Projet d’Application web

420-4GW-BB

**Analyse préliminaire**

**Présentation du projet**

Travail présenté à

Amal El Kharraz

Par

Talal Jamal Din, 2277175

Mohamed Houssem Hamzaoui 2253158

Hamza Oumeziane 2226562

Mohamad Atrash

Collège de Bois-de-Boulogne

5 février 2024

Description du projet

Notre projet est un site web tout-inclus de programme d’entraînements et de nutrition en ligne. Il contiendra les quatre sports d’équipes compétitif majeures du Canada, qui sont le football, le basketball, le football américain et le hockey. De plus, on va aussi inclure les entraînements de force et d’esthétiques à la salle d’entraînements. De cette façon, on aura une grande portée et adaptabilité pour tous les passionnés de sport.

Le site web permettra à l’utilisateur de de générer un modèle d’entraînement qui lui est spécifique. Les critères pris en compte seront le sport choisi et le type de morphologie, niveau dans le domaine, etc. De plus, le site servira d’outil de suivi d’entraînement dans lequel l’utilisateur pourra inscrire ses entraînements et ses performances, et avoir l’option de les revoir au fil du temps afin de comparer, et observer son progrès. Ensuite, le site s’occupera de donner à l’utilisateur quelques mesures clés, ainsi que leur évolution à travers le temps. De cette façon, l’utilisateur se verra toujours retourner au site, pour y inscrire ses nouveaux entraînements, et pour revisiter ceux d’avant.

Finalement, le site aura deux entraineurs personnel disponibles à tout temps pour chaque sport. Le premier est plutôt relaxe, ne visant que la consistance et un progrès lent mais présent, tandis que le deuxième sera plus sévère, plutôt axée sur ceux qui veulent progresser rapidement, ceux qui visent rester, ou devenir, compétitif. Ainsi, le site plaira à tous, qu'il s'agisse des personnes occasionnelles qui veulent rester en bonne santé ou les compétitifs qui visent toujours plus haut.

Les exigences fonctionnelles

Le site web doit permettre aux utilisateurs de choisir parmi différents sports prédéfinis. De plus, les clients doivent pouvoir consulter une liste d'exercices gratuits sans avoir besoin de créer un compte. Pour profiter de fonctionnalités comme des abonnements pour des exercices adaptés à leurs besoins, et pour avoir accès à un entraîneur personnel afin d'atteindre leurs objectifs, les utilisateurs doivent créer un compte. Le site propose un système de paiement mensuel sécurisé, ainsi que des options pour suivre les plans d'entraînement personnalisés, enregistrer les performances et comparer les progrès. Les utilisateurs peuvent également accéder à un plan nutritionnel adapté à leurs besoins et discuter avec leurs entraîneurs personnels via une plateforme dédiée.

* L’implémentation de l’API de GPT-4
  + Création de dix différents GPT, chacun orientée vers le type de personnalité correct (casuel/compétitif), ainsi que vers son type de sport correct
  + L’orientation des GPT, s’assurer qu’ils ne parlent que de leurs sports.
* Base de données fonctionnelle
  + Tables d’entraînements, tables d’exercices, tables de salles d’entraînements, tables de données utilisateurs (poids, taille, progression)
* Methods GET, POST, PUT, DELETE, fonctionnelles pour l’affichages des exercices disponibles, et des exercices fait au passé ainsi que les entraînements complets passés.

La portée du projet

Notre site web se composera principalement d'une interface de navigation avec un système d'inscription et d'authentification. Cela permettra aux utilisateurs de créer un compte et de se connecter pour accéder aux plans d'entraînement personnalisés qu'ils auront choisis. De plus, ils auront accès à toutes les interfaces contenant les exercices pour chaque position de chaque sport, afin d'aider le client à atteindre son objectif. Ensuite, le site offrira aux clients l'accès à une plateforme dédiée pour discuter avec des entraîneurs privés, bien que le coaching soit assuré par des entraîneurs partenaires plutôt que par notre site web ou notre équipe directement.

Fonctionnement du site web

Modèle de base de données

Clés de lecture

Exemples d’interfaces