

Dokumentacija

SADRŽAJ

1. UVOD	3
1. 1. Riječ o autoru	3
1. 2. Ideja projekta	3
1. 3. Svrha aplikacije.....	3
2. DETALJAN OPIS RADA	4
2. 1. Glavno sučelje	5
2. 2. Dodavanje rutina	5
2. 3. Lista dodanih rutina.....	6
2. 4. Štoperica	7
2. 5. Timer	8
3. TEHNIČKA DOKUMENTACIJA	9
3. 1. Općenito	9
3. 2. Tehnologije	9
4. ZAKLJUČAK	9

1. Uvod

1.1. Riječi o autoru

Moje ime je Mateo Bencek i interes za samo programiranje je počeo dolaskom u Gimnaziju Andrije Mohorovičića. Računala su me oduvijek zanimala, ali učenjem programiranja sam dublje i bolje dodatno naučio kako aplikacije i programi općenito funkcioniraju. Programiranje je definitivno moj budući interes u školovanju

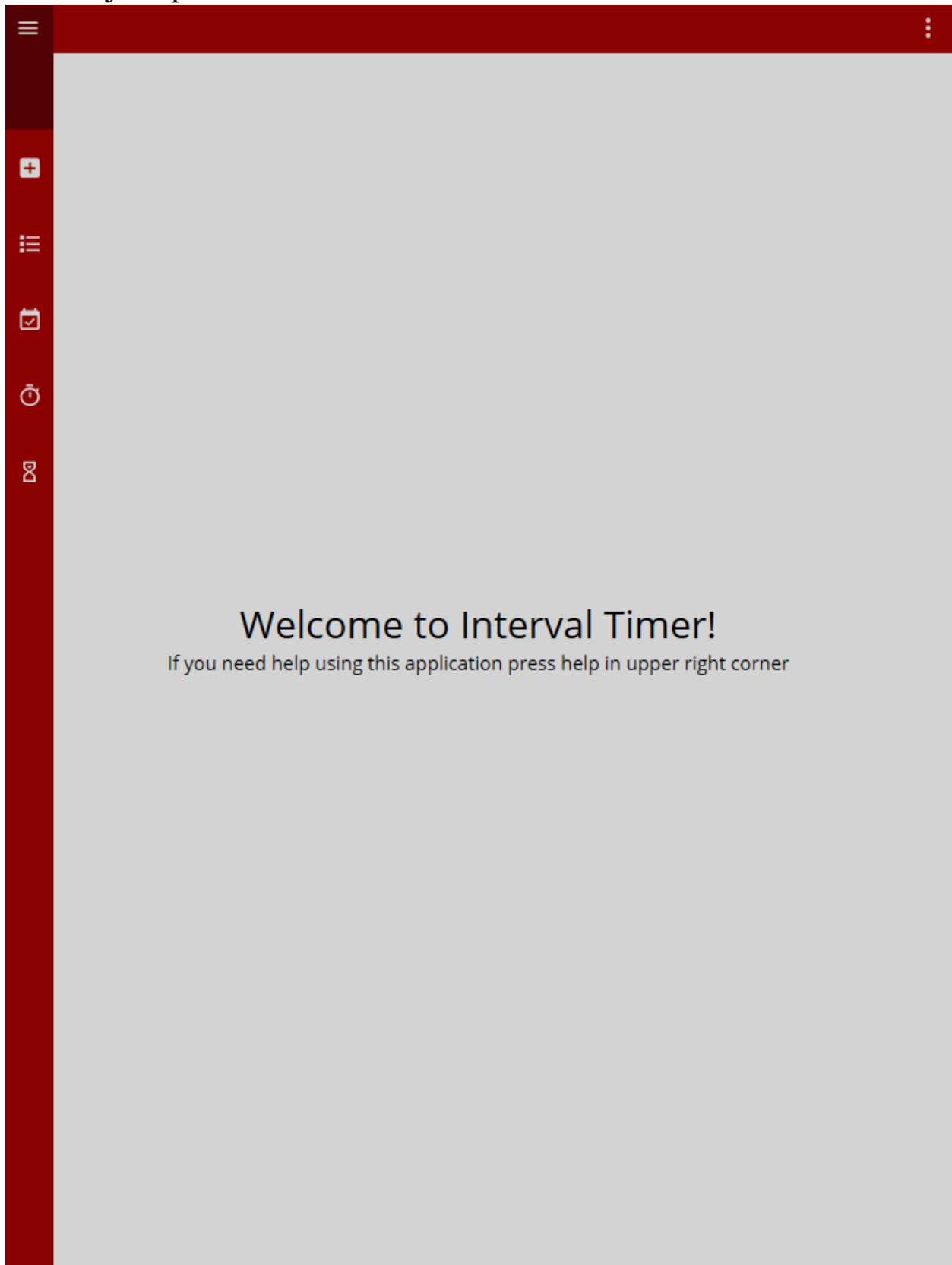
1.2. Ideja projekta

Ideja je nastala tako što sam već koristio aplikaciju na mobitelu. Interval Timer na AppStore-u mi je veoma korisna aplikacija za treniranje i zbog toga sam htio napraviti jednu svoju takvu jer je dovoljno izazovan pothvat, a i moći ću je samostalno koristiti. Također, nisam pronašao toliko dobru aplikaciju na Microsoft Store-u pa će vrlo vjerojatno moja završiti tamo. Naravno za takav pothvat ima još puno posla, ali zašto ne. Pomoći je mi da vidim kako takve stvari funkcioniraju

1.3. Svrha aplikacije

Omogućiti spremanje vlastitih rutina koje odgovaraju korisniku. Njihovo naknadno pozivanje i sami timer koji odbrojava period zagrijavanja, period visokih i niskih intervala, period odmora između serija i period laganog opuštanja. Aplikaciju je korisno koristiti doma na računalu, laptopu za kućno vježbanje.

2. Detaljan opis rada



2. 1. Glavno sučelje

Pri ulasku u program korisnika dočekuje uvodno sučelje. Gornja vodoravna traka sadrži gumb za opcije kao što su pomoć, minimiziraj i ugasi program. Lijeva okomita traka sadrži glavno sučelje za odabir različitih funkcija poput dodavanja nove rutine za interval timer, listu svih rutina, štoperice i sl.

2. 2. Dodavanje rutina

Pritiskom na gumb za dodavanje novih rutina otvara se prozor u koji korisnik unosi podatke svoje rutine. Korisnik mora popuniti sva polja i moraju biti samo brojevi u njima, osim u imenu rutine naravno. Popunjavaju se sati, minute i sekunde za zagrijavanje, ponavljanja, serije, interval niskog intenziteta, interval visokog intenziteta, odmor između serija, interval kojeg intenziteta je prvi i istezanje/opuštanje

Enter name: _____

Warmup:
____ : ____ : ____
Hours Minutes Seconds

Interval:
Repetitions: _____
Sets: _____

Low Interval:
____ : ____ : ____
Hours Minutes Seconds

High Interval:
____ : ____ : ____
Hours Minutes Seconds

Rest:
____ : ____ : ____
Hours Minutes Seconds

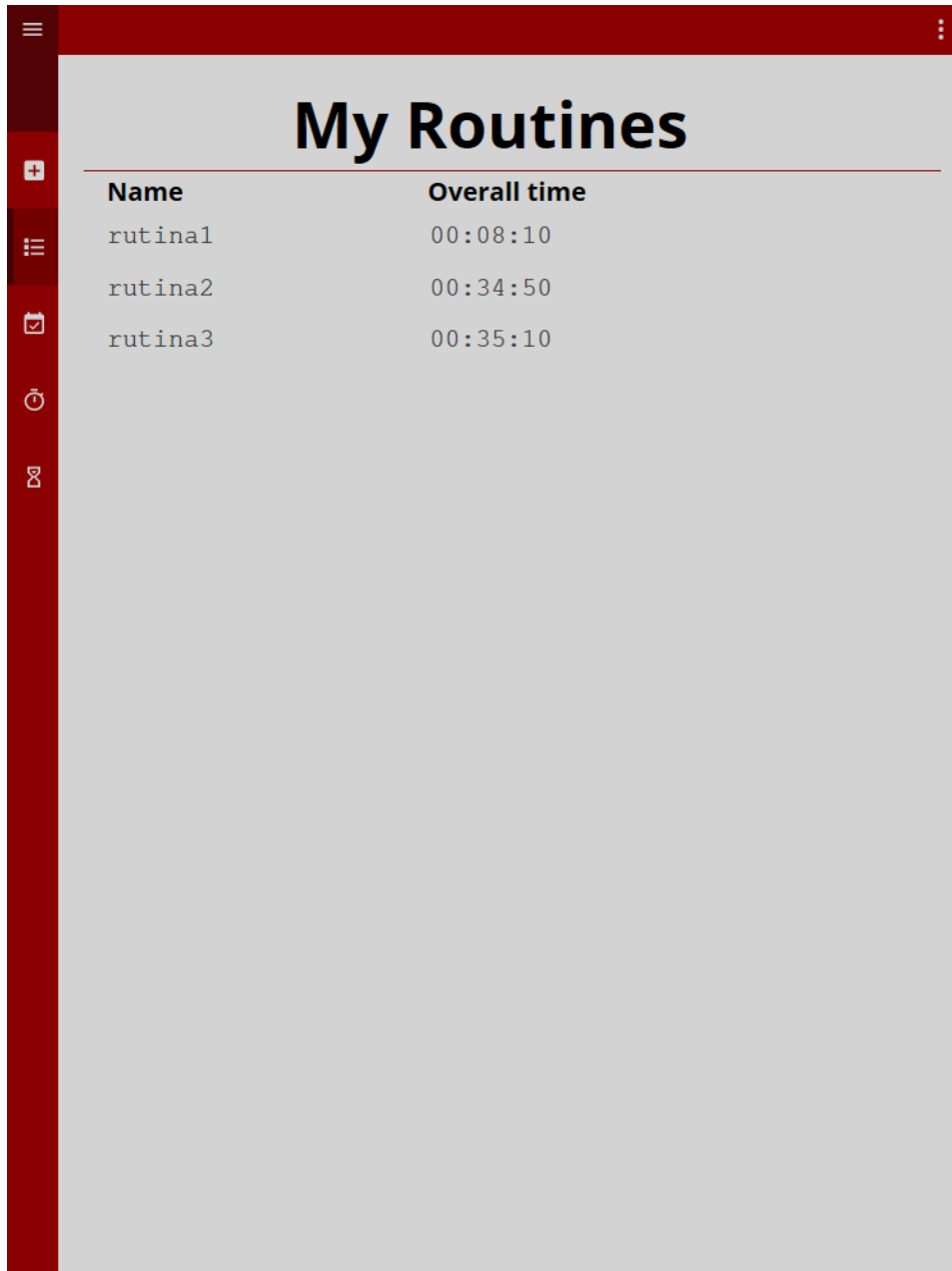
First interval is high: ☒

Cooldown:
____ : ____ : ____
Hours Minutes Seconds

Add Routine

2. 3. Lista dodanih rutina

Prikazuje listu rutina koje se spremaju u datoteku Routines.dat. Prikazuje njihovo ime i sveukupno trajanje

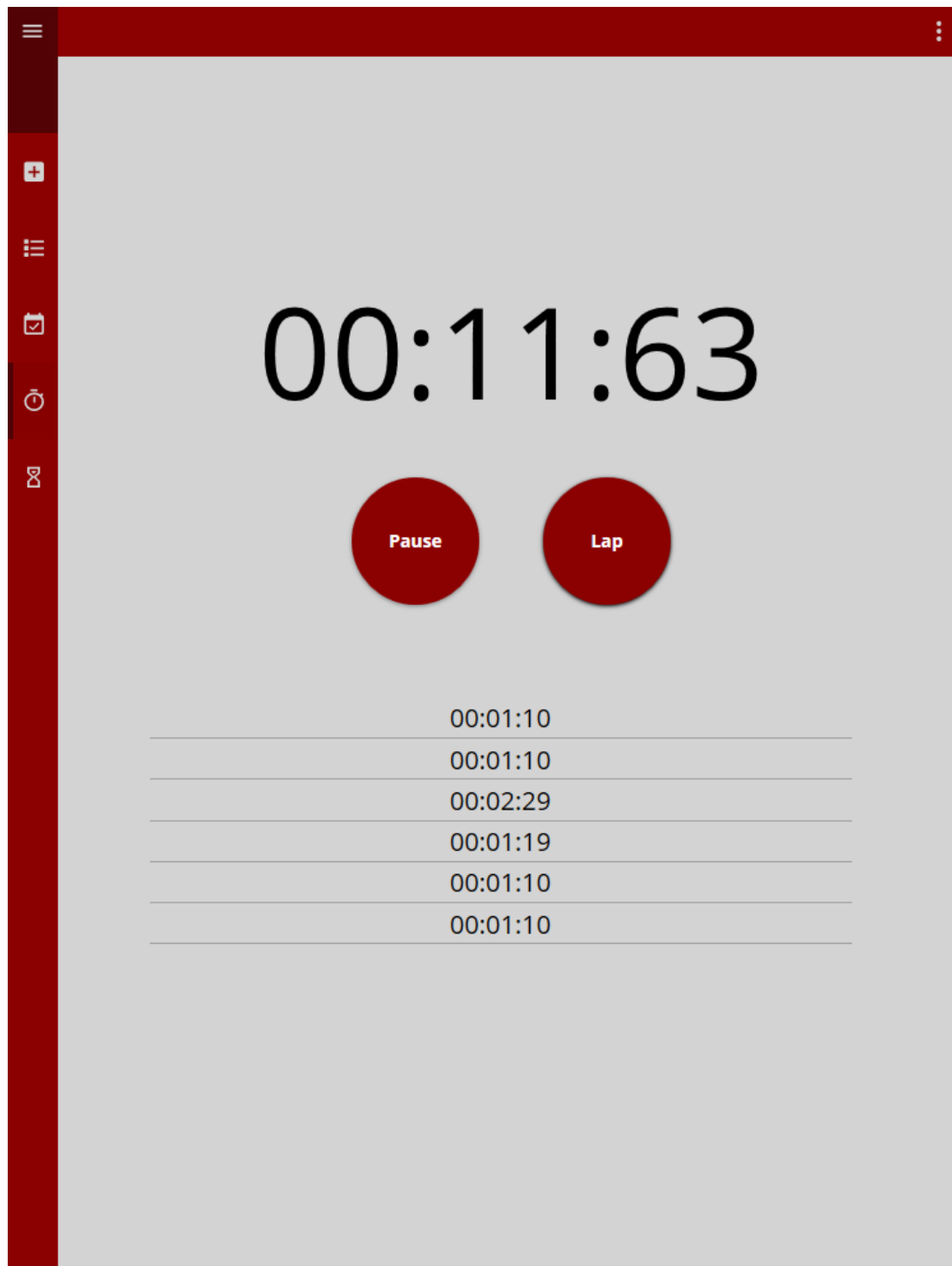


The screenshot shows a mobile application interface with a dark red header and a vertical sidebar on the left. The main content area is light gray and displays the title 'My Routines' in a large, bold, black font. Below the title is a table with two columns: 'Name' and 'Overall time'. The table lists three routines: 'rutina1' with a time of '00:08:10', 'rutina2' with '00:34:50', and 'rutina3' with '00:35:10'. The sidebar contains several icons: a hamburger menu, a plus sign, a list icon, a calendar icon, a clock icon, and a document icon.

Name	Overall time
rutina1	00:08:10
rutina2	00:34:50
rutina3	00:35:10

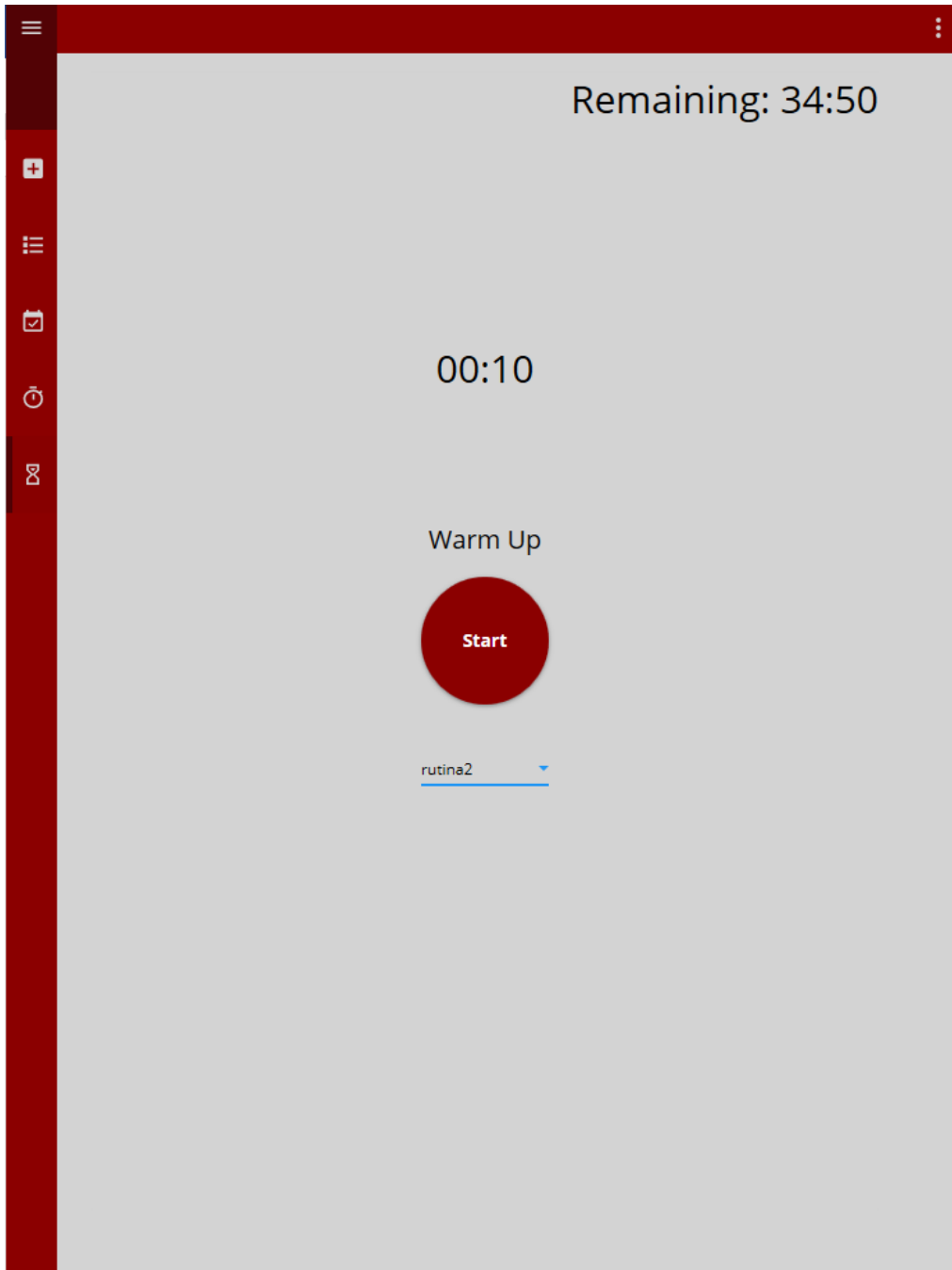
2. 4. Štoperica

Štoperica koja sadrži gumbove kojima se može zaustaviti ili pokrenuti štoperica, prikazati vrijeme zadnjeg kruga ili resetirati na nulu



2. 5. Timer

U njemu se mogu odabrati rutine koje su prethodno kreirane. Pritiskom na start se timer izvršava prvo zagrijavanje pa visoki ili niski intenzitet intervala ovisno o prethodno odabranom, pa odmor između serija ako ih postoji te naposljetku opuštanje.



3. Tehnička dokumentacija

3. 1. Općenito

- Podrška za praktički sva računala
- Mogućnost korištenja bez internetske veze

3. 2. Tehnologije

Aplikacija je izrađena u Visual Studio Code-u uz pomoć .Net framework-a, C# programskog jezika i Material Design open source NuGet paketa

4. Zaključak

Programiranje ove aplikacije je bilo dosta izazovno i s osjećajem zadovoljstva na kraju. Nastavit ću raditi na usavršavanju ove aplikacije i uživao sam u izradi ovoga. Otkrio sam kako se većina aplikacija izrađuje i dodatno si potvrdio da me programiranje uistinu zanima.