Othek System Academy

Documentação do projeto de um sistema de academia desenvolvido pelo grupo Othek

PROBLEMA:

A princípio observamos o seguinte cenário: Um dono de uma academia se depara com o seguinte problema, um dos alunos, menor de idade, sofre um acidente. A quem o responsável pela academia irá recorrer? Acredito que aos pais do aluno, entretanto, sua academia tem 1000 fichas com os dados dos alunos. Como em um momento de emergência, o responsávelda academia iria encontrar o número de telefone dos pais do aluno tão rapidamente? Aqui entramos onde queremos chegar, a nossa resposta é fazer uso da tecnologia para facilitar esse e outros processos, por isso, resolvemos criar o Othek System Academy (Sistema de academia Othek). Além disso, outro problema a ser solucionado é a diminuição da papelada das academias (treinos e avaliações físicas), dessa forma os alunos do cliente terão acesso a uma página exclusiva para alunos, onde eles poderão acessar o seu treino personalizado, suas avaliações físicas e seus dados pessoais e de planos na academia para acompanhamento de datas de pagamento.

SOLUÇÃO:

A nossa aplicação será desenvolvida para o Gerenciador/Gerente/Personal que tenha uma academia de pequena a médio porte. É um microserviço que irá fornecer enumeras funcionalidades para o gerente da academia.

FORMATO:

Nosso sisitema é um site hospedado, nossa arrecardação monetário se baseia no formato de assinatura, ofertamos três planos diferentes: mensal, trimestral e anual. Dentro do site o cliente terá que fazer a assinatua, caso ja tenha, deverá efetuar o login para acessar o sistema em si.

Esse sistema conta o com o apoio de uma aplicação deskyoop, feito em java, voltada para o gerenciamento do servidor e cotrole dos usuários do sistema. Ralava-se novamente que essa aplicação desktoop é utilizada pela equipe de gerenciamento do sistema, onde controlará e irá tratar os dados dos usuários.

O primeiro acesso é ao home do site, onde estão vísiveis as funcionalidades do sistema e os planos de assinatura, após fazer a assinatura terão dois tipos de login, o de usuário (nesse caso os personais ou academias), e o login de aluno, que só será possível se algum usuário ter esse aluno cadastrado na sua base de dados.

Descrições Técnicas

TECNOLOGIAS EMPREGADAS

- HTML5/CSS3 Utilizada para a marcação das páginas do site e estilização das mesmas.
- BOOTSTRAP Framework utilizado para dar suporte as marcações e estilizações.
- JAVASCRIPT Linguagem de programação utilizada para fornecer as funcionalidades web das páginas.
- PHP Linguagem de programação utilizada para possibiliatar a conexão web com o banco de dados.
- BANCO DE DADO (MYSQL)

FUNCIONLIDADES:

No geral as funcionalidades que irão ser perceptíveis ao usuário serão: cadastros dos alunos da academia, controle dos alunos (nome, email, telefone, data de inscrição, etc), editar informações e excluir aunos, elaborar treinos para os alunos, acessar e editar informações pessoais, elaborar avaliação física para os alunos, relatório com controle financeiro. Outras funcionalidades ficarão mais claras no diagrama de classes.

METODOLOGIAS EMPREGADAS:

- SCRUM ÁGIL Para divisão das equipes.
- KANBAN Para demanda de entregas.

DESINGE:

- CONTEXTO CLEAN
- PROTOTIPAÇÃO: MOCKFLOW
- LOGO E IMAGENS: CANVA
- CORES: ADOBE COLOR

ORDEM DE ELABORAÇÃO:

- 1. PROTOTYPE E DESIGNE.
- 2. ESTRUTURAS HTML COM ESTILIZAÇÃO CSS.
- 3. FUNCIONALIDADES EM JAVASCRIPT.
- 4. CRUD COM PHP COM O BANCO MYSQL.
- 5. TESTES.

REQUISITOS NÃO FUNCIONAIS:

- **1. Segurança:** Usos de sessões em PHP para evitar acessos não autorizados e autenticação de usuários.
- 2. Escalabilidade: Sempre trazendo novas versões e atualizações de serviços.
- **3. Disponibilidade:** Disponível em servidores na nuvem para está acessível 24 horas por dia.
- **4. Manutenção:** Facilidade de manutenção e correção de erros encontrados.

- 5. Portabilidade: Capacidade de rodar em diferentes navegadores.
- 6. Confiabilidade: Garantia dos dados dos usuários.
- **7. Usabilidade:** Facilidade no uso e entendimento.

REQUISITOS FUNCIONAIS:

- 1. Cadastro de usuário (Quem vai está assisando o nosso serviço).
- 2. Autenticação e pagamento do usuário (Feito pelo suporte técnico).
- 3. Login de usuários (Após a autenticação do mesmo).
- 4. Castrar alunos (Funcionalidades do usuário).
- 5. Controle alunos: barra de busca de alunos, editar aluno, excluir aluno.
- 6. Tabela de lunos individual.
- 7. Acesso e editar informações pessoais;
- 8. Criar e enviar treinos.

FUTURAS ATUALIZAÇÕES:

- 1. VERÃO HOSPEDADA (INSTÂNCIA AWS OU HOSTING).
- 2. INSERIR O PROTOCOLO HTTPS E DNS.
- 3. INSTÂNCIA DE UM BANCO DE DADOS NA NUVEM(ORACLE, IBM, MICROSOFT SQL SERVER)

Diagrama de Classes

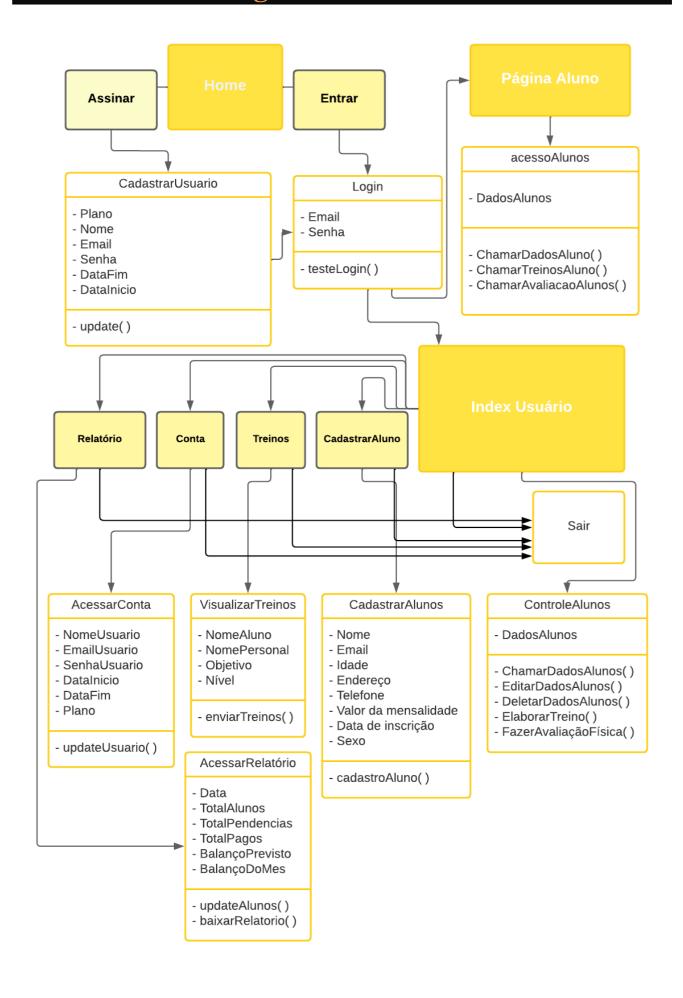
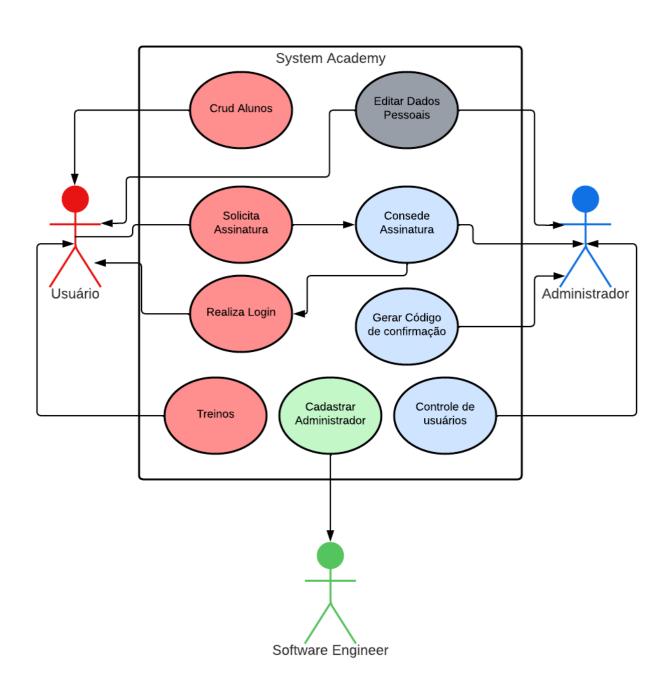


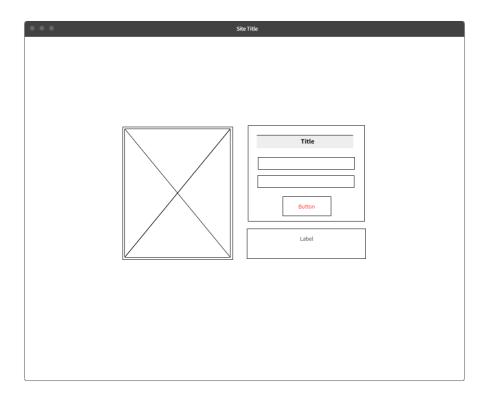
Diagrama Caso de Uso



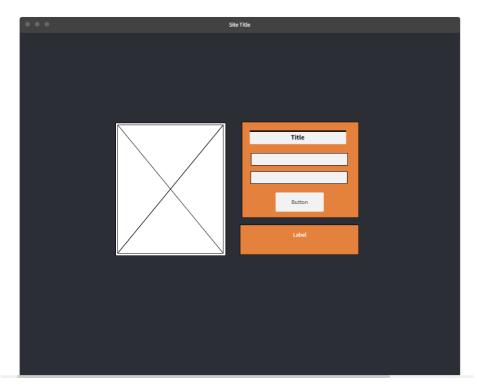
Prototipação

Versão inicial

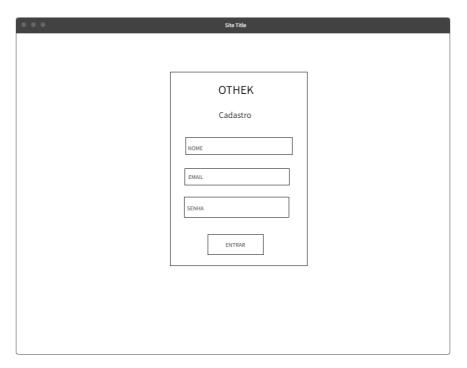
LOGIN:



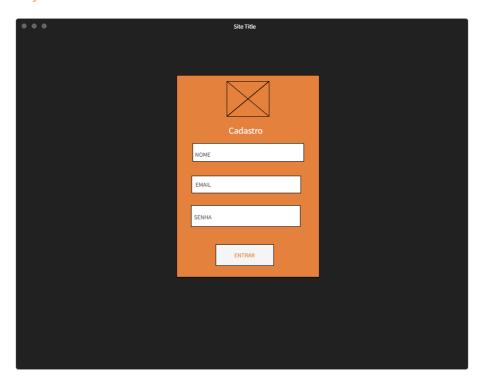
ESTILIZAÇÃO:



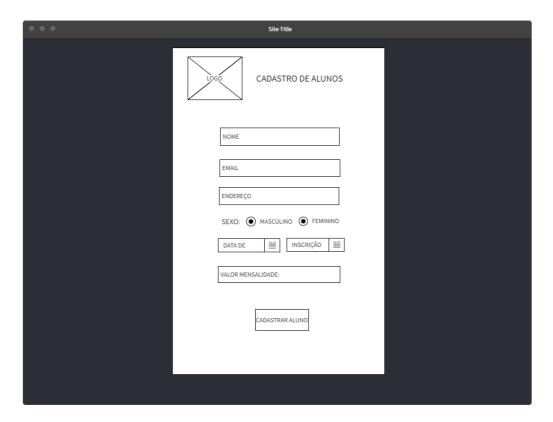
CADASTRO ADM:



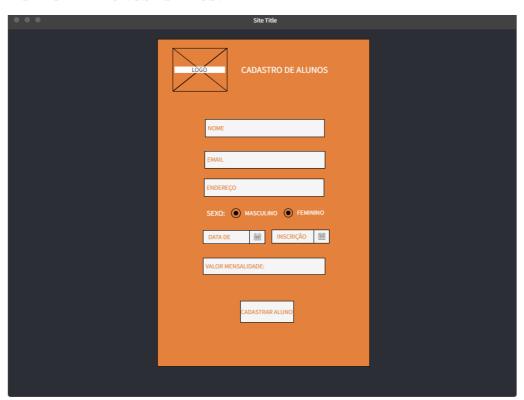
ESTILIZAÇÃO:



CADASTRO DE ALUNOS:



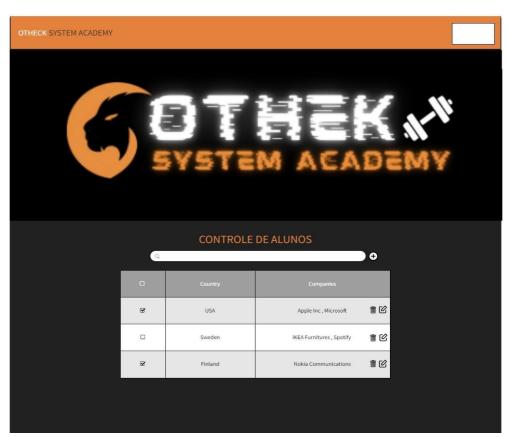
CADASTRO DE ALUNOS ESTILOS:



ELABORAÇÃO DE TREINOS:



SISTEMA:



FOOTER:

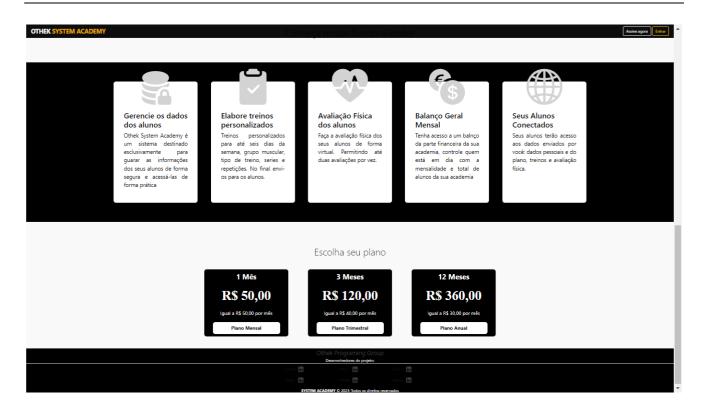


Viualização final do site:

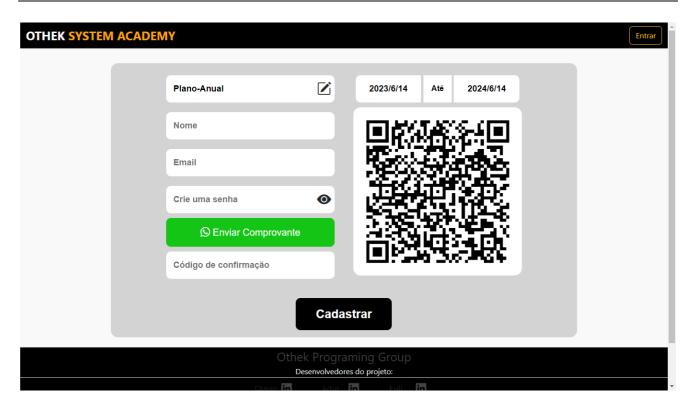
Home



Funcionalidades e Planos:



Cadastro de usuário e pagamento:



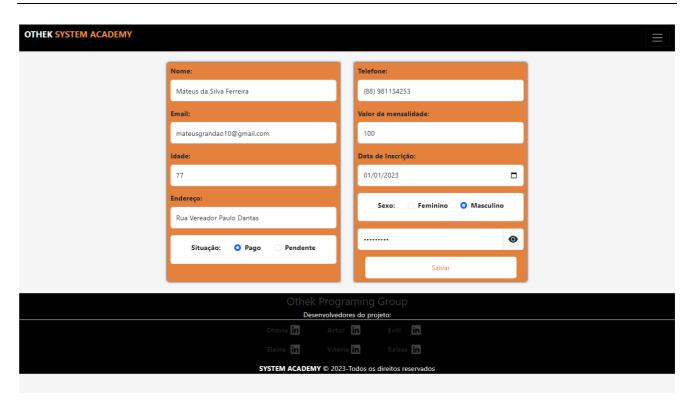
Login:



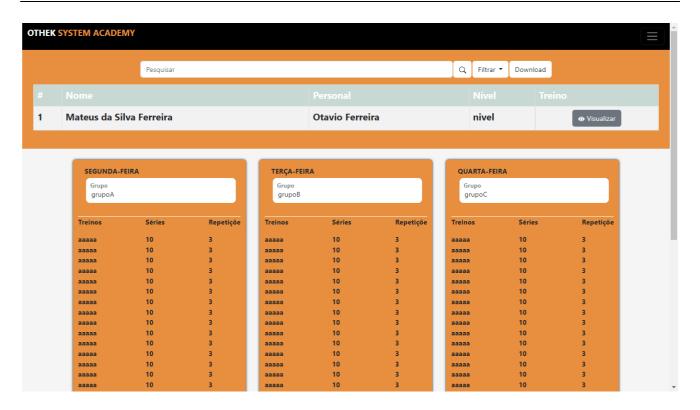
Sistema | Controle:



Cadastrar aluno:



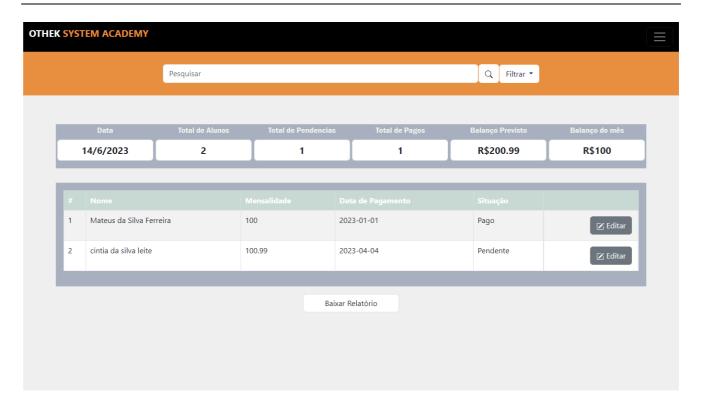
View Treinos:



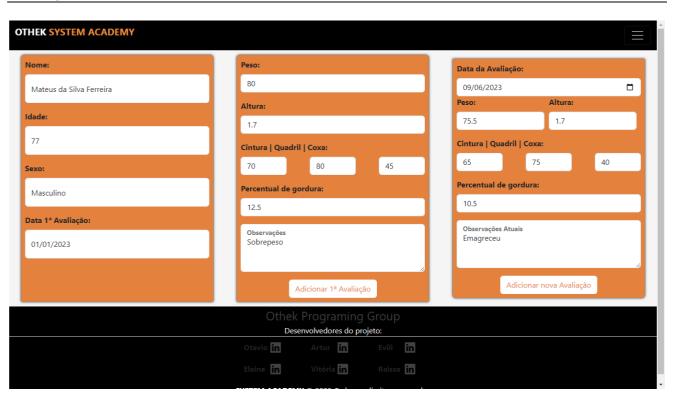
Informações pessoal



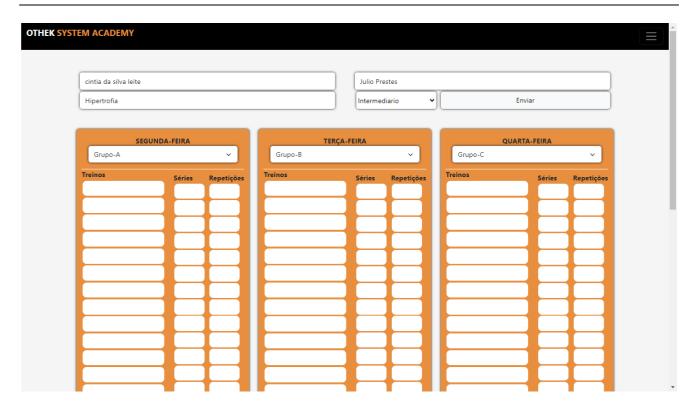
Relatório



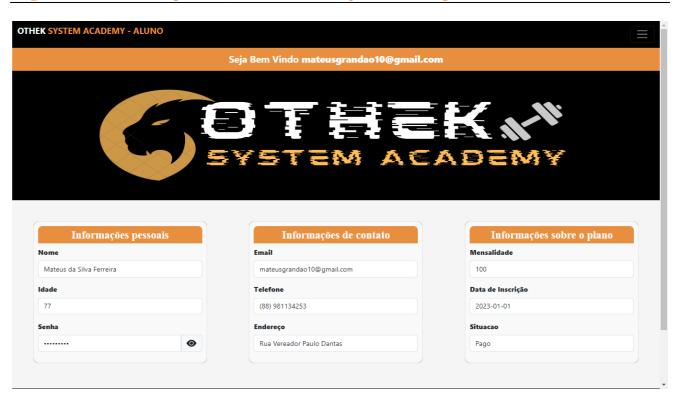
Avaliação Física



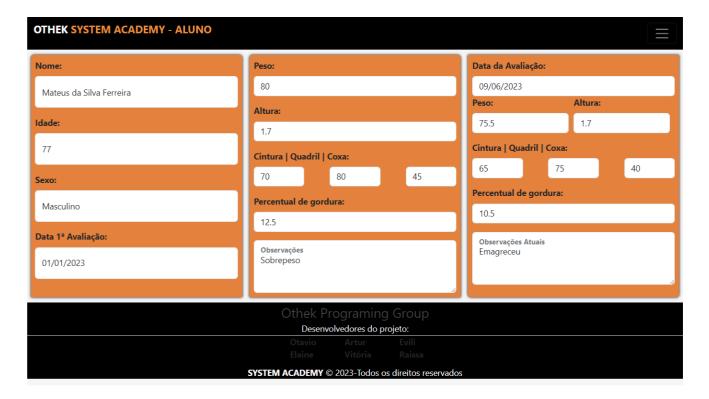
Elaborar Treino



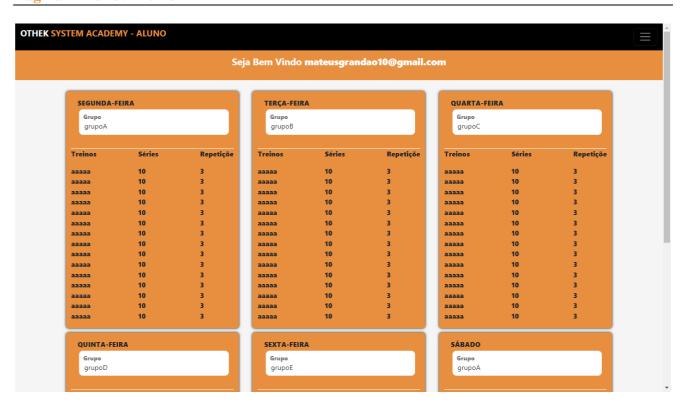
Página - Aluno: Dados pessoais, dados de endereço e dados do plano



Página - Aluno: Avaliação Física



Página - Aluno: Treino



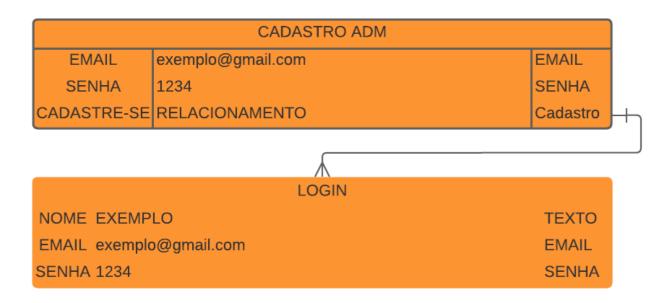
Banco de Dados

LINGUAGEM DE BANCO UTILIZADO: SQL (MYSQL).

O MYSQL é essencial para realizar o gerenciamento do banco de dados em uma tabela, que faz a interligação entre todos os dados e constrói um sistema administrativo de dados muito mais prático e ágil, garantindo que todas as informações estejam bem-organizadas e seguras.

FUNCIONAMENTO DO MYSQL NO SISTEMA:

Possui duas páginas que estão interligadas, contendo entre elas Cadastro do Administrador ligado á página de Login, onde o ADM poderá ter acesso ao sistema se já possuir uma conta. Na segunda página nos direcionamos para o cadastro de alunos, onde ficará armazenado todas as informações dos usuários que automaticamente será visível na página de controle de alunos, fazendo assim com que o administrador tenha um controle do número de alunos em sua academia.



CADASTRAR ALUNO			
NOME	EXEMPLO	TEXTO	
EMAIL	exemplo@gmail.com	EMAIL	
IDADE	20	INT	
ENDEREÇO	RUA 7 DE SETEMBRO	TEXTO	
TELEFONE	988234567	INT	
MENSALIDADE	R\$ 100,00	VARCHAR	
INSCRIÇAO	2023-02-07	DATE	
SEXO	FEMININO/MASCULINO	TEXTO	
CONTROLE	RELACIONAMENTO	controle	
DE ALUNOS	THE TOTAL WILLIAM	de alunos	

	\bigwedge		
CONTROLE DE ALUNOS			
NOME	EXEMPLO	TEXTO	
EMAIL	exemplo@gmail.com	EMAIL	
IDADE	20	INT	
ENDEREÇO	RUA 7 DE SETEMBRO	TEXTO	
TELEFONE	988234567	INT	
MENSALIDADE	R\$ 100,00	VARCHAR	
INSCRIÇAO	2023-02-07	DATE	
SEXO	FEMININO/MASCULINO	TEXTO	

Desktoop/Java

Sistema:

Gerenciamento do sistema Othek System Academy. Sistema que irá controlar o gerenciamento de dados dos usuários, permitindo ter um controle mais amplo dos usuários cadastrados.

Funcionamento do Sistema:

Na tela de login o Administrador poderá entrar e ter acesso ao sistema. O mesmo possui uma tela de confirmação onde o usuário já cadastrado ao escolher um plano, automaticamente irá emitir um código de confirmação no Java, onde o ADM irá enviar a codificação e a situação do mesmo. Na tela de usuários poderá ser possível cadastra-los e obter outras funções como pesquisar pelos mesmos tendo um controle mais amplo, além de ser possível adicionar, editar e excluir.

Requisitos Funcionais:

- 1. Login do administrador.
- 2. Gerar código de confirmação e ativação da conta do usuário.
- 3. Controle de usuários: imprimir tabela com todos os usuários do sistema web.
- 4. Pesquisar, adicionar, editar e excluir usuários do sistema web.
- 5. Controle das tabelas de alunos dos usuários.
- 6. Opções de ajudas e informações sobre o sistema.

Requisitos Não Funcionais:

- 1. Escalabilidade: Sempre trazendo novas versões e atualizações do sistema.
- 2. Disponibilidade: assessivel 24 horas por dia.
- 3. Manutenção: Facilidade de manutenção e correção dos erros encontrados: comentários no código.
- 4. Confiabilidade: Garantia dos dados dos usuários.
- 5. Usabilidade: Facilidade no uso.

Telas/Desktoop

Login:



Gerar código de confirmação e declarar situação do usuário:



Controle de usuários: adicionar, editar, remover, excluir, selecionar

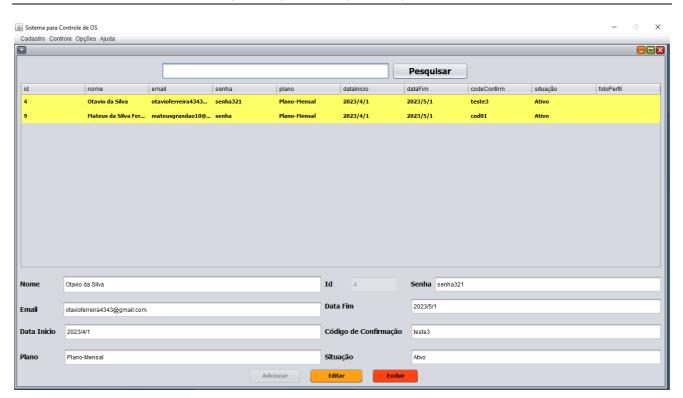
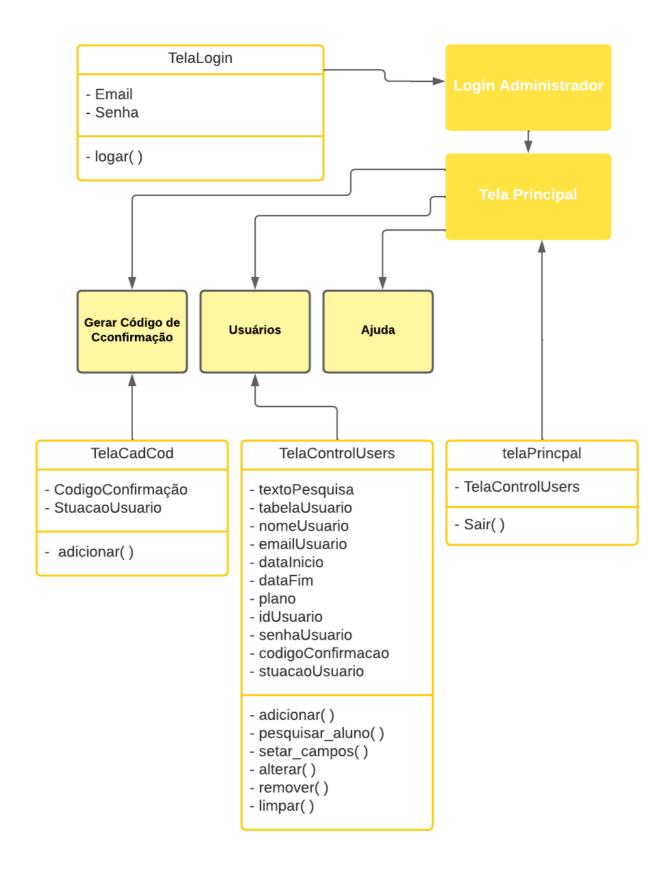


Diagrama de classes | Desktoop Java



Integrantes do Projeto

Product Owner e Scrum Master: Líder de Célula

Otavio da Silva Ferreira

Team Scrum:	
Equipe: Programadores Front-End:	
Vitória Olívia Santos Damasceno	
Cícera Raissa da silva	
Artur Morais Silva	
Programador Back-End:	
Otavio da Silva Ferreira	
Engenheiro de Software:	
Elaine Pereira da Rocha	
Equipe Designe:	
Elaine Pereira da Rocha	
Evili Melo Simplício	
Representante de equipe: Otavio da Silva Ferreira	
Cordenador(a) do Curso: Ana Verônica F. De Carvalho	

Orientador(a) do Curso: Eliane Maiara A. Oliveira