

Na Sportowo Doc

Damian Tomczyszyn

8 czerwca 2022

1 Wprowadzenie

1.1 Technologie

Aplikacja została napisana w frameworku MVC przy użyciu **platformy .NET w wersji 6 w języku c sharp**. Do testowania endpointów aplikacji został wykorzystany **Postman**.

2 Endpointy

2.1 User

- `https://localhost:7098/Users` - Pobiera liste użytkowników.
- `https://localhost:7098/Users/Edit/1` - Edycja użytkownika.
- `https://localhost:7098/Users/Details/1` - Szczegóły na temat użytkownika
- `https://localhost:7098/Users/Delete/1` - Usuniecie użytkownika.

2.2 Training

- `https://localhost:7098/user/1/training/list` - Pobiera liste wszystkich treningów.
- `https://localhost:7098/user/2/training` - Dodanie treningu w Postmanie.

Note: Tylko endpoint, bez widoku

- `https://localhost:7098/user/4/training` - Pobranie treningu dla usera

Note: Tylko endpoint, bez widoku

- `https://localhost:7098/user/4/training` - Usuniecie treningu użytkownika.

2.3 Exercise

- `https://localhost:7098/user/1/training/exercise` - Pobiera liste wszystkich ćwiczeń dla danego treningu.

Note: Tylko endpoint, bez widoku

- `https://localhost:7098/user/2/training/exercise/3` - Pobranie ćwiczenia ze względu na jego id.

Note: Tylko endpoint, bez widoku

3 Modele

1. User - model użytkownika.
2. Address - model zawierający adres użytkownika.
3. Training - model treningu użytkownika.
4. Exercise - model ćwiczenia w treningu użytkownika.