Specyfikacja wymagań

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.

1. 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.

Użytkownik powinien ustawić nazwę użytkownika która będzie mu służyła do logowania. Nazwa powinna składać się od 3 do 15 znaków. Hasło ustalone powinno być w zakresie 15 znaków.

b. Wprowadzenie swoich danych (imię, nazwisko, mail)

Wszystkie dane są ograniczone od 1 do 20 znaków.

c .Wybór diety.

Wybór diety przeprowadzamy na podstawie wyliczeń zapotrzebowania kalorycznego. Prezentacja diety w trybie 7- dniowym. Użytkownik powinien wprowadzić do okna swoje dzienne zapotrzebowanie kaloryczne 4 znaki, liczby całkowite.

d. Wybór aktywności fizycznej.

Użytkownik spośród proponowanych ćwiczeń (lista 20 ćwiczeń) wybiera te które mu odpowiadają.

e. Zapis treningów oraz diet z możliwością wydruku,

Nazwa pliku login\_data wygenerowania. Plik zapisuje się w

formacie pdf.

f. Zmiana motywów aplikacji,

Dopuszczone do 15 motywów aplikacji.

g. Przeglądanie produktów żywnościowych.

Dopuszczalna lista rekordów zgodna z lista bazy.

h. Logowanie

Użytkownik wpisuje login. Login może składać się od 3 do 15

znaków. Hasło powinno składać się od 3 do 15 znaków. Mogą to

być liczby jak i litery (male oraz duże).

2.2. Trener personalny:

a. Zakładanie kont zwykłym użytkownikom.

Trener personalny ustala użytkownikowi nazwe użytkownika, która

będzie mu służyła do logownia. Nazwa powinna składać się od 1

do 15 znaków. Hasło ustalone powinno być w zakresie 15

znaków. Nazwa użytkownika imie.nazwisko. Hasło to losowy ciąg

liczb i liter.

b. Dodawanie produktów żywnościowych.

Trener wpisuje do systemu nazwe produktów (od 5 do 20

znaków),oraz wartość kaloryczną.

c. Usuwanie lub edytowanie produktów żywnościowych.

Trener personalny poprzez zaznaczenie, a następnie wybór opcji

”edytuj” bądź ”usuń” zarządza bazą produktów.

d. Dodawanie nowych instruktażów ćwiczeń.

Trener personalny dodaje nowe instruktaże ćwiczeń poprzez

załadowanie obrazków, wymiary: 700x500.

e. Usuwanie lub edytowanie instruktażów ćwiczeń.

Trener personalny poprzez zaznaczenie, a następnie wybór opcji

”edytuj” bądź ”usuń” zarządza bazą produktów.

h. Logowanie

Użytkownik wpisuje login. Login może składać się od 3 do 15

znaków. Hasło powinno składać się od 3 do 15 znaków. Mogą to

być liczby jak i litery (male oraz duże).

2.3. Administrator:

a. Zarządzanie wszystkimi kontami w aplikacji.

Administrator ma wgląd do wszystkich kont w aplikacji.

b. Modyfikacja produktów i ćwiczeń w bazie danych.

Administrator poprzez zaznaczenie, a następnie wybór opcji

”edytuj” bądź ”usuń” zarządza bazą produktów.

c. Ustalanie uprawnień dla poszczególnych użytkowników.

Administrator poprzez swój profil może nadawać uprawnienia

Trenerowi personalnemu oraz zwykłemu użytkownikowi.

Celem jest też przetestowanie i wykonanie potrzebnej dokumentacji.

Wykonanie aplikacji z godnie z wymogami klienta.

1. Wybór technologii:

3.1. Środowisko programistyczne:

Eclipse Java EE IDE for Web Developers.

Version: Mars Release (4.5.0)

3.2. Języki programowania:

Java.

1. 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.

1. Słownik pojęć i synonimów:

5.1Interfejs (GUI) - warstwa umożliwiająca komunikacje użytkownika

z aplikacją.

1. Wymagania niefunkcjonalne:

6.1.Niezawodność aplikacji:

a. Optymalne dobranie architektury sprzętowo-programowej, na

jakiej będzie działał serwer bazodanowy aplikacji oraz sama

aplikacja.

b. Przeprowadzenie licznych testów poszczególnych modułów

działem pracowników i klienta.

6.2.Interfejs aplikacji:

Stworzenie intuicyjnego oraz prostego w obsłudze interfejsu aplikacji po

konsultacjach z pracownikami i klientem.

6.3.Wydajność aplikacji:

Optymalizacja zaprogramowanych modułów aplikacji w celu

zredukowania czasu ich wykonywania oraz zredukowania czasu

odpowiedzi serwera na żądania ze strony klienta.

6.4.Bezpieczeństwo aplikacji:

a. Zastosowanie mechanizmów bezpieczeństwa

– kontroli dostępu do aplikacji, które chronią istotne informacje

klientów (system logowania do aplikacji, możliwość ustawiania

poziomów dostępu poszczególnym użytkownikom, szyfrowanie

haseł, itp.).

b. Możliwość systematycznego sporządzania kopii bezpieczeństwa

bazy danych w określonej jednostce czasu, przeprowadzane w

celu zminimalizowania bądź całkowitemu zapobiegnięciu strat

danych wynikłych z różnych przyczyn losowych.

c. Ograniczenie wszystkim użytkownikom praw dostępu do bazy

danych.

e. Proces logowania jest realizowany w dwóch następujących po

sobie krokach. Pierwszym krokiem jest podanie nazwy

użytkownika i hasła użytkownika w formularzu logowania,

a następnie przeprowadzana jest jego weryfikacja i nadanie mu

odpowiednich uprawnień).

6.5.Dostępność aplikacji:

Należy posiadać aktywne konto użytkownika oraz samą aplikacje.

6.6.Ograniczenia:

Aplikacja desktopowa.

6.7

Wymagania do przetestowania V 1.0

LOG.POPRAWNEDANE

Okno logowania musi przyjąć poprawne dane użytkownika a następnie przekierować na stronę startową aplikacji.

LOG.NIEPOPRAWNEDANE

Okno logowania nie powinno przyjąć niepoprawnych danych użytkownika. Powinno ukazać się komunikat o błędnych danych.

LOG.UPRAWNIENIA

Możliwość zalogowania się 3 róznych użytkowników(zwykły, trener, administrator)

LOG.CZASODPOWIEDZI

Czas reakcji przycisku zaloguj nie większy niż 5 sek. Przeniesienie do okna start

REJ.POPRAWNEDANE

Okno rejestracji musi przyjąć poprawne dane użytkownika a następnie przekierować na stronę logowania do aplikacji.

ABOUT.WYŚWIETLENIE

Po kliknięciu w zakładkę about aplikacja powinna przejść do okna odpowiedzialnego za wyświetlenie odpowiednich danych

POMOC.WYŚWIETLENIE

Po kliknięciu w zakładkę pomoc aplikacja powinna przejść do okna odpowiedzialnego za wyświetlenie odpowiednich danych

BAZAPROD.DODAJ

W zakładce baza produktów powinna być możliwość dodania produktu

BAZAPROD.USUŃ

W zakładce baza produktów powinna być możliwość usunięcia produktu

BAZAPROD.WYSZUKAJ

W zakładce baza produktów powinna być możliwość wyszukiwania produktów a także ich sortowanie.

BAZAPROD.WYSZUKAJ.CZASODPOWIEDZI

Wyszukiwanie produktów nie może trwać dłużej niż 5 sekund  
START.DANE

Aplikacja po zalogowaniu uruchamia zakładkę start z danymi zalogowanego użytkownika  
TRENING.ZAPKALORYCZNE

Zapotrzebowane kaloryczne powinno być liczone według wzoru ‘ XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX ‘

TRENING.ZAPKALORYCZNE.CZASODPOWIEDZI

Czas na obliczanie zapotrzebowania kalorycznego powinien móc być ograniczony przez użytkownika(10,20,30 sekund)  
TRENNING.DODAJ

W zakładce trening powinna być możliwość dodawania aktywności fizycznych do naszego planu treningowego.

TRENNING.USUŃ

W zakładce trening powinna być możliwość usunięcia aktywności fizycznych do naszego planu treningowego

TRENING.ZAPISPDF

Użytkownik powinien mieć możliwość zapisania diety jako PDF

OPCJE.SKÓRKA

Użytkownik powinien mieć możliwość zmiany skórki w aplikacji