

"System zarządzania siłownią"

Programowanie obiektowe i graficzne

Mateusz Białecki, Jakub Figler, Marek Jonczyk
Informatyka semestr IV, wydział Matematyki Stosowanej

Wrzesień 2021

Spis treści

1	Idea, założenia, cele, role	3
2	Instrukcje obsługi	3
2.1	Strona główna	4
2.2	Karnety	4
2.3	Zapisy na zajęcia	5
2.4	Tworzenie zajęć	6
3	Dodatkowe informacje	7
4	Plany i możliwości rozwoju projektu	8
5	Podsumowanie	8

1 Idea, założenia, cele, role

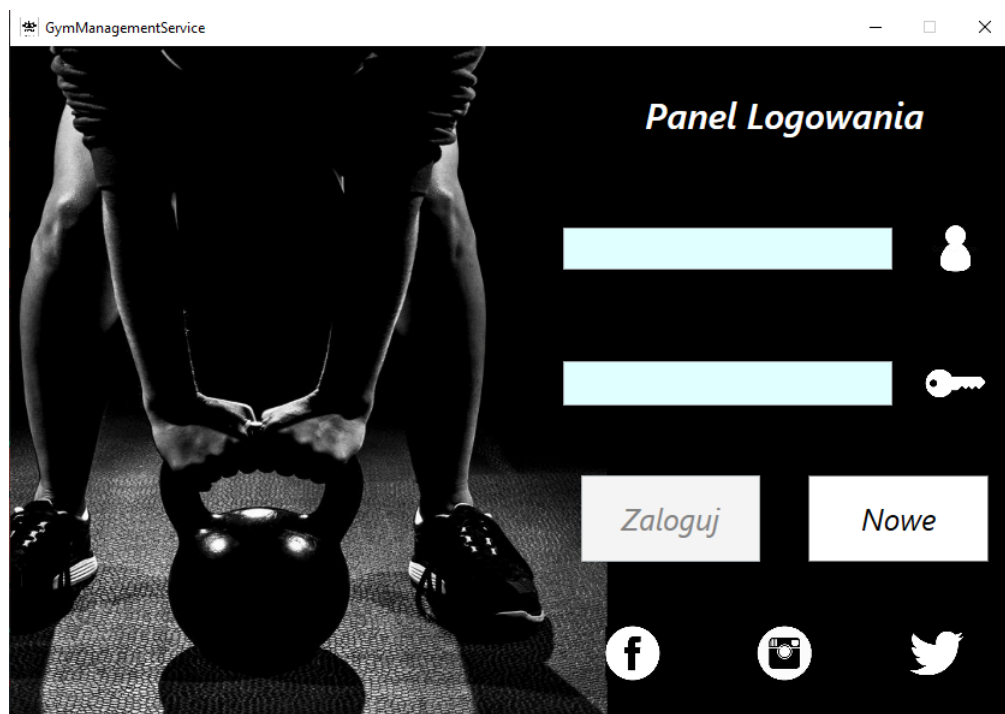
Ideą projektu jest stworzenie programu ułatwiającego korzystanie z sieci siłowni. System ten pozwala klientowi siłowni na zalogowanie się do systemu, zakup karnetu i podgląd jego ważności, oraz na zapisanie się na prowadzone przez zatrudnionych przez siłownię trenerów zajęcia. System ten pozwala również trenerom na wpisywanie do kalendarza kolejnych zajęć.

Role w projekcie:

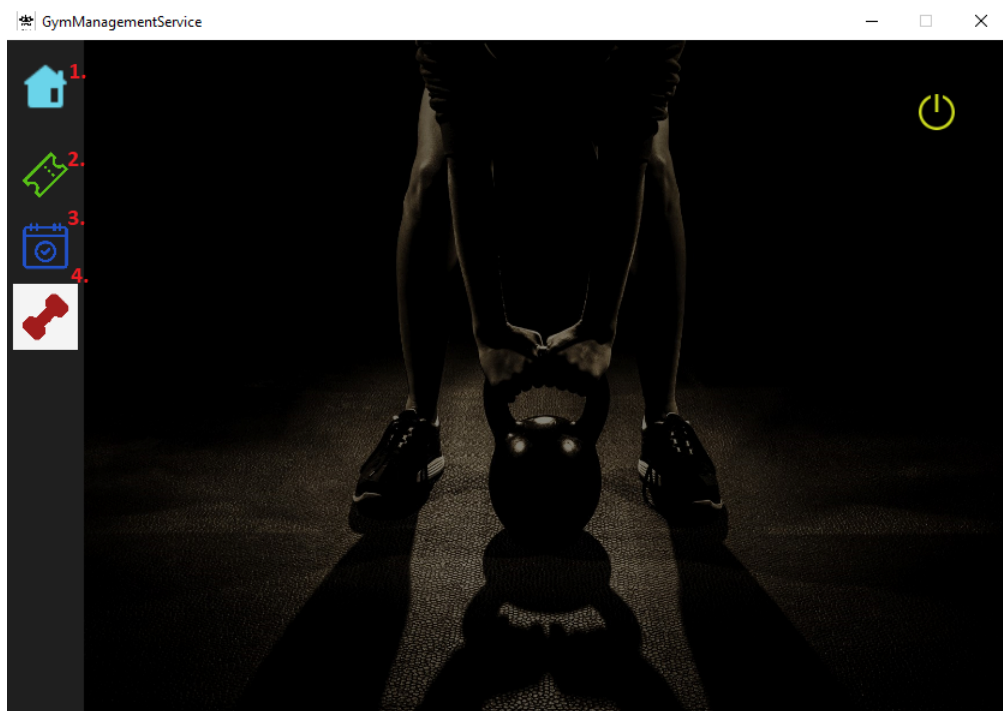
- Marek Jonczyk - Planowanie projektu, tworzenie warstwy logicznej aplikacji.
- Jakub Figler - Stworzenie widoków, tworzenie warstwy wizualnej aplikacji.
- Mateusz Białecki - Planowanie projektu, tworzenie dokumentacji.

2 Instrukcje obsługi

Po uruchomieniu aplikacji oczom użytkownika ukazuje się panel logowania, na którym użytkownik wprowadza swoje poświadczenia.



Po udanym procesie weryfikacji jest przenoszony do głównego widoku aplikacji.



Po lewej stronie znajdują się kolejno zakładki:

- 1. Strona główna, obecnie otwarta.
- 2. Karnety.
- 3. Zapisy na zajęcia.
- 4. Tworzenie zajęć.

2.1 Strona główna

Jest to domyślnie otwarta zakładka po pomyślnym logowaniu. Możemy stąd udać się do jednej z pozostałych zakładek korzystając z ikon po lewej, lub wylogować się klikając przycisk w prawym górnym rogu.

2.2 Karnety

Prezentowana jest tutaj możliwość podejrzenia ważności karnetu, jeżeli jakiś posiadamy, lub zakupu karnetu, jeśli żadnego nie posiadamy.



2.3 Zapisy na zajęcia

Użytkownik może zapisać się na wybrane przez siebie zajęcia. Może wybrać interesujące go pozycje poprzez użycie kilku filtrów, takich jak data, trener, miejsce, rodzaj zajęć.

GymManagementService

←

Zapisz się na trening, to nie takie trudne :)

Data

Rodzaj Treningu

Cardio
 Trening pleców
 Zajęcia ogólnorozwojowe

Trener

Magdalena Malinowska
 Karol Pawłowski
 Barbara Majewska

Lokalizacja

Brzechwy 17, 40-010 Katowice
 Mickiewicza 24, 40-004 Katowice
 Słowackiego 2, 41-710 Ruda Śląska

Resetuj

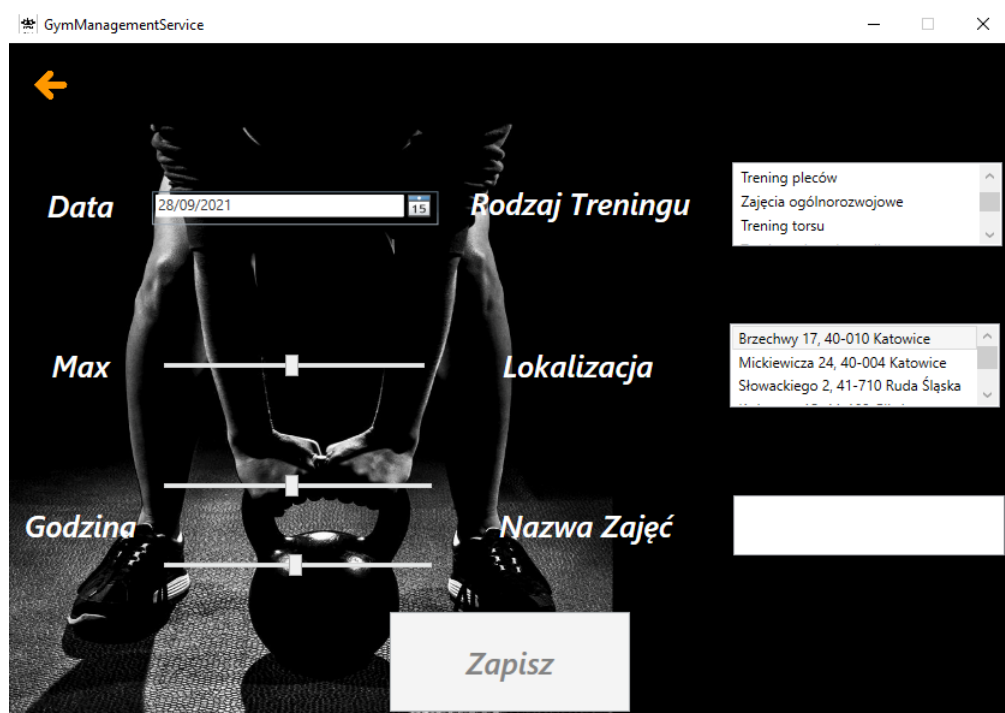
Pokaż

Zapisz

Słowackiego 2	21-09-2021 18:30	Trening pleców	trener fitness	Wolnych miejsc: 28
Mickiewicza 24	21-09-2021 11:29	Trening pleców	trener fitness	Wolnych miejsc: 30
Brzechwy 17	21-09-2021 14:29	Cardio	trener fitness	Wolnych miejsc: 29
Brzechwy 17	22-09-2021 20:29	Cardio	trener fitness	Wolnych miejsc: 40
Brzechwy 17	22-09-2021 11:29	Cardio	trener fitness	Wolnych miejsc: 30
Mickiewicza 24	23-09-2021 11:29	Trening pleców	trener fitness	Wolnych miejsc: 30
Brzechwy 17	28-09-2021 11:29	Zajęcia ogólnorozwojowe	trener fitness	Wolnych miejsc: 30

2.4 Tworzenie zajęć

Jest to widok dostępny jedynie dla trenera. Może on stworzyć zajęcia, na które następnie inni użytkownicy mogą się zapisać. Należy wybrać datę, maksymalną liczbę uczestników, godzinę, rodzaj treningu, lokalizację oraz nazwę zajęć



3 Dodatkowe informacje

Program tworzony i testowany był na systemie Windows 10, w środowisku Visual Studio.

Wykorzystano kilka paczek NuGet:

- Dapper 2.0.90
- EntityFramework 6.4.4
- System.Data.SQLite 1.0.114.4

Głównie są one wykorzystywane w pracy z używaną w projekcie bazą danych SQLite. W bazie tej znajduje się kilka tabel. Zawierają informacje o:

- użytkownikach (m.in. PESEL, imię, nazwisko, email, hash hasła),
- lokalizacjach siłowni (adres, godziny otwarcia),
- rodzajach karnetu (kod karnetu, cena, data, ile dni jest ważny),

- stanowiskach (nazwa, kod stanowiska)
- zajęciach (data, godzina, miejsce, prowadzący)

4 Plany i możliwości rozwoju projektu

Program można rozbudować o kolejne funkcje, jednak zależałoby to od odzewu użytkowników. Gdyby sieć siłowni wprowadziła inne usługi, jak na przykład saunę, można by dodać zapisy na nią. Jeżeli siłownie wprowadziłyby jakiegoś rodzaju program lojalnościowy, to można by zaimplementować na przykład podgląd posiadanych punktów lojalnościowych, lub ekran wymiany punktów lojalnościowych na różne nagrody czy też zniżki na karnet.

5 Podsumowanie

Projekt spełnia swoje początkowe założenia dotyczące funkcjonalności. Pozwolił członkom zespołu polepszyć swoje umiejętności pracy w grupie, podziału obowiązków oraz projektowania, planowania i programowania aplikacji obiektowych i graficznych.

Repozytorium: <https://github.com/KubaF00/GymManagementSystem>