# Opis

Napisz system składaj cy si z dwóch aplikacji **Main App** oraz **Tracking**, gdzie:

**Main App -** jest główn aplikacj WWW, która pozwala dodawa , usuwa , modyf kowa i wy wietla list trenerów infoShare Academy. Dodatkowo aplikacja powinna pozwoli wy wietli ostatnie 20 logów na temat akcji u ytkownika, który korzystał z aplikacji.

**Tracking** - jest usług REST-ow , która przyjmuje eventy i zwraca logi na temat akcji u ytkownika, których dokonał na stronach aplikacji głównej.

# Wymagania

## Main App

- Aplikacja WWW napisana w j zyku JAVA uruchamiana na serwerze Wildf y
- Zestawienie poł czenia z baz danych, która przetrzymuje dane na temat trenerów
- 3. Osobna podstrona z list trenerów w formie tabeli zawieraj ca:
  - 1. imi
  - 2. nazwisko
  - 3. adres e-mail
  - 4. telefon
  - 5. przycisk akcji usuni cia trenera
- 4. Osobna podstrona z formularzem dodawania trenera
- 5. Osobna podstrona z formularzem edytowania trenera

- 6. Osobna podstrona z list ostatnich 20 logów pobranych z aplikacji Tracking
- 7. Wysyłanie event'ów na temat akcji jakich dokonywał u ytkownik. Event powinien zawiera nast puj ce informacje:
  - 1. IP u ytkownika
  - 2. typ dokonanej akcji [odwiedzenie listy trenerów, dodanie trenera do bazy, edycja trenera, usuni cie trenera, je eli to mo liwe id trenera, na którym była dokonywana akcja]
  - link do podgl du informacji na temat trenera (mo na wykorzysta widok edycji trenera)
  - 4. data wyst pienia akcji

### Tracking

- Usługa REST-owa napisana w j zyku JAVA uruchamiana na serwerze Wildf y
- 2. Zestawienie poł czenia z baz danych, która przetrzymuje dane na temat akcji, które dokonał u ytkownik systemu w aplikacji Main App
- 3. Dwa endpointy:
  - tracking/event przyjmuj cy event i zapisuj cy go do bazy danych
  - 2. tracking/logs zwracaj cy 20 ostatnich logów

#### Wspólne

- 1. Napisz minimum 5 testów jednostkowych do głównych funkcji systemu.
- 2. Napisz minimum jeden test integracyjny.

Rozwi zanie nale y przygotowa w repozytorium git (np. na githubie). Aplikacja powinna by łatwa do uruchomienia. Wszelkie informacje dodatkowe nt. uruchomienia i przyj te zało enia mo na umie ci w pliku README.

Zadanie nale y przygotowa, a nast pnie zaprezentowa je przed komisj.