Il progetto è stato pensato intorno all’ambiente fitness di una generica palestra. Nella fattispecie, l’obiettivo primario del progetto è quello di digitalizzare le schede di allenamento degli utenti di una generica palestra. Questo scopo porta all’introduzione di un certo livello di interattività delle schede con i macchinari che popolano la palestra.

Affinché le schede digitalizzate possano essere consultabili dagli utenti si è optato per l’implementazione di un client che le possa mostrare in chiaro. Oltre a mostrare la scheda in formato si è voluto implementare un sistema che in ogni momento, su richiesta dell’utente, sia in grado di aggiornare la scheda fitness sostituendo ad ogni macchinario occupato un altro macchinario equivalente che sia libero o che si libererà a breve.

Gestendo informazioni sullo stato di ogni macchinario presente nella palestra si è anche voluto implementare una dashboard che mostri lo stato corrente dei macchinari a tutti i presenti. La dashboard è un display virtuale mostrante un set specifico di informazioni.