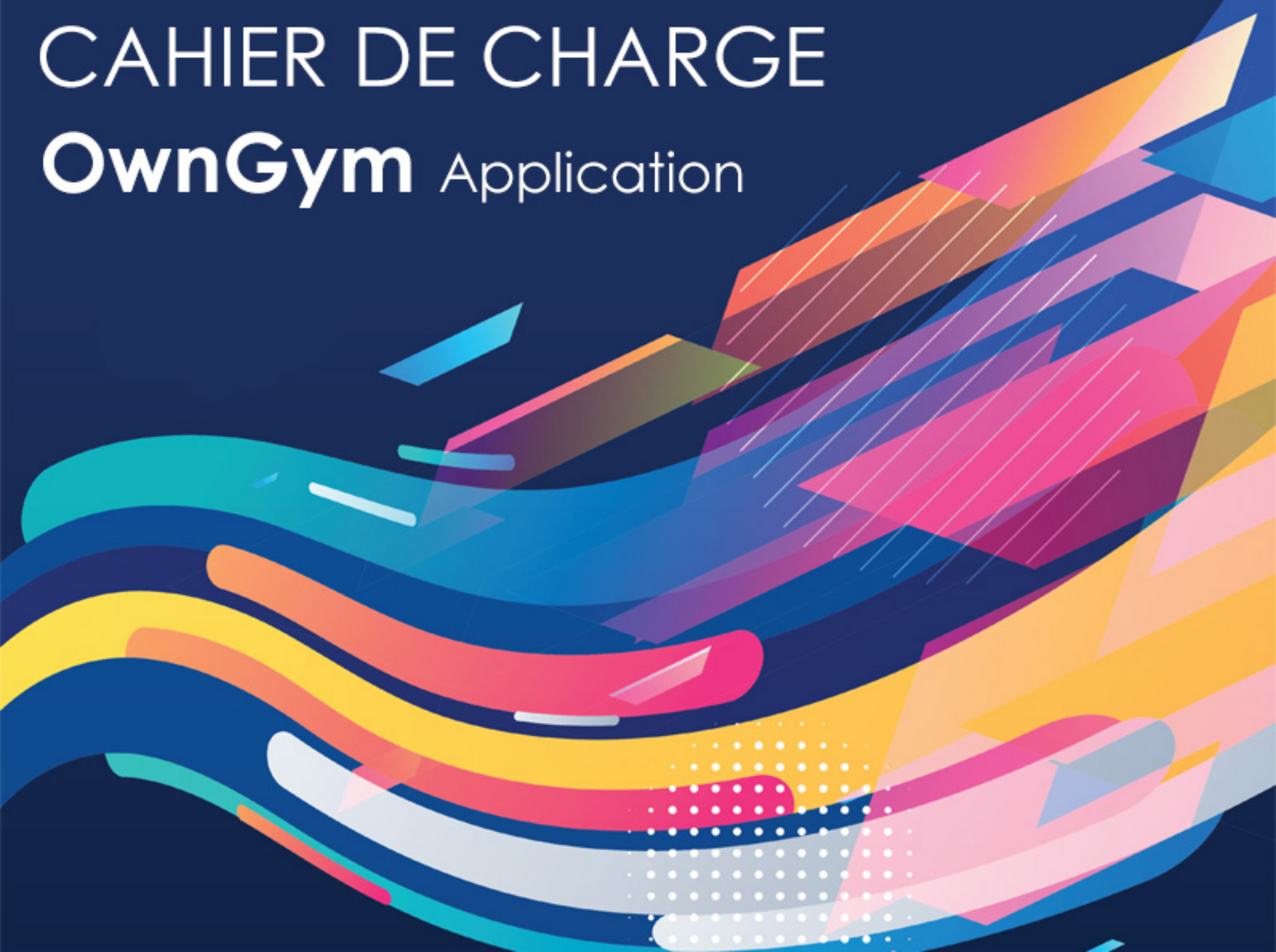


CAHIER DE CHARGE

OwnGym Application



Plan De Cahier De Charge

1-Introduction

2-Méthode de gestion de projet

3-L`Application

a-Nom d'application

b-Public Vise

c-Le type d'application

d-Les Plateformes DE NOS CIBLES

e-Périmètre du projet

f-Délai pour la réalisation du Projet

g-Fonctionnalités de OwnGym

4-Conception UML

a-Use Case

b-Diagram De Classe

c-Diagram De Sequence

-Environnement de développement

-Technologies utilisées

Anas Latique, Ismail Souirdi, Younes Zebri



1-Introduction

Le sujet de notre application est venu relativement vite. En effet, Nous pratiquons le fitness depuis plusieurs mois et nous avons toujours eu l'habitude de noter, dans une application de prise de notes, les exercices effectués lors de nos entraînements. N'ayant pas trouvé d'application optimal à ce que nous recherchions pour noter nos performances, Alors, pourquoi ne pas faire nous-même cette application de gestion.



2-Méthod De Gestion De Projet

Avant de commencer ce projet de développement, il nous fallu choisir une méthode de gestion de projet. Nous avons opté pour SCRUM. Il y en a pleins d'autres, mais cette méthode à l'avantage d'obliger ces utilisateurs à noter des stories pour se souvenir des exigences du mandant, ordonnées par le business value la plus importante. De plus, à la fin de chaque sprint, on doit fournir quelque chose de fonctionnel à la fin de celui-ci. Cela nous permettait de nous organiser pour savoir dans quel ordre nous devions-nous y prendre.



3-L'application

L'application aura pour avantages :

- Une liste d'entraînements pour chaque localisation (Gym, Street, Home).
- Profitez des meilleurs conseils et outils pour rester sur le chemin menant vers vos objectifs de poids et de nutrition.
- Consultez toutes les statistiques, analyses, tendances et bien plus. Sous forme d'un tableau de bord.
- Goal ou bien succès pour amener les gens à utiliser l'application et se motiver à toujours en faire plus.



3-L'application

a-Nom d'application

L'application portera le nom de « OwnGym »

b-Public Vise

Notre application est visée pour tout le monde.



3-L'application

c-Le type d'application :

Fitness et Sports

d-Les Plateformes DE NOS CIBLES

- + Application Mobile Android
- + Application Web ASP.NET



3-L'application

e-Périmètre du projet

Notre application est monolingue : Anglais

f-Délai pour la réalisation du Projet

Mai 2018



3-L'application

h-Fonctionnalités De OwnGym

-Gestion des entrainements :

Exercices : Les exercices sont de type musculation ou cardiovasculaire

Une fois un workout (entrainement) créé, on a la possibilité d'ajouter un exercice connu de l'application dans une séance d'entrainement. Cette fonctionnalité se veut très simple, une liste d'exercice est affichée et on choisit parmi ceux proposés. Il y a aussi la possibilité de créer un exercice n'étant pas déjà dans l'application.

Un exercice est constitué d'un nom, d'une description, d'un type et du muscle principalement travaillé durant son exécution. De plus, une fois un exercice ajouté à un entrainement, on peut lui rajouter des séries ou enlever l'exercice de l'entrainement.



3-L'application

h-Fonctionnalités De OwnGym

-Gestion des entrainements :

Profil : Dans cette partie, on y retrouvera toutes les informations concernant l'utilisateur de l'application. En effet, il peut être pratique de connaître l'âge d'une personne, ainsi que plusieurs autres mensurations. Le point fort de cette fonctionnalité, c'est que l'utilisateur pourra une fois par jour ajouter une mesure pour une mensuration en particulier. Par exemple, il peut ajouter

Sets : Une série est contenue dans un exercice. Elle représente le nombre de fois que l'on va répéter une action, par exemple, 4 séries de 12 répétitions à 20 kilos ou pour du cardio 20 min de vélo. Elles seront exclusivement ajoutées aux exercices concernés et donc chaque série est unique.



3-L'application

h-Fonctionnalités De OwnGym

-Gestion des entrainements :

Workout Location: est le nom que nous avons choisi pour regrouper les 3 différents localisations d'entrainement (Gym ,Street ,Home) chaque place a sa propre workout (entrainement) propositions .

Program : il contient les Exercices, les séries (sets) , le calendrier d'entraînement.(workout) , et les informations nutritionnelles .

Meals : C'est à propos les informations nutritionnelle que l'utilisateur recevrait, comme la quantité de calories, de calcium, de protéines nécessaires par jour. Ces infos seront incluse dans le programme.



3-L'application

h-Fonctionnalités De OwnGym

-Gestion des entrainements :

Workout : La fonctionnalité phare de l'application est la gestion des entrainements. Un entrainement est le nom que j'ai choisi pour regrouper une séance d'entrainement contenant plusieurs exercices. Celui-ci a plusieurs caractéristiques comme un nom, une date de réalisation et ainsi qu'une durée de séance approximative.

Il est possible d'afficher une liste d'entrainement, d'afficher les détails d'une séance et ainsi pouvoir visualiser les caractéristiques citées plus haut, mais aussi les exercices contenus dans cet entrainement.



3-L'application

h-Fonctionnalités De OwnGym

-Gestion des entrainements :

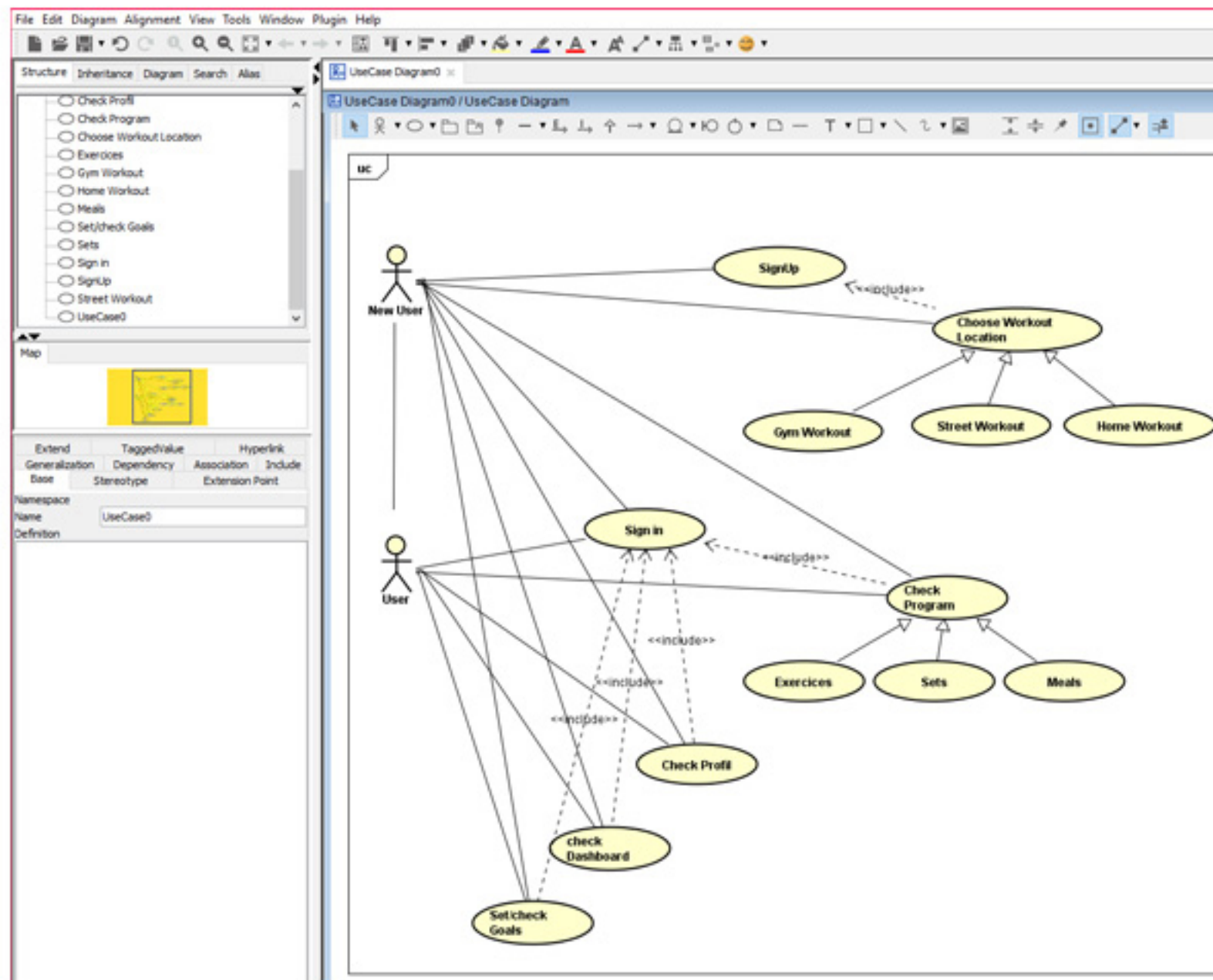
Goals: Cette fonctionnalité est un élément qui permettra de motiver les utilisateurs à continuer leur progression.

Statistiques: Les statistiques sont importantes, car ce sont elles qui feront la différence entre un entrainement écrit dans un bloc note et l'application mobile. Il est question d'afficher par exemple dans des graphiques le nombre d'entrainement regroupé par mois, les poids portés durant les séries d'un exercice en particulier pour voir l'évolution. De plus, On peut afficher des graphiques en lien avec les mensurations enregistrées, mais encore les muscles travaillés durant les exercices.



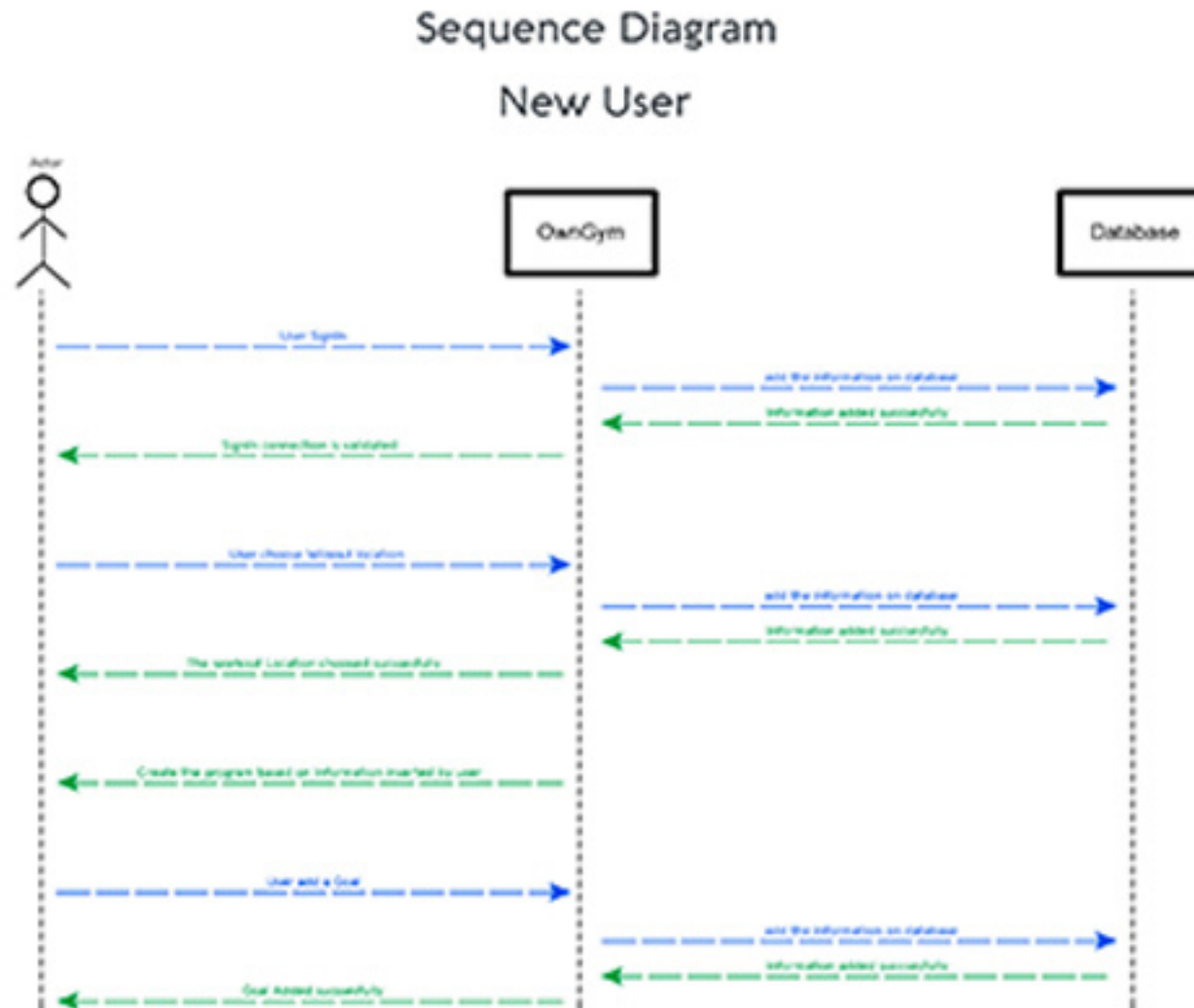
4-UML

a-Use Case



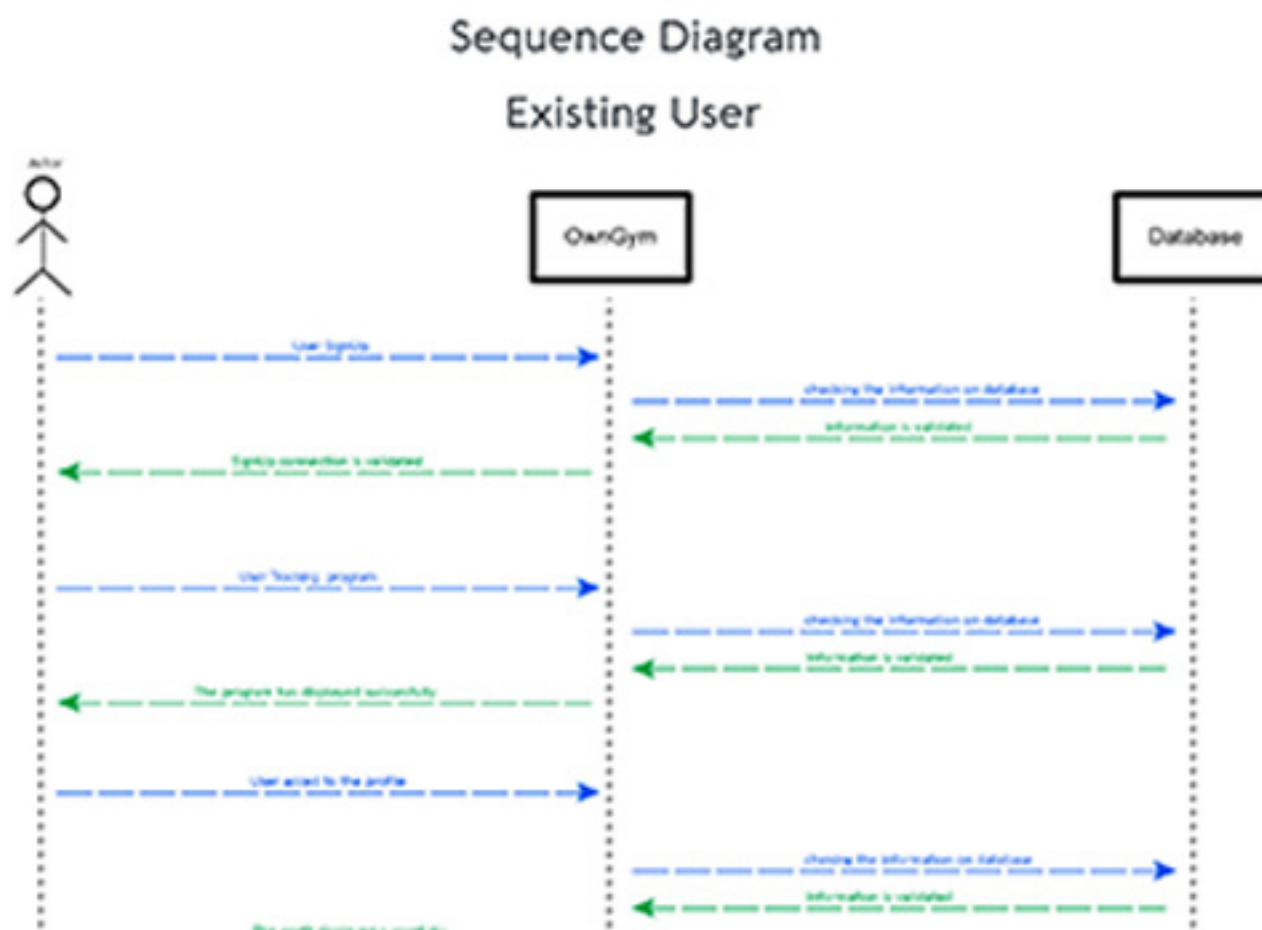
4-UML

c-Diagram de sequence



4-UML

c-Diagram de sequence



-Environnement de développement:

Github : est l'outil qu'on va utilisé pour gérer les différents codes sources du développement de l'application entre nous.

Logiciels ,Editeur :

- Visual studio
- Atom
- Microsoft SQL Server Management Studio

Emulateur, smartphone, navigateur : Pour tester le rendu de l'application .



-Technologies utilisées :

HTML 5

JQuery

CSS3

JQuery Mobile

javaScript

Asp.net

C#

Ado.net

Xamarine

Cordova

SQL

Phongap

Bootstrap

JAVA

