

AKADEMIA NAUK STOSOWANYCH W NOWYM SĄCZU

Wydział Nauk Inżynieryjnych
Katedra Informatyki

DOKUMENTACJA PROJEKTOWA PROGRAMOWANIE URZĄDZEŃ MOBILNYCH

Runly: Running App

Autor:

Łukasz Skraba
Bartosz Tobiasz

Prowadzący:

mgr inż. Dawid Kotlarski

Nowy Sącz 2022

Spis treści

1. Ogólne określenie wymagań	3
1.1. Opis działania	3
1.2. Opis wyglądu	3
2. Określenie wymagań szczegółowych	5
3. Projektowanie	6
4. Implementacja	7
5. Testowanie	8
6. Podręcznik użytkownika	9
Literatura	10
Spis rysunków	10
Spis tabel	11
Spis listingów	12

1. Ogólne określenie wymagań

1.1. Opis działania

Aplikacja na urządzenia mobilne umożliwiająca monitoring dokonań sportowych w dziedzinie biegania. Program ma umożliwić monitorowanie naszej aktywności biegowej. Aplikacja ma zapisywać przede wszystkim czas treningu, dystans, trasę uzyskaną dzięki modułowi GPS oraz intensywność treningu (np. wyliczając średnie tempo, średnią i maksymalną prędkość oraz skalone kalorie). Korzystając z aplikacji mamy mieć możliwość szczegółowej weryfikacji danych treningu, zarówno w trakcie jego trwania jak i po jego zakończeniu. Dodatkowo w podsumowaniu dzięki współpracy programu z GPS-em, można także sprawdzić informacje o najniższym i najwyższym punkcie trasy. Szczegółowe statystyki mają pozwolić na analizę postępów i wyciągnięcie wniosków na przyszłość.

Treningi mają być zapisywane w pamięci. Użytkownik ma mieć możliwość zobaczenia statystyk wybranego treningu.

Aplikacja ma za zadanie także motywować nas do ćwiczeń, np. wysyłając nam powiadomienia, w ustalonym przez użytkownika momencie, o tym, że nie odbyliśmy jeszcze treningu.

Poza pomiarami w trakcie treningu, aplikacja ma także liczyć kroki, kiedy działa w tle.

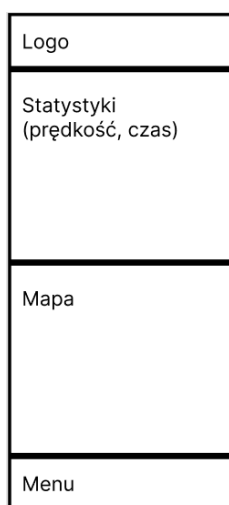
1.2. Opis wyglądu

Na głównej stronie treningu, którą widzi użytkownik po otwarciu aplikacji, Powinny znajdować się takie informacje jak:

- czas trwania aktywności,
- prędkość w danym momencie,
- średnia prędkość,
- dystans,
- spalone kalorie,

Oprócz tego na stronie treningu Rys. 1.1 (s. 4) powinna znajdować się mapa, na której będzie pokazana aktualna pozycja użytkownika, oraz przebyta trasa.

Po zakończonym treningu aplikacja ma pokazać całą przebytą trasę na mapie oraz dać dostęp do szczegółowych statystyk treningu Rys. 1.2 (s. 4). Użytkownik ma mieć podgląd na wszystkie możliwe dane.

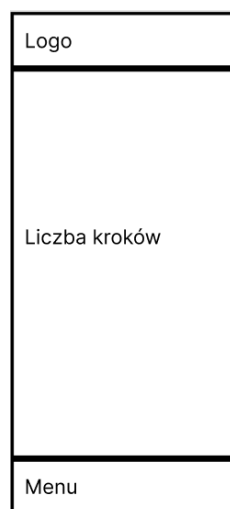


Rys. 1.1. Ekran treningu



Rys. 1.2. Ekran podsumowania

Ekran krokomierza Rys. 1.3 (s. 4) ma zawierać tylko liczbę zrobionych w bieżącym dniu kroków.



Rys. 1.3. Ekran krokomierza

Na dole aplikacji ma się znajdować menu za pomocą którego użytkownik może się przełączać pomiędzy ekranem krokomierza, treningu, odbytymi treningami i ustawieniami.

Ekran zawierający historię odbytych treningów powinien przedstawiać je w postaci list. Ustawienia też powinny być przedstawione w postaci listy.

2. Określenie wymagań szczegółowych

Aplikacja zostanie napisana korzystając z Xamarin.Forms. Jest to środowisko umożliwiające tworzenie aplikacji za pomocą języka XAML oraz kodu w języku C#.

Aplikacja będzie podzielona na podstrony. Na dole będzie znajdować się menu z opcjami. Wybór poszczególnej opcji w menu wyświetli daną podstronę w ekranie aplikacji.

3. Projektowanie

4. Implementacja

5. Testowanie

6. Podręcznik użytkownika

Spis rysunków

1.1. Ekran treningu	4
1.2. Ekran podsumowania	4
1.3. Ekran krokomierza	4

Spis tabel

Spis listingów