****

**Kauno technologijos universitetas**

Informatikos fakultetas

Programų inžinerijos katedra

**Komanda: Grupė 1**

**Projektas: GymBuddy**

Programų sistemų inžinerija

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| **Aistis Jakutonis IFF-3/1**  **Tautrimas Ramančionis IFF-3/1**  **Nojus Birmanas IFF-3/1**  **Juozas Balčikonis IFF-3/1**  Studentai | (parašas) (data) |
|  |  |
| **Barisas Dominykas**  **Rasa Mažutienė**  Dėstytojai | (parašas) (data) |
|  |  |

TP0 ataskaita

**Kaunas, 2025**

Turinys

[1. Pagrindiniai duomenys 3](#_Toc191685094)

[2. Kuriamos programos sistemos aprašas 4](#_Toc191685095)

# Pagrindiniai duomenys

**Laboratorinių darbų laikas:** pirmadieniais 13:30, nelyginėmis savaitėmis.

**Projektui pasirinktos technologijos:**

* Visual Studio – naudojame kaip pagrindinę integruotą kūrimo aplinką, nes ji siūlo pažangias funkcijas, tokias kaip kodo analizė, klaidų taisymas (debugging) ir patogus integravimas su .NET MAUI. Be to, ši aplinka palaiko GitHub, palengvina komandinį darbą ir suteikia įrankius produktyviam programų kūrimui.
* .NET MAUI – pasirinkome šią technologiją, kad sukurtumėme savo programą. Mūsų pasirinkimą lėmė faktas, kad su šia technologija galima kurti programas kelioms operacinėms sistemoms (Android, IOS, Windows ir MacOS) vienu metu, rašant vieną kodą. Taip pat ši technologija buvo pasirinkta ir dėl to, kad naudoja C# programavimo kalbą, kurią komandos nariai puikiai moka.
* GitHub – naudojame kaip versijų kontrolės sistemą, leidžiančią komandai bendradarbiauti ir sekti pakeitimus. Pasirinkome GitHub dėl jo patogumo, populiarumo ir galimybės jį integruoti su kitais įrankiais.
* Jira – šią technologiją naudojame užduočių valdymui ir projekto planavimui. Pasirinkome dėl to, kad ji yra paprasta, lengvai suprantama ir ja patogu naudotis.
* Messenger – naudojame kaip greito susisiekimo, bendravimo priemonę. Pasirinkome dėl to, nes šia programa visi komandos nariai naudojasi ir tikrina labai dažnai.

**Projekto valdymo įrankio kuprinės (backlog) URL:** <https://grupe1.atlassian.net/jira/software/projects/SCRUM/boards/1/backlog?atlOrigin=eyJpIjoiZjMzNzNhMTgyMmMzNDU4OGIzMDA4MzVjYWYzOTM5YjEiLCJwIjoiaiJ9>

**Projekto repozitorijos URL:** <https://github.com/Grupe1/GYM_buddy>

**Projekto komandos nariai ir jų indėlis:**

Aistis Jakutonis IFF 3/1, [aistis.jakutonis@ktu.edu](mailto:aistis.jakutonis@ktu.edu) yra produkto manager‘is. Tvarkė, prižiūrėjo backlogą bei sprinto darbus. Paskirstė darbą komandos nariams. Sukūrė programėlės prototipą su išsamiais paaiškinimais. Skatino įsitraukti ir aktyviai dalyvauti projekto bei ataskaitų kūrime.

Tautrimas Ramančionis IFF 3/1, [tautrimas.ramancionis@ktu.edu](mailto:tautrimas.ramancionis@ktu.edu) padėjo komandai analitiškai mąstyti, įvertino daug aspektų. Sukūrė programėlės logotipą bei ikonėlę. Taip pat išrinko ir detaliai aprašė spalvų panaudojimą programėlės elementams. Aktyviai įsitraukė ir laiku atliko suplanuotas užduotis.

Nojus Birmanas IFF 3/1, [nojus.birmanas@ktu.edu](mailto:nojus.birmanas@ktu.edu) prisidėjo prie komandos sprendimų vykdymo. Padėjo pradžią programėlės kūrimo procese. Sukūrė pagrindinį programėlės namų puslapį bei kelis pagrindinius mygtukus.

Juozas Balčikonis IFF 3/1, [juozas.balcikonis@ktu.edu](mailto:juozas.balcikonis@ktu.edu) aktyviai prisidėjo prie komandos tobulinimo bei projektinio darbo vizijos. Sukūrė projektą Jira‘oje, inicijavo projekto kodą visual studio aplinkoje, sukūrė ir setup‘ino Github repositoriją.

Visa komanda aktyviai dalyvavo susirinkimuose, kuriuose buvo aptariami ne tik projekto pasiruošiamieji klausimai, bet ir svarbios ateities vizijos. Buvo sprendžiamos įvairios dilemos, kildavo karštų diskusijų, kurios padėjo priimti reikiamus sprendimus. Susirinkimų metu buvo vertinimi storiai naudojant fibonači skaičius. Taip pat reguliariai komandos nariai informuodavo, kurioje projekto ar tasko dalyje jie yra, tai padėjo palaikyti gerą projekto ritmą.

# Kuriamos programos sistemos aprašas

Šiame projektiniame darbe mūsų komanda nusprendė sukurti **telefono programėlę**. Ši programėlė yra skirta sporto salės mėgėjams. Dažnai sportuojantys susiduria su **problema – yra pamirštama kokius pratimus norima atlikti arba būna apskritai sunku išsirinkti, kokį pratimą daryti**. Būtent todėl ir reikalinga tampa mūsų kuriama programėlė. Ji turi jau sudarytus rekomenduojamus treniruočių planus su įvairiais pratimais. Žinoma, ne visi pratimai būna mėgiami. Todėl šioje aplikacijoje yra galimybė ir pačiam vartotojui susikurti savo norimą treniruotės planą. Jį vartotojas gali susikurti rinkdamasis pratimus iš pratimų sąrašo. Taip pat programėlėje parodoma, kaip taisyklingai juos reikėtų atlikti. Pereinant į kitą lygį ir suteikiant vartotojams dar patogesnę patirtį, ši programėlė turi ir kalendorių, kuriame galima užsirašyti kiekvienos treniruotės laiką ir taip atidžiai sekti savo planus. Aplikacija sprendžia ir dar vieną problemą – neturėjimą su kuo sportuoti sporto salėje. Ji turi funkciją, leidžiančią pagal tam tikrus pasirinkimus (sporto salės vietą, laiką ir t.t) susirasti žmogų (draugą), su kuriuo galima eiti pasportuoti. Žinoma, ši programėle turi dar daugiau mažų funkcijų, apie kurias vartotojas gali sužinoti ja naudodamasis.