintVertical_bias="0.260" />
```

Butonul ALIMENTATIE fiind accesat, cele patru tab-uri devin disponibile, câte un tab pentru fiecare moment al mesei: MIC DEJUN, PRANZ, CINA, DESERT, acestea conțin rețete sănătoase, cu mai multe calorii sau mai puține, unele bogate în proteine, altele mai puțin, pentru diferite preferințe sau nevoi, continuând și detalii amanunțite despre valorile nutriționale ale acestora.





Construirea celor 4 tab uri:

Alimentatie.java

```
protected void onCreate(Bundle savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_alimentatie);

    Intent intent = getIntent();

    tablayout = (TabLayout) findViewById(R.id.tablayout);
    tab1 = (TabItem) findViewById(R.id.Tab1);
    tab2 = (TabItem) findViewById(R.id.Tab2);
    tab3 = (TabItem) findViewById(R.id.Tab3);
    tab4 = (TabItem) findViewById(R.id.Tab4);
    viewPager = findViewById(R.id.viewpager);
    pagerAdapter = new PageAdapter(getSupportFragmentManager(), tablayout.getTabCount());
    viewPager.setAdapter(pagerAdapter);

    tablayout.setOnTabSelectedListener(new OnTabSelectedListener() {
        @Override
        public void onTabSelected(TabLayout.Tab tab) {
            viewPager.setCurrentItem(tab.getPosition());
            if (tab.getPosition() == 0) {
                pagerAdapter.notifyDataSetChanged();
            }
            if (tab.getPosition() == 1) {
                pagerAdapter.notifyDataSetChanged();
            }
            if (tab.getPosition() == 2) {
                pagerAdapter.notifyDataSetChanged();
            }
            if (tab.getPosition() == 3) {
                pagerAdapter.notifyDataSetChanged();
            }
        }
        @Override
        public void onTabUnselected(TabLayout.Tab tab) {}

        @Override
        public void onTabReselected(TabLayout.Tab tab) {}
    });
    viewPager.addOnPageChangeListener(new TabLayout.TabLayoutOnPageChangeListener(tablayout));
}
```

activity_alimentatie.xml

```
<android.support.design.widget.TabLayout
    android:id="@+id/tablayout"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:background="@color/colorPrimary"
    app:tabTextColor="@android:color/black">

    <android.support.design.widget.TabItem
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:id="@+id/Tab1"
        android:text="Mic dejun"/>

    <android.support.design.widget.TabItem
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:id="@+id/Tab2"
        android:text="Pranz"/>

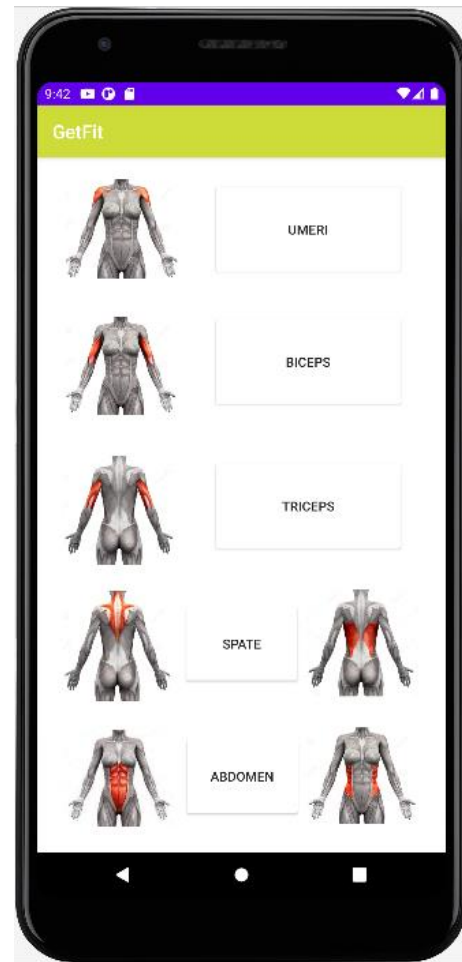
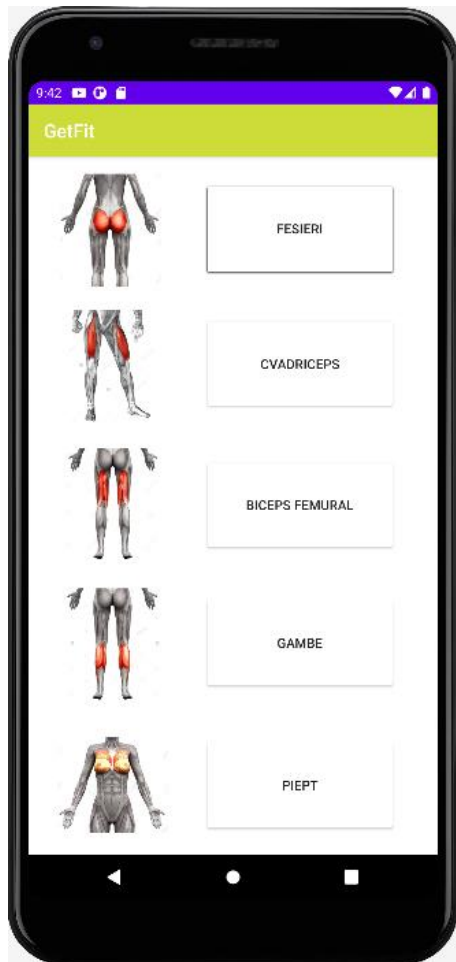
    <android.support.design.widget.TabItem
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:id="@+id/Tab3"
        android:text="Cina"/>

    <android.support.design.widget.TabItem
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:id="@+id/Tab4"
        android:text="Desert"/>
```

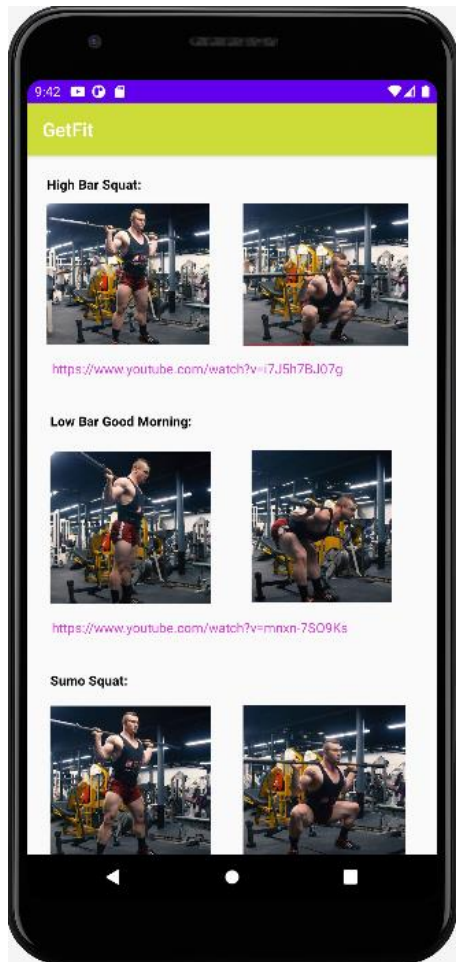
MicDejun.java

```
public View onCreateView(LayoutInflater inflater, ViewGroup container,
                        Bundle savedInstanceState) {
    // Inflate the layout for this fragment
    return inflater.inflate(R.layout.fragment_micdejun, container, attachToRoot: false);
}
```

Butonul FITNESS contine grupe de muschi: fesieri, biceps femural, cvadriceps, gambe, umeri, biceps, triceps, etc.



Fiecare grupa contine diferite exercitii, si link uri pentru mai multe detalii legate de fiecare exercitiu.



Accesarea unui link:

Fesieri.java

```
TextView link11, link22, link33, link44 ;

link11 = findViewById(R.id.Link1);

link11.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        gotoUrl(
            s: "https://www.youtube.com/watch?v=i7J5h7Bj07g");
    }
});

private void gotoUrl(String s) {

    Uri uri = Uri.parse(s);
    startActivity(new Intent(Intent.ACTION_VIEW, uri));

}
```

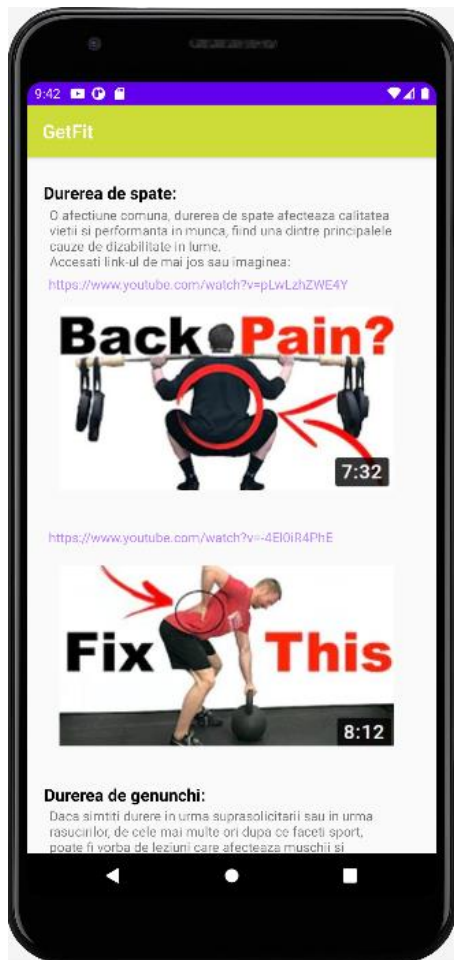
activity_fesieri.xml

```
<TextView
    android:id="@+id/link1"
    android:layout_width="331dp"
    android:layout_height="28dp"
    android:text="https://www.youtube.com/watch?v=i7J5h7Bj07g"
    android:textColor="#D53B02"
    app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
    app:layout_constraintEnd_toEndOf="parent"
    app:layout_constraintHorizontal_bias="0.237"
    app:layout_constraintStart_toStartOf="parent"
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
    app:layout_constraintVertical_bias="0.154" />
```


Butonul STERTCHING contine detalii despre ceea ce inseamna mai exact stertching si pentru ce este folosit, fiind urmare de diferite videoclipuri cu antrenamente de stretching, antrenamente normale, pentru intreg corpul sau pentru diferite grupe, pentru probleme medicale, cum ar fi dureri de genunchi, coloana, umeri, si asa mai departe. Tot aici putand fi accesate si linkuri catre youtube sau google pentru mai multe informatii.



Butonul RECUPERARE contine antrenamente speciale pentru oamenii care au probleme medicale, sau dureri usoare, detalii despre fiecare antrenament si in functie de tipul acestuia, detalii despre problema respectiva, cum ar fi durerea de spate, genunchi, umeri, si asa mai departe. Tot aici putand fi accesate si linkuri catre youtube sau google pentru mai multe informatii.



Mai jos este diagrama UC:

