

Pflichtenheft

Projektname	Fitervari: Train Together
Projektleiter	F. Gewessler
Projektmitglieder	L.Gaisbauer, C. Knoll
Version	V. 1.0

Inhaltsverzeichnis

1	Ist-Zustand	2
2	Zielsetzung	3
2.1	Ziele	3
2.2	Erweiterungen	3
2.3	Nicht-Ziele	3
2.4	Alleinstellungsmerkmal	3
3	Anforderungen	4
3.0.1	App	4
3.0.2	Server	5
3.0.3	Usecases	6
3.0.4	Aktivitätsdiagramme	8
4	Entwicklung	9
4.1	Frontend	9
4.2	Backend	9
5	Angebot	10
5.1	Angebot für Studioketten	10
5.2	Angebot für Freelancer-Trainer	10
5.3	Angebot für Privatkunden	10

1 Ist-Zustand

- Es wurde ein Mockup erstellt, welches alle masken der Fitervari-App abbildet. Bei der erstellung des Mockup standen die einfache Benutzbarkeit und die User-Experience im Vordergrund.
- Das Datenmodell, sowie das Backend der Applikation sind weitestgehend fertig.
- Die Implementation des Frontends (Der Fitervari-App) wurde begonnen, wobei die Anzeige der Neuiggkeiten bereits an dem Backend angebunden ist.

2 Zielsetzung

2.1 Ziele

- Der Benutzer kann unbegrenzt Workouts hinzufügen und diese durchführen.
- Der Trainer kann kundenspezifische Workouts erstellen und dem jeweiligen Kunden zuordnen.
- Der Benutzer kann sein Fortschritt in den jeweiligen Workouts anhand von Diagrammen und Auflistungen seinen vortschritt beobachten.
- Der Benutzer wird informiert, ob ein anderer Nutzer in seinem Fitnessstudio ein Workout teilen möchte und welche Übungen dieses Workout enthält.
- Auf der Startseite der Applikation werden neuigkeiten angezeigt.
- Möglichst leichte bedienung und User-Experience.

2.2 Erweiterungen

- Vorschläge für personalisierte Workouts.
- Trainer-Benutzer kommunikation.

2.3 Nicht-Ziele

- Vorschläge und Erstellen von Ernährungsplänen.
- Management der Fittnesstudio mitgliedschaft.

2.4 Alleinstellungsmerkmal

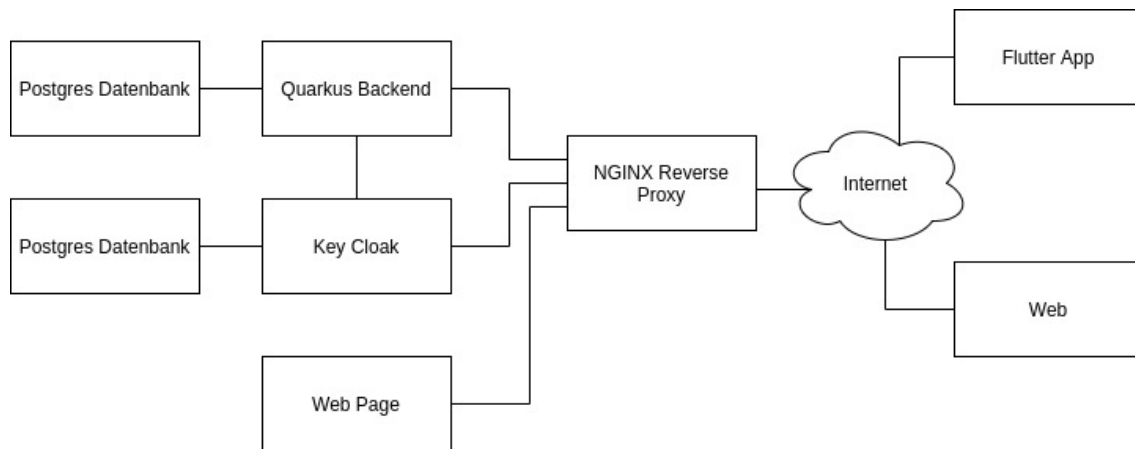
Die Funktion sein Workout mit anderen zu teilen und diese zum Workout einzuladen, ist in der Industrie einzigartig. Die Applikation wird über eine minimalistische und innovative UI verfügen, die alle wichtigen Features und Funktionen zum Tracken von eigens zusammengestellten Workouts bereitstellt.

3 Anforderungen

3.0.1 App

Um eine gute Userexperience sicher zu stellen, muss die App sehr simpel strukturiert und einfach zu verwenden sein. Ebenso wichtig ist es, dass die App auf allen Plattformen (Android, IOS, Web) verfügbar ist um die Menge an potentiellen Nutzern nicht einzuschränken.

3.0.1.1 Kommunikationsstruktur



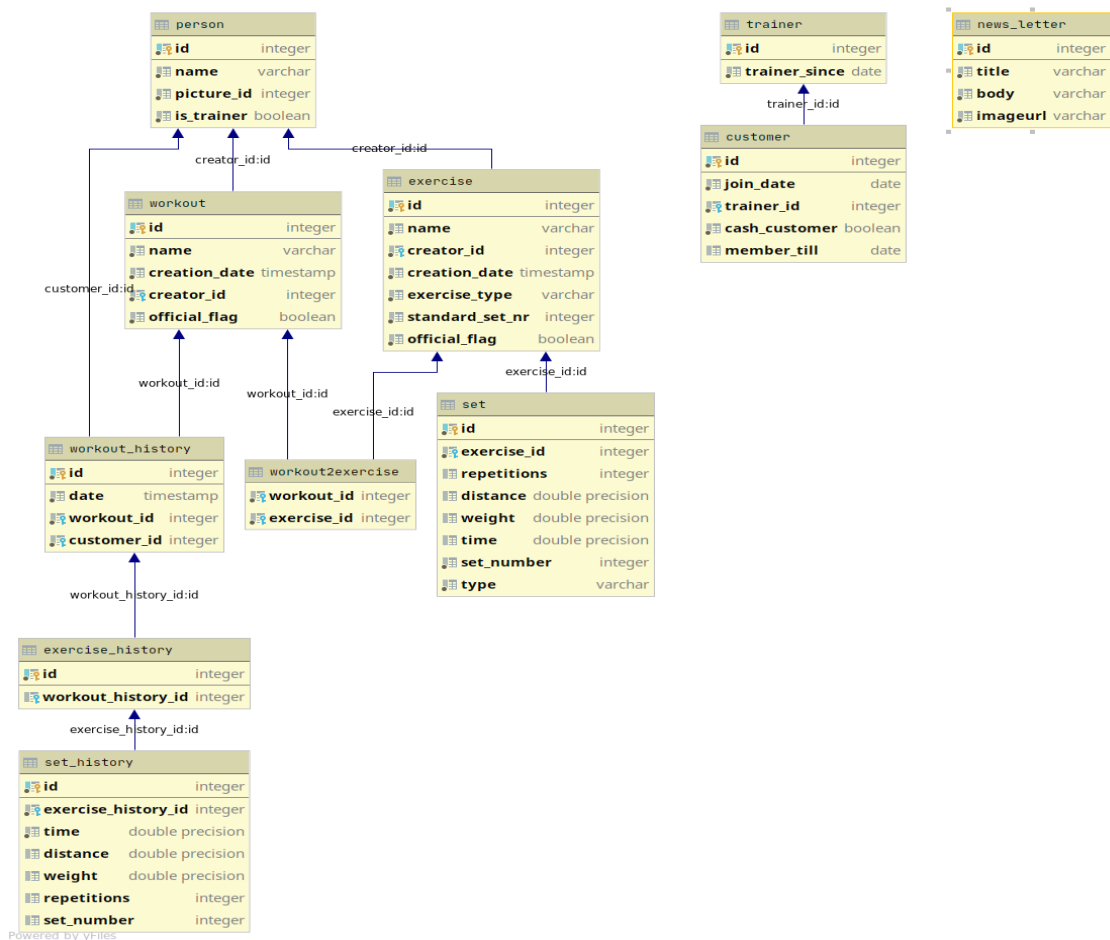
3.0.1.2 Graphische Benutzeroberfläche

Unsere Clientapplikation ist in Flutter geschrieben, was die Entwicklung erheblich beschleunigt. Desweiteren legen wir den Fokus auf einfache Bedienbarkeit und elegante, minimalistische Optik.

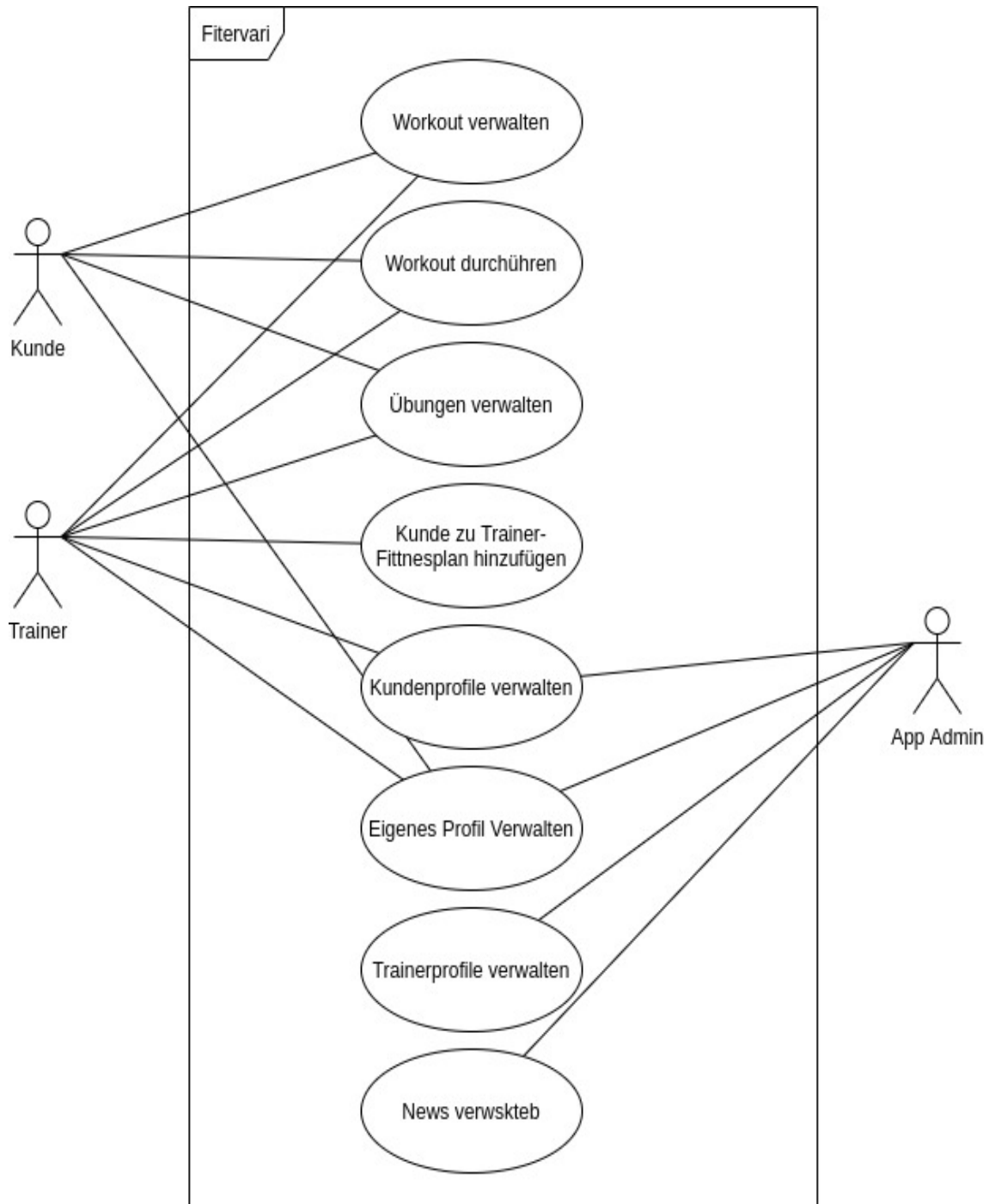
3.0.2 Server

Der Server sollte 99% der Zeit erreichbar sein um eine ununterbrochene Erfahrung zu bieten.

3.0.2.1 Datenmodell der Fitervari Datenbank



3.0.3 Usecases

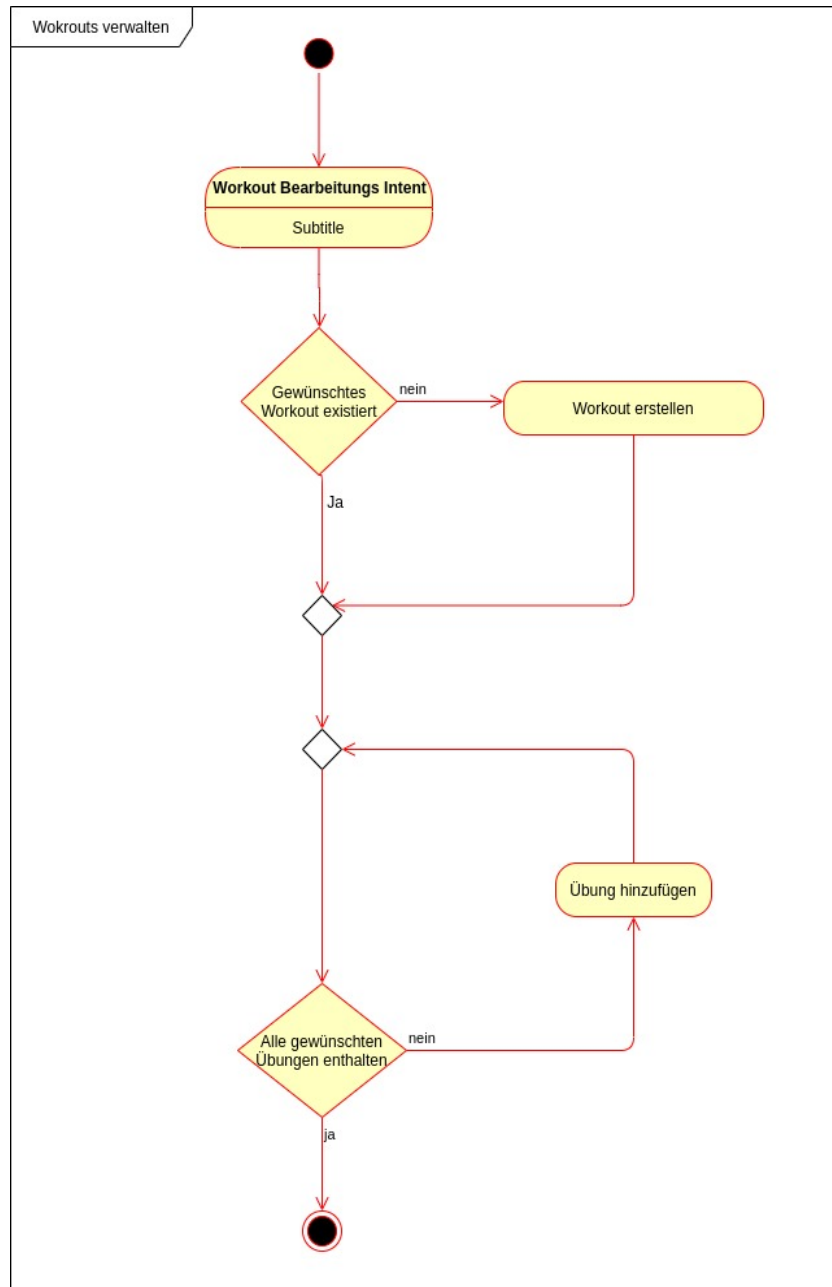


3.0.3.1 App einrichten

App installieren	Die Fitervari: Train Together-App wird sowohl im Google Play Store, als auch im App Store verfügbar sein. Um diese dann im jeweiligen Store zu finden, einfach in den Suchbereich „Fitervari“ eingeben, die App auswählen und diese dann wie gewohnt auf das Mobiltelefon installieren.
Registration	Zur Identifikation wird sich der User registrieren müssen. Der User wird sich also beim Starten der App einloggen müssen, damit die jeweiligen Daten geladen werden können.

3.0.4 Aktivitätsdiagramme

3.0.4.1 Hardware über App verbinden



4 Entwicklung

4.1 Frontend

Die Frontend-Entwicklung ist mit dem Crossplatform-Framework Flutter, entwickelt von Google, umgesetzt.

4.2 Backend

Die Backend-Entwicklung ist in der Sprache Kotlin umgesetzt. Desweiteren wird hier das Quarkus-Framework verwendet.

5 Angebot

5.1 Angebot für Studioketten

Der Plan ist, dass ein Fitnessstudio bei Fitervari unter Vertrag steht und eine gewisse Gebühr an Fitervari zahlt. Das Fitnessstudio selbst gibt die App an ihre Kunden kostenlos weiter.

Preis nach Vertragsverhandlung

5.2 Angebot für Freelancer-Trainer

Freelancer-Trainer die Fitervari mit voller Funktionalität nutzen wollen, müssen ein Premium-Abo abschließen. Dieses kostet pro Kunde 1 Euro.

5.3 Angebot für Privatkunden

Privatkunden erhalten die Grundfunktionalität (ohne Trainerfunktion) kostenlos