# Увoд

В тази курсова работа ще се разгледа система обслужване на фитнес. Разглежда се как се формира вю модел котрелер използвайки С# като програмен език за логика на котроллера. Модела е реализиран чрез релационна база от данни разгъната на облачен сървар изпозващ Posgres като база от данни. За интерфейс е избрат Angular, която е рамка на вече популярния JavaScrip масово употребяван за реализация на уеб базирани интерфейси.

Популрятноста на фитнесите сред широка гама от популацията води до жестока конкуренция. Широкото желанни и търсене на място за трениране се дължи на множествено фактори. От спортния дух на старото поколение което е научено че спорта е здраве и го предава на новото поколение което от друга стране се влиае и от по западната концепция на трениране в фитнеси. Едно е сигорно, и това е че фитнесите зближават млади и стари в едно място за едно нещо и това е тренирането. Поради това широко търсене един фитнес, който желае да се развива трябва да следи клиентите си и техните навици и предпочитания.

Когато един фитнес има статистики за кой кога и по колко пъти на денс се посещава, то лесно може да си направи изводи, отчети и стратегий за разгръщане на бизнеса. Както и когато се следят клиентите но може лесно да се планират промоций, пакетни зделки и добълнителни планове. Както и кога се знае потока от хора и натовареамоста то може лесно и треньорите в фитнеса да си планират тренировките с клиенти, така че да не се презастъпват клиентии да не има голяма разлика помежду . Всичкото това допринася за работата на фитнеса като цяло.

Избрано е реализацията да е уеб базиране, поради множественно фактори. Първия от тях е че уеб базирано приложение позволява множественно интерфейси, което означава че проложението има място за развитие. Втория е свързан с учаквания на клиенти и потребители. Днешните времена е широко прието че всеки по един или друг начин е свързан с интернета и съответно плиложенията. Така клиента може да си следи статистиките кога и и колко често посещава фитнеса. Както и треньорите да следят кога имат тренировка и с кого. Уеб базираните приложени са голям бонус за всички страни. Те предоставят леснота при достъпъпване на данни от различни локаций и утреойства. В проекта е разгледан браузарен интерфейс но лесно в бъдещето може да се добави друг интерфейс, като мобилен, който да преизползва вече създадената логика.

Използването на C# предоставя големи боноси като обектно оринтиран език с обцията на фикционано програмиране при нужда. Програния език позволява и преизползване на съществуващ код за предотвратяване на повторения и бъгове който вървят с тях. C# приложен с dot net core предоставя широка гама от сертифицирани библиотеки, който да се използват за оселнение на програмиста при създаване на логиката на продукта.

# Обзор на съществуващите решения. Изводи. Цел и задачи.

Когато се започва такъв проекта трябва първо да се направи маркетинг анализ на програмните продукти съществуващи на пазата. Техните идей за продук може да са еднакви но реализацията и работния модел може да е коренно различен.

Gymmaster един продукт на пазара, който е най-близакдо логиката и целта на проекта. Програмния продуукт редоставя: създавен на графици за персонала, организиране на клиенти който ще тренират с треньор. От страна на клиента предоставя и мобилно приложение за планиране на тренировки с треньор и без, комоникация с треньор по чат и допускане до фитнеса чрез блутуд карта за достъп до самия фитнес. Предоставп и онлайн плащане с карта за обновяване на членството на клиентите.

Мindbodyonline е още един преимер за продукт свързан със същата логика като занието. Но с изклучението че предлагат групови тренировки за групови спортове като йога, пилате, спиннинг даже и медитация. Както и сходно с продукта, който е по задание има следене на треньорите си и работния персонал. Този продук поддържа и подновяване на членство чрез банков превод. И не се нуждае члена да е на физичното мястп на фитнеса за да си поднови членството.