

BeAPT

PLATAFORMA DE GESTÃO DE TREINOS PARA ATLETAS DE ALTA COMPETIÇÃO



Daniel Sousa
8160334

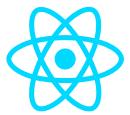




Daniel Sousa

FRONT-END

Competências



React



Angular



Sass



Chakra UI



Bootstrap



NodeJS



Percorso Académico

Curso Profissional
Técnico de Gestão de
Equip. Informáticos

CTeSP
Informática de
Gestão

Licenciatura
Engenharia
Informática



- 1 ENTIDADE DE ACOLHIMENTO
Jimmy Boys
- 2 PROJETO
BeAPT
- 3 UTILIZADORES
Quem são e quais funcionalidades dispõem?
- 4 ARQUITETURA CONCEPTUAL
Quais são as "camadas" do projeto?
- 5 TECNOLOGIAS & FERRAMENTAS
Tecnologias & Ferramentas utilizadas durante o desenvolvimento

- 6 COMPONENTES REACT
Reutilização de componentes e propriedades
- 7 RESULTADOS
O que foi desenvolvido?
- 8 TRABALHOS FUTUROS
Pontos a implementar ou a melhorar futuramente

⬅️ Repositório



jimmy
boys

Entidade de Acolhimento

JIMMY BOYS



petapilot
Technologies

[Go Website](#)



Projeto

BEAPT

Plataforma de gestão de treinos para atletas de alta competição

[Website](#)



Utilizadores

QUEM SÃO? QUE FUNCIONALIDADES PODEM USUFRUIR?



ATLETAS

Frontoffice

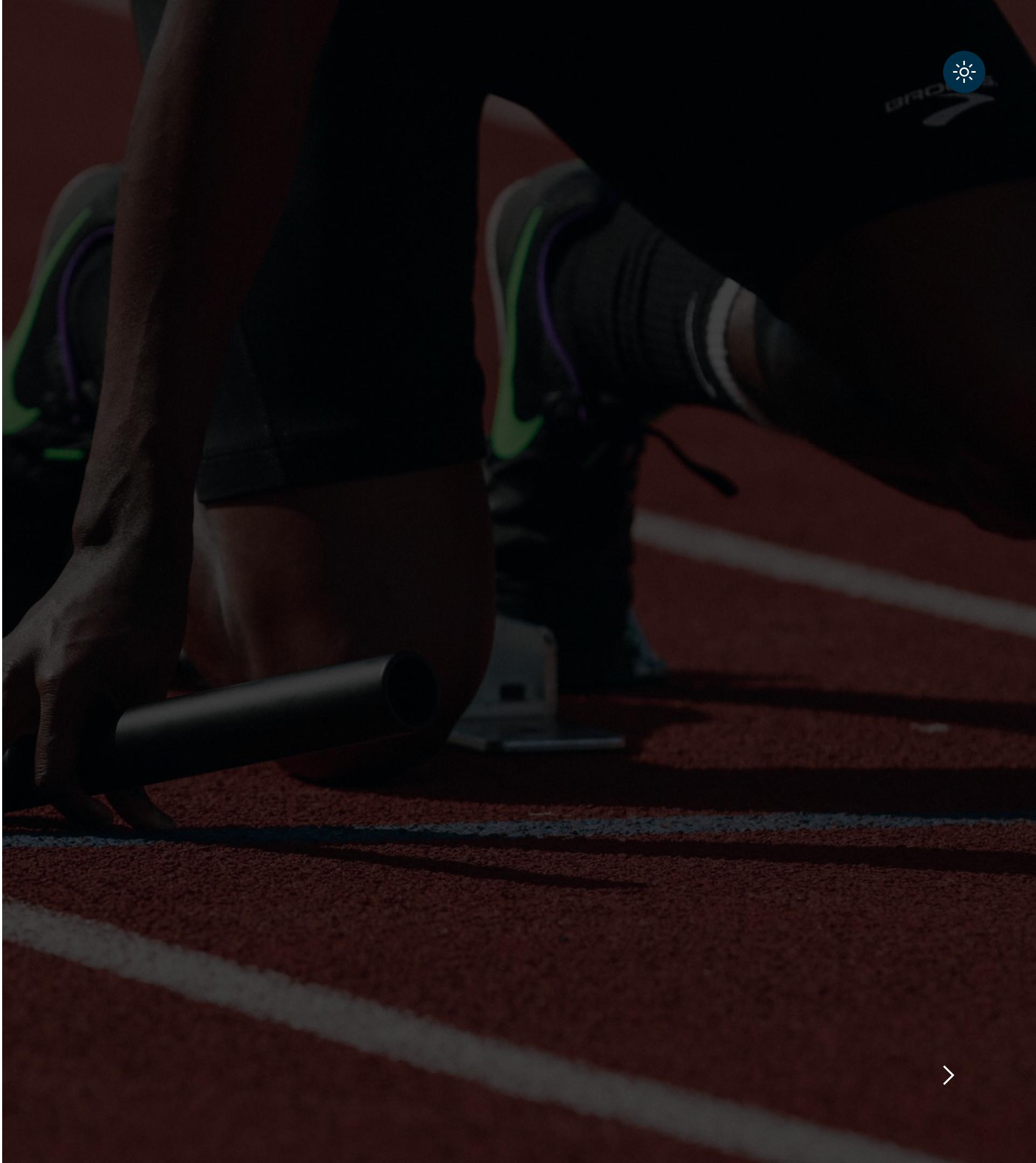
- Definição do objetivo a atingir e do desafio a realizar;
- Edição dos seus dados pessoais;
- Consulta e carregamento de treinos realizados;
- Visualização da sua evolução graficamente.



TREINADORES

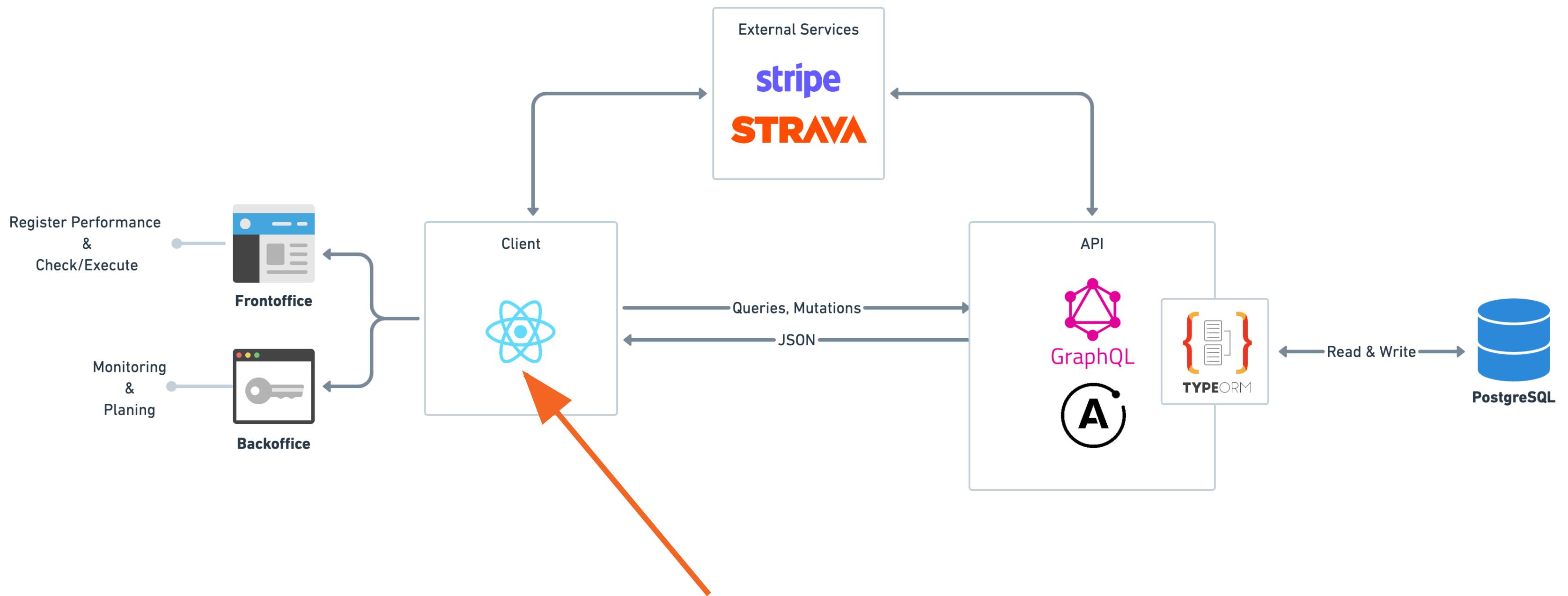
Backoffice

- Criação de treinos modelo;
- Consulta de dados pessoais e biométricos dos atletas;
- Consulta de treinos realizados e por realizar dos atletas;
- Visualização gráfica da evolução dos atletas.





Arquitetura Conceptual

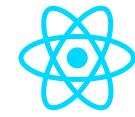




Tecnologias & Ferramentas

TECNOLOGIAS, FERRAMENTAS E DEPENDÊNCIAS UTILIZADAS NO PROJETO

Tecnologias



React



TypeScript



Sass



GraphQL



Apollo



TypeORM



PostgreSQL

Ferramentas



Visual Studio
Code



Yarn

Dependências



Stripe



Strava



Componente Button

PROPRIADEDE MODIFIER

- **Valores Possíveis:** `alt-primary`, `info` e `danger`

BUTTON COM MODIFIER

```
<Button modifier="alt-primary" rounded>  
    Button com Modifier  
</Button>
```

BUTTON COM MODIFIER

```
<Button modifier="info" rounded>  
    Button com Modifier  
</Button>
```

BUTTON COM MODIFIER

```
<Button modifier="danger" rounded>  
    Button com Modifier  
</Button>
```

BUTTON SEM MODIFIER

```
<Button>  
    Button sem Modifier  
</Button>
```





Solução Desenvolvida



Trabalho Futuro

PONTOS A MELHORAR OU A REALIZAR



Biblioteca de
Componentes



Realização de
Testes

