

1. Opis projektu:

Celem przedsięwzięcia jest stworzenie działającej aplikacji w oparciu o standardy inżynierii oprogramowania. Projekt będzie realizowany do momentu zakończenia wszystkich etapów projektowania. Produktem końcowym będzie aplikacja do układania diety oraz treningów.

2. Cel projektu:

Celem grupy jest stworzenie aplikacji, która będzie umożliwiała układanie diety oraz treningów. Zadaniem aplikacji jest dobór odpowiedniej diety oraz ćwiczeń zgodnie z wymaganiami użytkownika.

Aplikacja będzie realizowała następujące czynności:

2.1. Zwykły użytkownik:

- a. Zakładanie nowego konta, jako zwykły użytkownik,
- b. Wprowadzenie swoich danych,
- c. Wybór diety,
- d. Wybór aktywności fizycznej,
- e. Zapis treningów oraz diet z możliwością wydruku,
- f. Zmiana motywów aplikacji,
- g. Przeglądanie produktów żywnościowych,
- h. Przeglądanie instruktażu ćwiczeń.

2.2. Trener personalny:

- a. Zakładanie kont zwykłym użytkownikom,
- b. Dodawanie produktów żywnościowych,
- c. Usuwanie lub edytowanie produktów żywnościowych,
- d. Dodawanie nowych instruktażów ćwiczeń,
- e. Usuwanie lub edytowanie instruktażów ćwiczeń.
- f. Monitorowanie postępów użytkowników,
- g. Odpowiadanie na pytania użytkowników.

2.3. Administrator:

- a. Zarządzanie wszystkimi kontami w aplikacji,
- b. Modyfikacja produktów i ćwiczeń w bazie danych,
- c. Ustalanie uprawnień dla poszczególnych użytkowników.

Celem jest też przetestowanie i wykonanie potrzebnej dokumentacji. Wykonanie aplikacji z godnie z wymogami klienta.

3. Wybór technologii:

3.1. Środowisko programistyczne:

Eclipse Java EE IDE for Web Developers.
Version: Mars Release (4.5.0)

3.2. Języki programowania:

Java.

4. Opis ogólny:

4.1.Ogólne możliwości projektowanej aplikacji:

- a. Prosty i czytelny interfejs,
- b. Łatwość w obsłudze dla pracownika oraz zwykłego użytkownika,
- c. Intuicyjne rozmieszczenie narzędzi na pasku.

4.2.Ogólne ograniczenia:

Aplikacja skierowana dla osób, które chcą prowadzić zdrowy tryb życia.

5. Słownik pojęć i synonimów:

5.1Interfejs (GUI) - warstwa umożliwiająca komunikację użytkownika z aplikacją.