



**POLITECHNIKA  
GDAŃSKA**

WYDZIAŁ ELEKTRONIKI,  
TELEKOMUNIKACJI I INFORMATYKI



Imię i nazwisko studenta: Marcin Olszewski  
Nr albumu: 137357  
Studia pierwszego stopnia  
Forma studiów: stacjonarne  
Kierunek studiów: Informatyka  
Specjalność/profil: -

Imię i nazwisko studenta: PAWEŁ MAZUREK  
Nr albumu: 137342  
Studia pierwszego stopnia  
Forma studiów: stacjonarne  
Kierunek studiów: Informatyka  
Specjalność/profil: -

Imię i nazwisko studenta: PAWEŁ CICHOWSKI  
Nr albumu: 137259  
Studia pierwszego stopnia  
Forma studiów: stacjonarne  
Kierunek studiów: Informatyka  
Specjalność/profil: -

Imię i nazwisko studenta:  
SEBASTIAN MIAŁKOWSKI  
Nr albumu: 137343  
Studia pierwszego stopnia  
Forma studiów: stacjonarne  
Kierunek studiów: Informatyka  
Specjalność/profil: -

## PROJEKT DYPLOMOWY INŻYNIERSKI

Tytuł projektu w języku polskim: Asystent treningu biegowego (RunAnd)

Tytuł projektu w języku angielskim: Personal running assistant (RunAnd)

| Potwierdzenie przyjęcia projektu |                           |
|----------------------------------|---------------------------|
| Opiekun projektu                 | Kierownik Katedry/Zakładu |
| <i>podpis</i>                    | <i>podpis</i>             |
| dr inż. Krzysztof Bruniecki      |                           |

Data oddania projektu do dziekanatu:



**POLITECHNIKA  
GDAŃSKA**

WYDZIAŁ ELEKTRONIKI,  
TELEKOMUNIKACJI I INFORMATYKI



## OŚWIADCZENIE

Imię i nazwisko: Marcin Olszewski  
Data i miejsce urodzenia: 14.06.1991, Grudziądz  
Nr albumu: 137357  
Wydział: Wydział Elektroniki, Telekomunikacji i Informatyki  
Kierunek: informatyka  
Poziom studiów: I stopnia - inżynierskie  
Forma studiów: stacjonarne

Ja, niżej podpisany(a), wyrażam zgodę/nie wyrażam zgody\* na korzystanie z mojego projektu dyplomowego zatytułowanego: Asystent treningu biegowego (RunAnd) do celów naukowych lub dydaktycznych.<sup>1</sup>

Gdańsk, dnia .....

.....  
*podpis studenta*

Świadomy(a) odpowiedzialności karnej z tytułu naruszenia przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (Dz. U. z 2006 r., nr 90, poz. 631) i konsekwencji dyscyplinarnych określonych w ustawie Prawo o szkolnictwie wyższym (Dz. U. z 2012 r., poz. 572 z późn. zm.),<sup>2</sup> a także odpowiedzialności cywilno-prawnej oświadczam, że przedkładany projekt dyplomowy został opracowany przeze mnie samodzielnie.

Niniejszy projekt dyplomowy nie był wcześniej podstawą żadnej innej urzędowej procedury związanej z nadaniem tytułu zawodowego.

Wszystkie informacje umieszczone w ww. projekcie dyplomowym, uzyskane ze źródeł pisanych i elektronicznych, zostały udokumentowane w wykazie literatury odpowiednimi odnośnikami zgodnie z art. 34 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

Potwierdzam zgodność niniejszej wersji projektu dyplomowego z załączoną wersją elektroniczną.

Gdańsk, dnia .....

.....  
*podpis studenta*

Upoważniam Politechnikę Gdańską do umieszczenia ww. projektu dyplomowego w wersji elektronicznej w otwartym, cyfrowym repozytorium instytucjonalnym Politechniki Gdańskiej oraz poddawania jego procesom weryfikacji i ochrony przed przywłaszczaniem jego autorstwa.

Gdańsk, dnia .....

.....  
*podpis studenta*

\*) niepotrzebne skreślić

---

<sup>1</sup> Zarządzenie Rektora Politechniki Gdańskiej nr 34/2009 z 9 listopada 2009 r., załącznik nr 8 do instrukcji archiwalnej PG.

<sup>2</sup> Ustawa z dnia 27 lipca 2005 r. Prawo o szkolnictwie wyższym:

Art. 214 ustęp 4. W razie podejrzenia popełnienia przez studenta czynu podlegającego na przypisaniu sobie autorstwa istotnego fragmentu lub innych elementów cudzego utworu rektor niezwłocznie poleca przeprowadzenie postępowania wyjaśniającego.

Art. 214 ustęp 6. Jeżeli w wyniku postępowania wyjaśniającego zebrany materiał potwierdza popełnienie czynu, o którym mowa w ust. 4, rektor wstrzymuje postępowanie o nadanie tytułu zawodowego do czasu wydania orzeczenia przez komisję dyscyplinarną oraz składa zawiadomienie o popełnieniu przestępstwa.

## Streszczenie

Głównym celem projektu jest implementacja systemu wspomagającego trening biegowy, który będzie składał się z trzech autonomicznych podsystemów, które poprzez wzajemną komunikację, będą współtworzyły narzędzie do wspomagania treningu biegowego – RunAnd. Aplikacja dla zawodnika, główny moduł systemu zaprojektowana zostanie z myślą o użytkownikach systemu Android.

Śledzenie postępów zawodników, odbywać się będzie poprzez aplikację Web, opartą o *Framework AngularJS*. Trener, oprócz analizy danych z treningu takich jak, aktualne położenie zawodnika, czy jego prędkość oraz dystans, jaki pokonał, będzie mógł w dowolnym czasie wysłać do niego wiadomość, odczytaną po stronie aplikacji mobilnej dzięki rozwiązaniu *TextToSpeech*.

Komunikację pomiędzy wspomnianymi modułami zapewni aplikacja serwerowa zaimplementowana z wykorzystaniem silnika *NodeJS* i wykorzystująca bazę danych *PostgreSQL*. To właśnie serwer będzie umożliwiał wymianę wiadomości, archiwizację treningów i tras, będzie także przechowywał materiały multimedialne oraz aktualną prognozę pogody.

Ważnym elementem naszego projektu będą mapy, na których między innymi będzie odbywało się śledzenie postępów w treningu, nawigacja zawodnika oraz projektowanie nowych tras. Skorzystamy zatem z *Google Maps API*, które daje nam szerokie możliwości wykorzystania map. Dzięki temu rozwiązaniu będziemy mieli dostęp do aktualizowanej bazy map z całego świata.

Chcielibyśmy, aby efekt naszej pracy, czyli system RunAnd przyczynił się do wzrostu (i tak już dużego) zainteresowania biegami, a co za tym idzie motywował jak największą liczbę użytkowników do uprawiania aktywności fizycznej.

## **Abstract**

*Streszczenie w języku angielskim  
wraz ze słowami kluczowymi  
oraz określoną dziedziną nauki i techniką.*

## Spis treści

|  |    |
|--|----|
| 1. Wstęp i cel pracy .....   | 6  |
| 1.1. Cel projektu.....   | 6  |
| 1.2. Motywacje.....  | 7  |
| 1.3. Organizacja pracy i narzędzia wspomagające.....                   | 7  |
| 2. Przegląd zagadnień z dziedziny wspomagania treningu biegowego ..... | 10 |
| 2.1. Przegląd istniejących rozwiązań.....                              | 10 |
| 2.2. Opis wykorzystanych algorytmów .....                              | 10 |
| 3. Analiza wymagań i projekt funkcjonalny.....                         | 10 |
| 3.1. Aplikacja mobilna .....   | 10 |
| 3.2. Serwer .....  | 11 |
| 3.3. Aplikacja trenera .....   | 11 |
| 4. Architektura systemu oraz przegląd technologii .....                | 11 |
| 4.1. Ogólna architektura całego systemu. ....                          | 11 |
| 4.2. Aplikacja mobilna .....   | 11 |
| 4.3. Serwer .....  | 11 |
| 4.4. Aplikacja trenera .....   | 11 |
| 5. Implementacja projektu.....   | 16 |
| 5.1. Aplikacji mobilnej .....  | 16 |
| 5.2. Implementacja serwera .....                                       | 16 |
| 5.3. Implementacja aplikacji WWW .....                                 | 16 |
| 6. Rezultaty projektu .....  | 18 |
| 7. Podsumowanie .....  | 18 |
| 7.1. Wnioski.....  | 18 |
| 7.2. Perspektywy .....   | 18 |
| 7.3. Wdrożenie systemu an serwerze katedralnym .....                   | 18 |
| 8. Bibliografia.....   | 19 |

## 1. Wstęp i cel pracy

Ważnym elementem życia jest aktywność fizyczna, uprawiana pod wieloma postaciami, na każdym etapie życia. Na temat pozytywnego wpływu aktywności ruchowej napisano już wiele publikacji oraz wykonano szereg badań dotyczących jej wpływu na psychikę człowieka, prawidłowy rozwój fizyczny, badano także wpływ rekreacji na zapadalność na choroby, m.in. miażdżycę, czy infekcje górnych dróg oddechowych. Odnosząc się do jednej z książek na temat aktywności fizycznej, pod tytułem *Sport dla wszystkich*, wydanej przez prof. AWF w Krakowie, dra hab. Ryszarda Winiarskiego, uprawianie aktywności fizycznej pozwala:

- neutralizować stres,
- spowolnić tętno,
- poprawić koordynację nerwowo-mięśniową,
- zwiększyć pojemność życiową płuc,
- zwiększyć nawet 20% objętość krwi, co jednocześnie wpływa na wzrost wydolności naszego organizmu.

Czasem jednak coraz większe tempo życia często powoduje, że rezygnujemy z aktywności fizycznej na rzecz odpoczynku(relaksu biernego). A kiedy mielibyśmy znaleźć czas na planowanie treningów? Wyobraźmy sobie sytuację w której mamy do dyspozycji już gotową bazę treningów przygotowanych przez zawodowych trenerów, na różnych poziomach zaawansowania. Wystarczy zainstalować aplikację i rozpocząć trening. Aplikacja pomoże nam znaleźć właściwą drogę, podpowie jaka może nas spotkać pogoda na trasie, gdzie trenują nasi znajomi, a na koniec pozwoli wysłać innym ciekawe zdjęcie i podzielić się z innymi naszymi podbojami. Nie jest to jednak bujanie w obłokach, tylko rzeczywistość, ponieważ na rynku istnieją już wspomniane rozwiązania. Sytuacja wygląda nieco inaczej, gdybyśmy chcieli trenować nie pod kontrolą aplikacji, ale z udziałem trenera, który na żywo śledzi nasze poczynania i może w każdej chwili przesłać nam wiadomość. Obecność drugiego człowieka, który kontroluje i przypatruje się naszemu treningowi niezwykle pomaga zrealizować cel i motywuje. Aplikację możemy oszukać, a z trenerem spotkamy się twarzą w twarz po zakończonym treningu. Być może stworzymy idealne rozwiązanie dla trenerów biegów przełajowych, rozwiązanie do zdalnego treningu na zróżnicowanym terenie poza miejscem zamieszkania, a może tylko usprawnimy istniejące systemy dla biegaczy. Warto jednak podjąć próbę.

### 1.1. Cel projektu

*Celem projektu jest utworzenie aplikacji mobilnej(Android OS) służącej do wspomagania treningu biegowego za pomocą metod zautomatyzowanych oraz przy udziale trenera monitorującego zdalnie postępy zawodnika.*

Monitoring treningu będzie odbywał się za pomocą strony internetowej, poprzez którą, trener otrzyma możliwość przesyłania komunikatów do zawodnika, odczytywanych przez TTS(*ang. Text-to-Speech*). Za pomocą aplikacji Web, trener będzie mógł także zaplanować trening dla swojego zawodnika oraz przeglądać archiwum treningów.

## 1.2. Motywacje

Aktywność fizyczna to niezbędny element zdrowego stylu życia. Od dawna wiadomo także, że bieganie to najprostsza forma aktywności fizycznej, która, jak wspomniano we wstępie, ma korzystny wpływ na prawidłowe funkcjonowanie naszego organizmu. Wpływa również korzystnie na nasze zdolności umysłowe oraz na samopoczucie. Podejmując się realizacji projektu RunAnd, zakładamy, że przyszli użytkownicy systemu otrzymają proste w obsłudze i intuicyjne narzędzie, które pomoże im zaplanować treningi biegowe. Wprowadzając funkcje publikacji tras biegowych, umożliwimy użytkownikom wymianę doświadczeń i osiągnięć. Z drugiej strony chcemy zmierzyć się z systemem od strony technologicznej, używając popularnych technologii mobilnych oraz webowych, odkrywając ich wady i zalety.

## 1.3. Organizacja pracy i narzędzia wspomagające

Odwołując się po raz kolejny do celu naszego projektu, którym niewątpliwie jest wytworzenie systemu wspomagania treningu biegowego, należy wspomnieć także o środkach, które pomogą nam w jego realizacji. Naszym zadaniem nie jest jedynie przygotowanie architektury, analiza wymagań oraz późniejsza implementacja. Ważna jest także droga do osiągnięcia celu, czyli przeprowadzenie projektu informatycznego, w naszym wypadku jest to także projekt inżynierski.

**Redmine** (<http://www.redmine.org/>)

*dostępny pod adresem <http://runand.greeters.pl>*

Na rynku obecnie istnieje kilka czołowych rozwiązań, które oferują nam wsparcie w zarządzaniu projektem (nie tylko, lecz głównie - informatycznym). Należą do nich:

- JIRA – zamknięte oprogramowanie australijskiej firmy Atlassian służące do zarządzania projektem oraz śledzenia błędów (tzw. *issue tracker*). Korzystają z niej m.in. programiści Skype. Umożliwia integrację z innymi produktami tej firmy skierowanymi do programistów, np. Confluence.
- Trac – projekt open-source napisany w języku Python. Oferuje podobny zakres funkcji, jak JIRA, jednak nastawiony jest na prostotę zarządzania projektem.
- Redmine – zaimplementowany w języku Ruby.

Można zauważyć, że przyszłość należy do narzędzi internetowych. Ponadto wszystkie narzędzia oferują podobną rozpiętość funkcji:

- system zgłaszania i wyszukiwania zadań (ang. *ticket*)
- wsparcie dla priorytetów, statusów oraz przypisania zadań do użytkowników
- harmonogramowanie zadań
- wsparcie dla metodyk zwinnych, np. SCRUM
- integracja z repozytoriami SVN, Git
- zarządzanie użytkownikami oraz grupami użytkowników
- fora, dokumenty

- powiadomienia w obrębie systemu jak i drogą email
- wykreślnie wykresów Gantta, wypalania(ang. *Burn down chart*)
- definiowanie przepływów pracy dla zadań

Czasem jednak trzeba doinstalować pluginy, aby móc korzystać z funkcji. Przykładem może być plugin Scrum do Redmine.

| #  | Typ zagadnienia | Status     | Priorytet | Temat  | Przypisany do       | Data modyfikacji |
|----|-----------------|------------|-----------|--|---------------------|------------------|
| 79 | Zadanie         | Rozwiązany | Normalny  | Działanie serwisu zbierającego informacje o treningu niezależnie od aplikacji. | Sebastian Miąkowski | 2014-11-09 00:52 |
| 78 | Funkcja         | Nowy       | Niski     | Robienie i zapisywanie zdjęć podczas treningu                                  | Sebastian Miąkowski | 2014-11-10 15:20 |
| 77 | Funkcja         | Nowy       | Normalny  | Odczyt wiadomości od trenera TTS   | Sebastian Miąkowski | 2014-11-09 00:47 |
| 76 | Funkcja         | Nowy       | Normalny  | Publikacja trasy   | Sebastian Miąkowski | 2014-11-08 20:15 |
| 75 | Funkcja         | Nowy       | Normalny  | Akceptacja trenera   | Sebastian Miąkowski | 2014-11-08 20:14 |
| 74 | Funkcja         | Nowy       | Normalny  | Wybranie trasy do treningu   | Sebastian Miąkowski | 2014-11-08 20:12 |
| 73 | Funkcja         | Nowy       | Normalny  | Wyświetlanie poleceń treningu po zalogowaniu                                   | Sebastian Miąkowski | 2014-11-08 20:11 |
| 72 | Funkcja         | Nowy       | Wysoki    | Opcja treningu dla zalogowanego użytkownika z przypisanym trenerem             | Sebastian Miąkowski | 2014-11-10 15:20 |
| 71 | Funkcja         | Nowy       | Wysoki    | Opcja treningu dla zalogowanego użytkownika bez trenera                        | Sebastian Miąkowski | 2014-11-10 15:20 |
| 61 | Zadanie         | Rozwiązany | Normalny  | Odczyt głosowy wiadomości od trenera,  | Sebastian Miąkowski | 2014-11-09 00:47 |
| 60 | Zadanie         | Nowy       | Normalny  | Wyświetlanie wiadomości od trenera.  | Sebastian Miąkowski | 2014-11-08 22:04 |
| 58 | Zadanie         | Nowy       | Wysoki    | Upload bieżącego treningu  | Mateusz Pakulski    | 2014-11-10 15:20 |
| 57 | Zadanie         | Nowy       | Normalny  | Upload pełnych treningów   | Mateusz Pakulski    | 2014-11-02 20:22 |
| 56 | Zadanie         | Rozwiązany | Normalny  | Pominięcie logowania   | Mateusz Pakulski    | 2014-11-02 20:20 |
| 50 | Zadanie         | Rozwiązany | Normalny  | Zapis treningu do bazy danych.   | Sebastian Miąkowski | 2014-11-05 12:15 |
| 49 | Zadanie         | Rozwiązany | Normalny  | Dodanie pomiaru czasu przebywanej trasy.                                       | Sebastian Miąkowski | 2014-11-05 12:15 |
| 48 | Zadanie         | Rozwiązany | Normalny  | Pomiar odległości przebytej przez użytkownika trasy.                           | Sebastian Miąkowski | 2014-11-05 12:15 |
| 45 | Błąd            | Rozwiązany | Normalny  | Błąd logowania przy rotacji ekranu   | Mateusz Pakulski    | 2014-10-21 21:02 |
| 44 | Błąd            | Rozwiązany | Wysoki    | Nie można zalogować się g+ po wylogowaniu                                      | Mateusz Pakulski    | 2014-10-19 12:00 |
| 43 | Zadanie         | Rozwiązany | Normalny  | Wylogowywanie  | Mateusz Pakulski    | 2014-10-19 00:38 |

Rys 1. Widok listy zagadnień

Zdecydowaliśmy się na system Redmine, ponieważ został już wcześniej wypróbowany przez nas nie tylko w projektach informatycznych. Jest prosty w obsłudze i w bardzo prosty sposób pozwala przygotowywać tematy(ang. *templates*) poprzez nadpisywanie głównego akusza stylów CSS oraz opcjonalne dodanie kodu JavaScript. Dla ułatwienia wykorzystaliśmy kod CSS do przydzielenia kolorów priorytetom zgłoszeń(rys 1).

Kolejną wprowadzoną przez nas zmianą było wprowadzenie ustalenie nowych typów zagadnień(ang. *issue*) i zdefiniowanie dla nich przepływów pracy(rys 2). Ponadto, system redmine pozwala w skonfigurować na wiele sposobów opcje projektu. Począwszy od wyboru modułów dostępnych w projekcie(m.in. pliki, wiki, fora, kalendarz), szerokiej gamy uprawnień dla poszczególnych użytkowników oraz całych grup, definiowanie niestandardowych grup użytkowników, dodatkowych pól przy tworzeniu zagadnień, czy tworzenia kwerend przechowujących informacje o sposobie wyświetlania listy zagadnień.



## Przepływ pracy

Kopia Podsumowanie

Przejęcia między statusami

Uprawnienia do pól

Zaznacz rolę i typ zagadnienia do edycji przepływu pracy:

Rola: Kierownik

Typ zagadnienia: Funkcja

Edytuj

☒ Wyświetlaj tylko statusy używane przez ten typ zagadnienia

| Obecny status | Uprawnione nowe statusy  |                                     |                                     |                                     |                                     |                                     |
|---------------|--------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|
|               | Nowy                     | W toku                              | Rozwiązany                          | Odpowiedź                           | Zamknięty                           | Odrzucony                           |
| Nowy          | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
| W toku        | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
| Rozwiązany    | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Odpowiedź     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
| Zamknięty     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |
| Odrzucony     | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/>            | <input type="checkbox"/>            |

► Additional transitions allowed when the user is the author  
► Additional transitions allowed when the user is the assignee

Zapisz

Rys 2. Definiowanie przepływu pracy

Wspomniane typy zagadnień to:

- **funkcja** – określa funkcję systemu z perspektywy użytkownika, np. *Wysłanie wiadomości od trenera w trakcie treningu*
- **zadanie** – czynność niezbędna do implementacji funkcji, np. *Integracja z Google Maps API*
- **błąd** – zgłoszenie znalezione przy implementacji błędu, np. *Błąd logowania przy rotacji ekranu*
- **rozdział** – zagadnienie związane z dokumentacją, np. *Spis treści*

GitHub(<https://github.com/>)

dostępny pod adresem <https://github.com/RunandPL>

„Nie trzeba nikogo przekonywać, że współczesny twórca nie podejmuje pracy nad żadnym projektem nie mając jakiejś strategii tworzenia kopii zapasowej swojej pracy.” Zgodnie ze zdaniem Pana Joe Loeligera i Matthew McCullough, którzy napisali książkę pt. *Kontrola wersji z systemem Git*, zdecydowaliśmy się na wykorzystanie repozytorium Git(rozproszonego systemu kontroli wersji) w naszej pracy. Zdecydowaliśmy się skorzystać w tym celu z serwisu GitHub, który oferuje programistom darmowy hosting programów open source. Po utworzeniu konta w serwisie oraz utworzenia publicznych projektów(tworzenie prywatnych repozytoriów jest możliwe, ale płatne), wystarczy znać kilka podstawowych komend do pracy z naszym repozytorium.

```
1. touch README.md
2. git init
3. git add README.md
4. git commit -m "first commit"
5. git remote add origin https://github.com/RunandPL/ExampleRunAnd.git
6. git push -u origin master
7. git remote add origin https://github.com/RunandPL/ExampleRunAnd.git
```

```

8. | git push -u origin master
9. |
10. | git pull origin master
11. |
12. | git config user.name „Marcin Olszewski”
13. | git config user.email "marolsze@student.pg.gda.pl"

```

Pierwszy sposób (linie 1-5 listingu) polega na utworzeniu repozytorium i jego struktury (folder `.git`) w katalogu projektu (linia 2) oraz powiązaniu go z naszym projektem w serwisie GitHub i wysłaniu pierwszego zapytania typu push, dzięki któremu dodamy nasze zmiany potwierdzone poleceniem `git commit` do naszego projektu. Drugi sposób zakłada, że posiadamy już katalog z projektem, w którym mamy już nasze repozytorium i chcemy np. wysłać je do pustego projektu w serwisie GitHub. Wtedy nie trzeba wykonywać polecenia `git init`.

Jako, że jedną z zalet Gita jest możliwość współdzielenia repozytorium przez wielu użytkowników, powinniśmy zawsze przed wykonaniem komendy `git push`, pobrać aktualną wersję projektu poleceniem `git pull` (linia 10). Jeśli aktualna wersja mocno różni się od naszej i nie będzie możliwe automatyczne połączenie wersji (ang. *merge*), zostaniemy poproszeni o ręczne usunięcie konfliktów.

Użyteczne mogą okazać się komendy z linii 12 i 13 służące do konfiguracji naszej tożsamości w ramach repozytorium.

Aby móc wykonywać powyższe komendy w środowisku Windows, musimy zainstalować np. program `msysGit` lub `Cygwin`. Użytkownicy systemów z rodziny Unix, mają uproszczone zadanie. W dystrybucji systemu Linux Ubuntu, wystarczy w wierszu poleceń wpisać `$ apt-get install git`.

## 2. Przegląd zagadnień z dziedziny wspomagania treningu biegowego

### 2.1. Przegląd istniejących rozwiązań

### 2.2. Opis wykorzystanych algorytmów

## 3. Analiza wymagań i projekt funkcjonalny

### 3.1. Aplikacja mobilna

| ID z systemu redmine | Priorytet | Temat   | Uwagi |
|----------------------|-----------|---|-------|
| 78                   | Funkcja   | Robienie i zapisywanie zdjęć podczas treningu |       |
| 77                   | Funkcja   | Odczyt wiadomości od trenera TTS              |       |
| 76                   | Funkcja   | Publikacja trasy                              |       |
| 75                   | Funkcja   | Akceptacja trenera                            |       |
| 74                   | Funkcja   | Wybranie trasy do treningu                    |       |
| 73                   | Funkcja   | Wyświetlanie poleceń treningu po zalogowaniu  |       |

|    |         |  |  |
|----|---------|--|--|
| 72 | Funkcja | Opcja treningu dla zalogowanego użytkownika z przypisanym trenerem |  |
| 71 | Funkcja | Opcja treningu dla zalogowanego użytkownika bez trenera            |  |

### 3.2. Serwer

### 3.3. Aplikacja trenera

| ID z systemu redmine | Priorytet | Temat   | Uwagi |
|----------------------|-----------|---|-------|
| 70                   | Niski     | Przeglądanie galerii zdjęć z trasy                        |       |
| 69                   | Niski     | Wykreślanie profilu wysokościowego trasy                  |       |
| 68                   | Normalny  | Listowanie zawodników, którzy obecnie trenują             |       |
| 67                   | Normalny  | Dodawanie sobie zawodnika                                 |       |
| 66                   | Normalny  | Zlecanie treningu przez trenera jego zawodnikowi          |       |
| 65                   | Normalny  | Listowanie tras treningowych przygotowanych przez trenera |       |
| 64                   | Normalny  | Zapis tras treningowych                                   |       |
| 63                   | Wysoki    | Kontrola uprawnień - opcje trenera                        |       |
| 62                   | Normalny  | Wysyłanie wiadomości do zawodnika                         |       |
| 10                   | Normalny  | Podgląd trasy zawodnika na żywo                           |       |
| 9                    | Normalny  | Listowanie tras opublikowanych dla wszystkich             |       |

## 4. Architektura systemu oraz przegląd technologii

### 4.1. Ogólna architektura całego systemu.

### 4.2. Aplikacja mobilna (<https://github.com/RunandPL/AndroidApp>)

### 4.3. Serwer (<https://github.com/RunandPL/Serwer>)

### 4.4. Aplikacja trenera (<https://github.com/RunandPL/Frontend>)

Zgodnie z założeniami, dokonanymi podczas analizy wymagań, aplikacja dla trenera będzie modulem webowym. Jej interfejs będzie dostępny z poziomu przeglądarki internetowej. Dzięki zapewnieniu pełnego dostosowania do rozdzielczości przeglądarki(*ang. responsive*), zachowana zostanie wygoda korzystania z aplikacji również na urządzeniach mobilnych. Frameworkiem, którego użyjemy do implementacji aplikacji będzie AngularJS, otwarta biblioteka języka JavaScript, która jest wspierana i firmowana przez Google. Dzięki takiej decyzji, w naturalny sposób będziemy pracować w oparciu o wzorzec architektoniczny MVC(*ang. Model-View-Controller*). Szeroko stosowany od lat 70. minionego stulecia, jednak w programowaniu sieciowym został wprowadzony stosunkowo niedawno. Podstawą MVC jest zastosowanie wyraźnej separacji między logiką aplikacji(kontrolerem), zarządzaniem danymi(model) oraz sposobem prezentacji danych(widok).

## AngularJS (<https://angularjs.org/>)

Możliwości w zakresie tworzenia aplikacji sieciowych są bardzo duże, a świadczy o tym chociażby szeroki przekrój technologii takich jak: PHP, Rails, Java EE, .NET czy Scala. Niestety często możemy się przekonać, że równie wysoki jest stopień skomplikowania, który jest związany z procesem wytwarzania takich aplikacji. Technologia AngularJS powstała w celu ułatwienia programistom tworzenia aplikacji AJAX(*ang. Asynchronous JavaScript and XML*). Skuteczność AngularJS poparta jest doświadczeniem zespołu programistów Google, którzy zdobywali je pracując przy takich projektach jak Gmail, Mapy oraz Kalendarz. Dzięki uproszczeniu wykonywania niektórych czynności, jak np. wysyłanie żądań http, możemy zwrócić uwagę na decyzje projektowe, ułatwiające testowanie, dalszą rozbudowę aplikacji i jej konserwację. Dzisiaj, projekt AngularJS, rozwijany jest przez społeczność *open source* z całego świata.



W naszym projekcie zdecydowaliśmy się odejść od łączenia kodu HTML z danymi po stronie serwera i przekazywania wygenerowanej strony przeglądarce internetowej. Zamiast tego, korzystamy z szablonów stron, które łączone są z danymi dzięki bibliotece AngularJS, a następnie przekazywane do przeglądarki. W ten sposób, rola serwera ogranicza się do przechowywania i udostępniania zasobów statycznych szablonów oraz przekazywania danych niezbędnych do wypełnienia wspomnianych szablonów. Jest to podejście, które może się kojarzyć z aplikacjami, które według podejścia AJAX, posiadają jedną stronę, która wypełniana jest dynamicznie danymi.

Zgodnie z założeniem implementacji architektury MVC, w aplikacjach AngularJS widokiem jest DOM(*ang. Document Object Model*) – obiektowy model dokumentu, kontrolerami są klasy JavaScript, a dane modelu przechowywane są we właściwościach obiektu. Dzięki tak dużej separacji warstw, możliwe staje się dokładne pokrycie aplikacji testami, co przy innym podejściu, dokładając do tego złą strukturę kodu, było wręcz niemożliwe.

Dużo mówi się o rozszerzaniu możliwości istniejących już rozwiązań. Angular rozszerza możliwości HTML poprzez wprowadzenie dwukierunkowego wiązania danych(*ang. Two Way Data-Binding*). Jak to działa? Stworzone w HTMLu szablony łączone są zgodnie z danymi zawartymi w zakresie(*ang. scope*) zdefiniowanym przez model. Serwis \$scope w Angular identyfikuje zmiany w modelu, po czym modyfikuje HTML w widoku poprzez kontroler. Analogicznie, wszelkie zmiany w widoku są widoczne w modelu. Pozwala to ominąć potrzebę manipulowania na drzewie DOMu i znacznie przyspiesza tworzenie aplikacji internetowych. Biblioteka dostarcza ponadto wiele przydatnych rozwiązań, które dotychczas musieliśmy implementować sami. Są to m.in. mechanizmy routingu, wykorzystanie części stron(*ang. partial*), czy

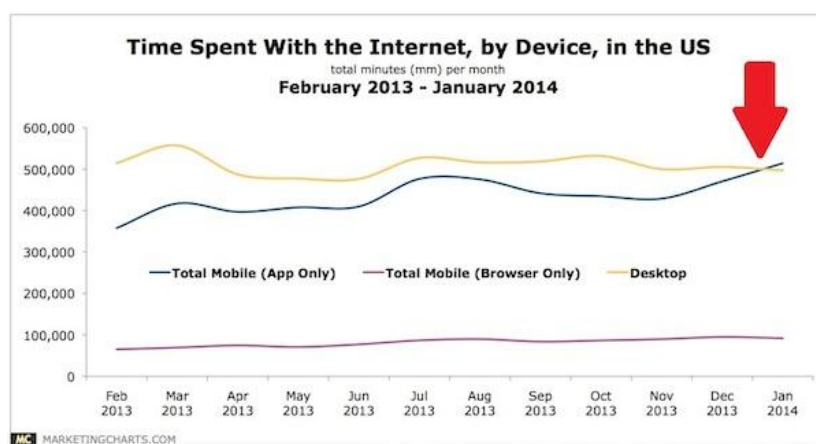
wstrzykiwanie zależności i wykorzystanie dyrektyw. Równie proste staje się wysyłanie żądań http. Poniżej został przedstawiony przykładowy kod najprostszej aplikacji MVC, opartej o bibliotekę AngularJS.

```
1. <script type="text/javascript">
2.   var myApp = angular.module('myApp', []);
3.   myApp.ExampleController = function ($scope) {
4.     $scope.name = 'RunAnd';
5.   };
6. </script>
7.
8. <div ng-app="myApp" ng-controller="ExampleController">
9.   <h1>Aplikacja: {{ name }}!</h1>
10. </div>
```

## Bootstrap (<http://getbootstrap.com/>)

Projektując, a następnie implementując aplikacje dla użytkowników z graficznym interfejsem użytkownika(ang. Graphical User Interface, GUI), musimy zadbać nie tylko o to, aby spełniały swoje podstawowe funkcje, lecz dobrze zastanowić nad tym kto i na jakich urządzeniach będzie korzystał z naszych produktów.

Według firmy *Incisive Media* (dostawcy informacji biznesowych), która porównała łączny czas dostępu do Internetu na urządzeniach mobilnych oraz na komputerach osobistych od lutego 2013 roku do stycznia 2014 roku, nastąpił już moment, kiedy użytkownicy Internetu korzystają z niego więcej za pośrednictwem urządzeń mobilnych. Wyraźny jest też wzrost czasu korzystania z Internetu za pośrednictwem przeglądarek na urządzeniach mobilnych.



Source: comScore  
Notation by Rebecca Murtagh, author of Million Dollar Websites  
<http://cms.searchenginewatch.com/IMG/303/293303/time-spent-on-internet-by-device-in-us.jpg?1404760136>

Zdecydowaliśmy się zatem na wykorzystanie w aplikacji trenerskiej, rozwijanego przez programistów Twittera, Framework CSS o nazwie Bootstrap. Zawiera on zestaw narzędzi, które ułatwiają tworzenie interfejsu graficznego aplikacji internetowych. Bazuje m.in. na gotowych rozwiązaniach HTML oraz CSS. Dzięki wykorzystaniu bootstrapa i jego klas, otrzymamy interfejs dostosowany do urządzenia, nie zależnie czy jest to komputer PC, tablet, czy telefon komórkowy. Wyświetlane moduły dostosują swoją wielkość i wygląd do rozdzielczości urządzenia. Strony i aplikacje posiadające takie właściwości możemy określić mianem responsywnych(ang. *responsive*).



Bootstrap może być stosowany m.in. do stylizacji formularzy, przycisków, menu i wielu innych wyświetlanych. Framework wykorzystuje także język JavaScript.

Aby zintegrować aplikację z Bootstrapem wystarczy pobrać ze strony projektu skompilowany zbiór arkuszy CSS, bibliotekę JavaScript oraz czcionki, a następnie załączyć pobrane zasoby na danej stronie html.

1. `<!-- Bootstrap core CSS -->`
2. `<link href="bootstrap/dist/css/bootstrap.css" rel="stylesheet">`
3. `<!-- Bootstrap theme -->`
4. `<link href="bootstrap/dist/css/bootstrap-theme.css" rel="stylesheet">`

Prosty kod strony html, której wygląd przedstawia rys. 3, może wyglądać następująco:

sample code here

*Screen przygotowanej strony demonstracyjnej w bootstrapie.*

Rys 3

Wspierane przeglądarki:

|          | Chrome    | Firefox   | Internet Explorer | Opera         | Safari        |
|----------|-----------|-----------|-------------------|---------------|---------------|
| Android  | Supported | Supported | N/A               | Not Supported | N/A           |
| iOS      | Supported | N/A*      |                   | Not Supported | Supported     |
| Mac OS X | Supported | Supported |                   | Supported     | Supported     |
| Windows  | Supported | Supported | Supported         | Supported     | Not Supported |

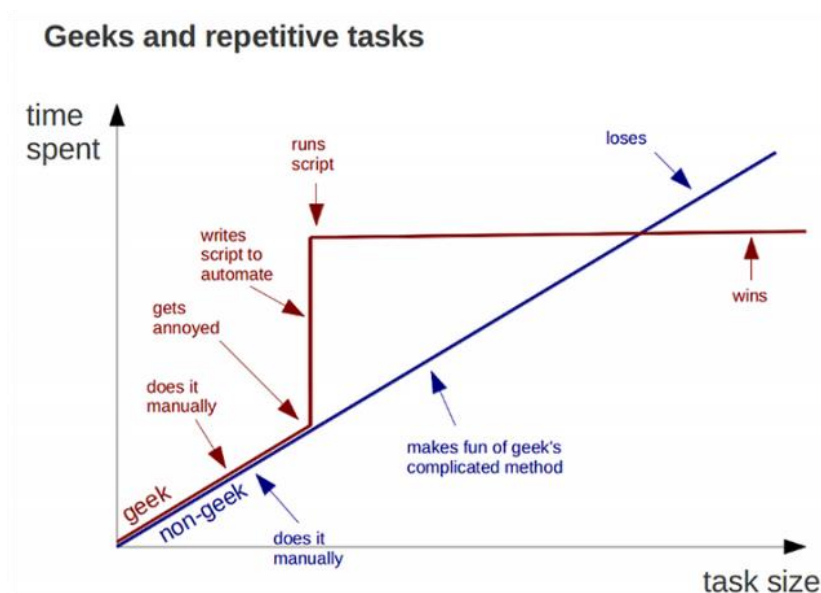
N/A – brak odpowiedzi

**Bower** (<http://bower.io/>)

Wytwarzanie oprogramowania składa się w dużej mierze z czynności powtarzalnych, takich jak minimalizacja skryptów JS lub kompilacja stylów SASS do CSS. Są to często wykonywane czynności, które zabierają programiście wraz z upływem czasu i rozrastaniem się projektu, coraz więcej czasu. Zależności te przedstawia poniższy wykres:



**BOWER**



Rys.3. <http://webmastah.pl/wp-content/uploads/2013/12/lazy-graph-640x457.png>

W naszym przypadku, najwięcej czasu zajmowałoby wyszukiwanie oraz instalacja bibliotek JS, a w trakcie utrzymania projektu, ich aktualizacja. Warto jednak wykorzystać dostępny manager pakietów Bower, którego zadaniem jest zarządzanie wszystkimi bibliotekami, które będziemy wykorzystywali w przeglądarce. Jest to dojrzały projekt, a świadczy o tym liczba ponad 6000 różnych bibliotek, które posiada. Jego użycie jest bardzo proste i ogranicza się do znajomości 7 podstawowych poleceń.

```
1. npm install -g bower
2. bower init
3. bower search [<name>]
4. bower info [<name>]
5. bower install [<name>]
6. bower update [<name>]
7. bower uninstall [<name>]
```

W pierwszej linii listingu znajduje się polecenie instalacji bowera, następnie jego inicjalizacja. Dostępność interesującej nas biblioteki sprawdzamy poleceniem z linii nr 3, gdzie jako [<name>] należy wprowadzić nazwę biblioteki, np. jquery.

Polecenie z linii nr 5 pozwoli nam zainstalować bibliotekę, a aktualizację wykonamy wydając polecenie z linii 6.

Domyślną lokalizacją dla bibliotek Bowera jest folder /bower\_components, jednak można to zmienić w pliku konfiguracyjnym .bowerrc. Kolejnym ważnym plikiem jest bower.json, który przechowuje informację o potrzebnych bibliotekach oraz ich wersji.



Plik bower.json można wygenerować poleceniem z linii nr 2 lub można stworzyć go ręcznie.

```
1. {
2.   "name": "runand-frontend",
3.   "description": "A RunAnd AngularJS Project",
4.   "version": "0.2.0",
5.   "homepage": "https://github.com/RunandPL",
6.   "license": "MIT",
7.   "private": true,
8.   "dependencies": {
9.     "angular": "1.2.x",
10.    "angular-route": "1.2.x",
11.    "angular-loader": "1.2.x",
12.    "angular-mocks": "~1.2.x",
13.    "html5-boilerplate": "~4.3.0",
14.    "bootstrap": ">= 3.0.0",
15.    "angular-google-maps": "~2.0.6"
16.  }
17. }
```

**Angular Google Maps** (<http://angular-ui.github.io/angular-google-maps/>)

## 5. Implementacja projektu

### 5.1. *Aplikacji mobilnej*

### 5.2. *Implementacja serwera*

### 5.3. *Implementacja aplikacji WWW*

NitrousIO i struktura projektu(angular-seed)

Uwierzytelnianie z tokenem

Uwierzytelnianie Google+

Szablony i dyrektywy

Routing

W odniesieniu do aplikacji internetowych, trasowanie(ang. *routing*) to mechanizm dynamicznego określania ścieżek URL(ścieżek dostępu, które są zawarte w URL żądania HTTP) odwzorowywanych dla różnych obszarów aplikacji. Routing w aplikacjach internetowych pozwala utrzymać porządek po stronie programisty, ale z drugiej strony powoduje, że nasza aplikacja jest bardziej czytelna po stronie użytkownika. Pozbywamy się nieczytelnych i często długich ścieżek, jak np. `index.php?article_id=12&category=2` na rzecz czytelniejszego adresu, np. `/articles/run-and`.

Dostarczenie mechanizmów routingu jest jedną z zalet korzystania z frameworków. Oprócz Symfony, Zend Framework, czy Backbone, również AngularJS je udostępnia. Należy jednak dołączyć do pliku `index.html` bibliotekę `angular-route.js` i w prosty sposób skonfigurować



dostawcę routingu(ang. *routing provider*). Poniżej znajduje się pełna konfiguracja routingu dla frontendu aplikacji trenerskiej.

```
1.  /*deklaracja modułów wykorzystywanych w aplikacji AngularJS*/
2.  var myApp = angular.module('myApp', [
3.      'ngRoute', /*dołączenie modułu routingu do aplikacji myApp*/
4.      'myApp.filters',
5.      'myApp.services',
6.      'myApp.directives',
7.      'myApp.controllers',
8.      'google-maps'.ns(),
9.      'googleplus'
10.  ]);
11.
12.  /*konfiguracja route providera - dodawanie reguł routingu*/
13.  myApp.config(['$routeProvider', function ($routeProvider) {
14.      $routeProvider.when('/workouts_board', {
15.          templateUrl: 'partials/workouts_board.html',
16.          controller: 'WorkoutsBoardCtrl'
17.      });
18.      $routeProvider.when('/main_map', {
19.          templateUrl: 'partials/google_map.html',
20.          controller: 'WorkoutCtrl'
21.      });
22.      $routeProvider.otherwise({
23.          redirectTo: '/tag_board'
24.      });
25.  }]);
26.
```

Z powyższego listingu pochodzącego z pliku `app/js/app.js` wynika, że korzystaliśmy z dwóch reguł obsługujących wyświetlanie tablicy z opublikowanymi treningami powiązanej z kontrolerem `WorkoutsBoardCtrl` oraz mapy, na której wykonywane są operacje właściwe dla trenera oraz śledzonego treningu(np. wyświetlanie trasy biegacza na żywo lub wysyłanie zlecenia treningu i listowanie zawodników trenowanych przez zalogowanego trenera), obsługiwanej przez `WorkoutCtrl`. Określiliśmy także routing domyślny, gdy adresu url nie będzie można dopasować do żadnej z reguł(wyświetli nam się tablica opublikowanych treningów) i szablony html, które zostaną wczytane w miejsce dyrektywy `ng-view` w pliku `index.html`.

```
1.  <div ng-view></div>
```

## Komunikacja z serwerem, interceptory, pobieranie danych

### Funkcje dla wszystkich użytkowników

### Funkcje dla trenera

### Google Maps API

## **6. Rezultaty projektu**

## **7. Podsumowanie**

### ***7.1. Wnioski***

### ***7.2. Perspektywy***

### ***7.3. Wdrożenie systemu an serwerze katedralnym***

## 8. Bibliografia

1. <https://angularjs.org/>
2. <http://bower.io/>
3. <http://angular-ui.github.io/angular-google-maps>
4. *AngularJS*, Brad Green, Shyam Seshadri, tłum. Robert Górczyński, wyd. Helion 2014
5. Winiarski R., Przewęda R., Wit B., Jegier A.: Sport dla wszystkich, TKKF Warszawa 1995
6. <http://www.redmine.org/>
7. Version Control with Git, 2nd Edition, Joe Loeliger, Matthew McCullough, tłum. Zdzisław Płoski, wyd. Helion 2012
8. Rebecca Murtagh, Mobile Now Exceeds PC: The Biggest Shift Since the Internet Began, <http://searchenginewatch.com/article/2353616/Mobile-Now-Exceeds-PC-The-Biggest-Shift-Since-the-Internet-Began>