**ПРИЛОЖЕНИЕ В**

**Руководство программиста**

**Мобильного приложения**

**«Фитнес тренер»**

2023

**Содержание**

[1. Общие сведения о программе 3](#_Toc150259444)

[1.1 Назначение программы 3](#_Toc150259445)

[1.2 Функциональное назначение программы 3](#_Toc150259446)

[2. Установка программы и развертывание 4](#_Toc150259447)

[2.1. Минимальные требования к программным средствам 4](#_Toc150259448)

[2.2. Минимальные требования к программным средствам 4](#_Toc150259449)

[2.3. Требования к персоналу 4](#_Toc150259450)

[3. Структура системы 5](#_Toc150259451)

[3.1. Составные части системы 5](#_Toc150259452)

[3.2. Файловая структура системы 5](#_Toc150259453)

[4. Модернизация 6](#_Toc150259454)

# **Общие сведения о программе**

## **Назначение программы**

Мобильное приложение “Фитнес Тренер” предназначено для улучшения физического здоровья. Для более лучшего эффекта этого процесса и реализуется данные проект. Данное приложение предназначена для следующего : предоставление пользователю полезной информации и инструментов для поддержания физического здоровья;контроль над питанием и нормы воды в организме.

## **Функциональное назначение программы**

* Возможность выбора тренировок;
* Добавление собственных напитков;
* Добавление собственных блюд;
* Отслеживание уровня потребления воды и калорий;
* Уведомления пользователю для поддержания водного баланса в организме;
* ввод данных для расчета калорий и водного баланса для пользователя;
* добавление собственной тренирвоки;

# **Установка программы и развертывание**

## **Минимальные требования к программным средствам**

Для полноценного функционирования мобильного приложения “Фитнес тренер” необходимы:

* система сборки и развертывания Gradle;
* эмулятор или мобильный телефон на Android 8.0 и выше
* программа запуска Kotlin ;

## **Минимальные требования к программным средствам**

Для полноценного сборки мобильного приложения “Фитнес трененр” необходим компилятор, имеющий следующие технические характеристики:

* операционная система GNU/Linux Ubuntu 22.04;
* процессор Intel Pentium G4560 (@3.5 2/4);
* ОЗУ 4gb DDR4 2400mhz;
* клавиатура;
* место на накопителе – 1024 мб;

## **Требования к персоналу**

Программист должен иметь минимум среднее техническое образование.

В перечень задач, выполняемых программистом, должны входить:

* задача установки и поддержания работоспособности программных средств;
* задача диагностики и определения причин неисправности web-сайта.

# **Структура системы**

## **Составные части системы**

В данном мобильном приложение система монолитная.В ней есть две основные части.

Первая часть имеющая только код на Kotlin. В данной части имеется логика приложения и работа с json файлами.

Вторая часть имеет файлы xml формата. В ней описывается дизайн пользовательского интерфейса.

## **Файловая структура системы**

Система представлена в виде двух папок res и java, в которых реализован дизайн и логика с работой с json файлами.

Первая часть представлена в виде следующих типов данных:

* “activity” - файлы в которых прописана логика потока данных, нажатия на элементы в экранной форме
* “adapter” - файлы в которых прописана логика сериализации данных из json файлах в массив данных.
* “data” - файлы в которых храниться экземпляр того или иного элемента таблицы.

Вторая часть имеющая только xml файлы представлена в виде следующих типов данных:

* “activity” - дизайн элементов на главном экране
* “item” - дизайн элементов, которые входят в другие.

## **Модернизация**

Для модернизации мобильного приложения вы можете рассмотреть следующие аспекты:

- обновление дизайна: пересмотреть расположение кнопок и списков. Это также может включать изменение интерфейса и расположения окон, смена шрифтов и цвета;

- обновление структуры файлов и возможно реализация запросов к базе данных на стороне сервера.

- улучшение производительности: оптимизировать написанный код, ускорить процессы, упростить запросы к файлам в мобильном телефоне, использовать транзакции.