

**1. Nazwisko i imię autora:**

Juliusz Łosiński 46155

**2. Nazwa i temat serwisu/ aplikacji:**

E-Fit - Internetowy serwis z planami treningowymi.

**3. Cel serwisu/ aplikacji z punktu widzenia właściciela:**

Celem serwisu jest umożliwienie potencjalnym klientom, możliwości zakupu planu treningowego na określony przedział czasu. Wraz z uwzględnieniem preferencji użytkownika oraz innych czynników.

**4. Ogólny opis przeznaczenia i działania:**

Użytkownik będzie na początku miał możliwość zarejestrowania się (wprowadza login, hasło oraz e-mail). Następnie będzie mógł się zalogować i wypełnić formularz dotyczący jego planu treningowego.

Będzie mógł wybrać na przykład:

- ile dni chce ćwiczyć w ciągu tygodnia i ile czasu w tym dniu,
- jaki jest cel (zbudować masę mięśniową czy obniżyć po prostu swoją wagę/ schudnąć),
- na ile tygodni chce plan treningowy,
- jaki typ treningu preferuje np.: split czy FBW,

Następnie może przejść do miejsca, gdzie opłaci ten plan i zostanie do niego dostęp.

W owym serwisie będzie miał pokazane jak te ćwiczenie się wykonuje (opis) plus zdjęcia.

Na stronie głównej będzie miał zakładki poniedziałek, wtorek, środa, czwartek, piątek. Na każdej z tych zakładek będzie miał rozpisany plan/ jakie ćwiczenia robić. Kolejnymi opcjami będzie wylogowanie z konta itp.

**5. Główna grupa docelowa, dla której jest przeznaczony.**

Główną grupą docelową jest grupa osób, która dopiero zaczyna swoją przygodę z siłownią (grupa początkująca).

**6. Analiza rozwiązań konkurencyjnych oraz opis możliwości zdobycia przewagi konkurencyjnej.**

Należy podać adresy sprawdzanych serwisów/ aplikacji konkurencji.

Przykładowymi rozwiązaniami konkurencyjnymi są np.: Fabryka Siły, buduj masę oraz justbfit.

<https://www.fabrykasily.pl/>

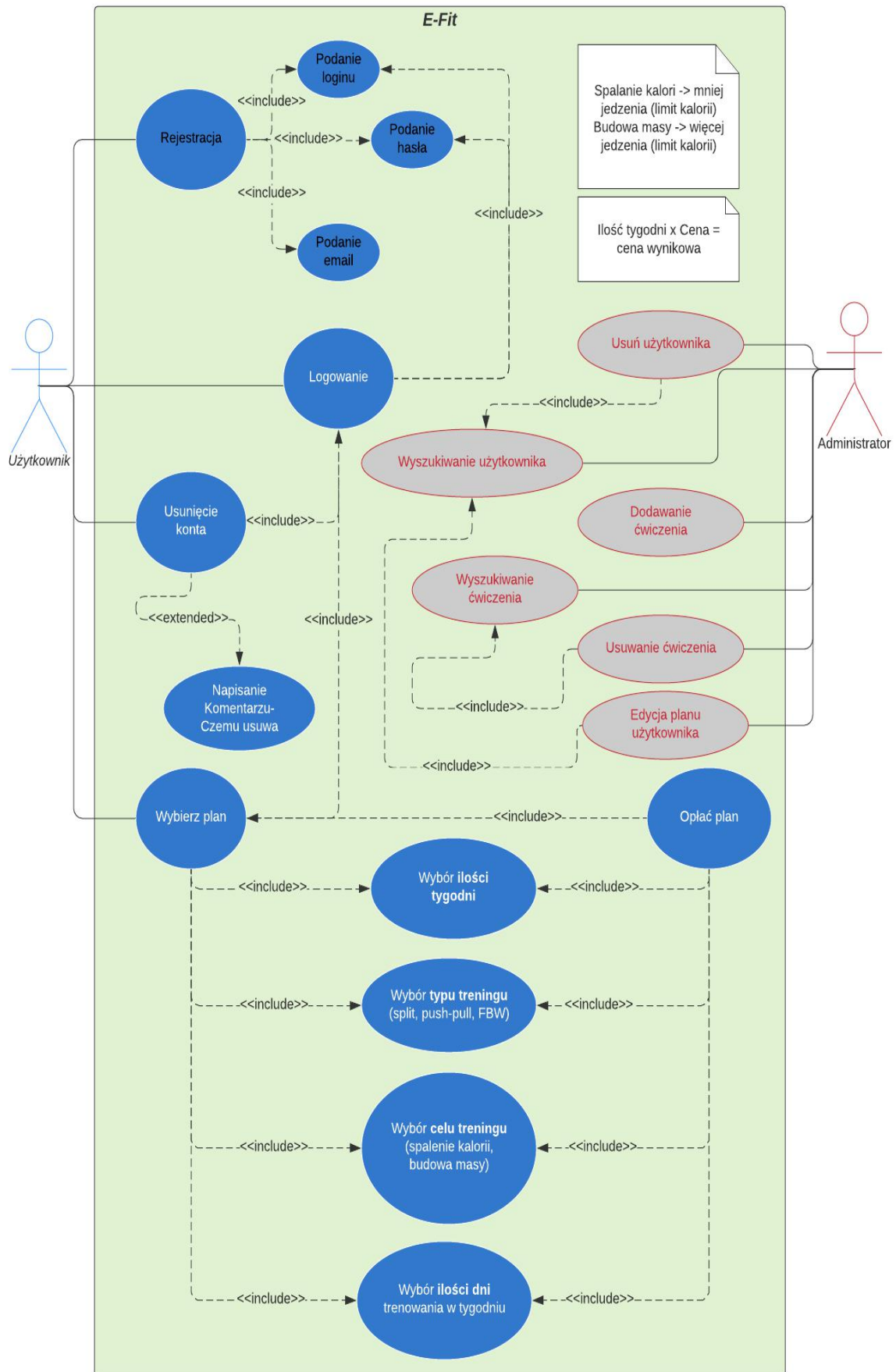
<https://www.budujmase.pl/plany/>

<https://justbfit.pl/plany-dietetyczne-i-treningowe/>

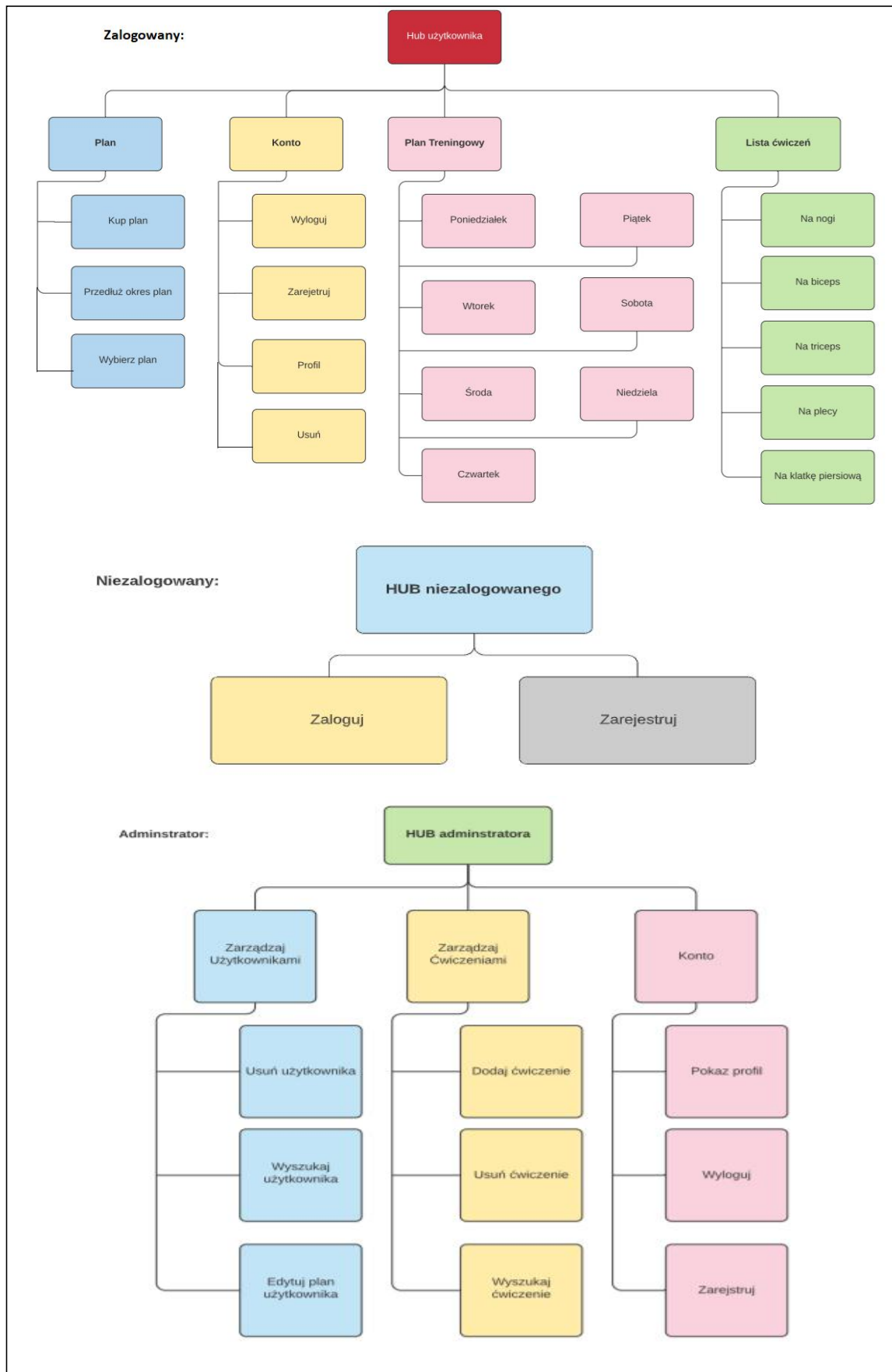
Przewagę konkurencyjną możemy w następujący sposób:

- wprowadzić darmowy plan treningowy (na początku),
- ładny i intuicyjny UX strony,
- czytelność strony dla użytkownika,
- prostota wykonania ale zarazem bardzo wydajna,
- łatwość w używaniu,

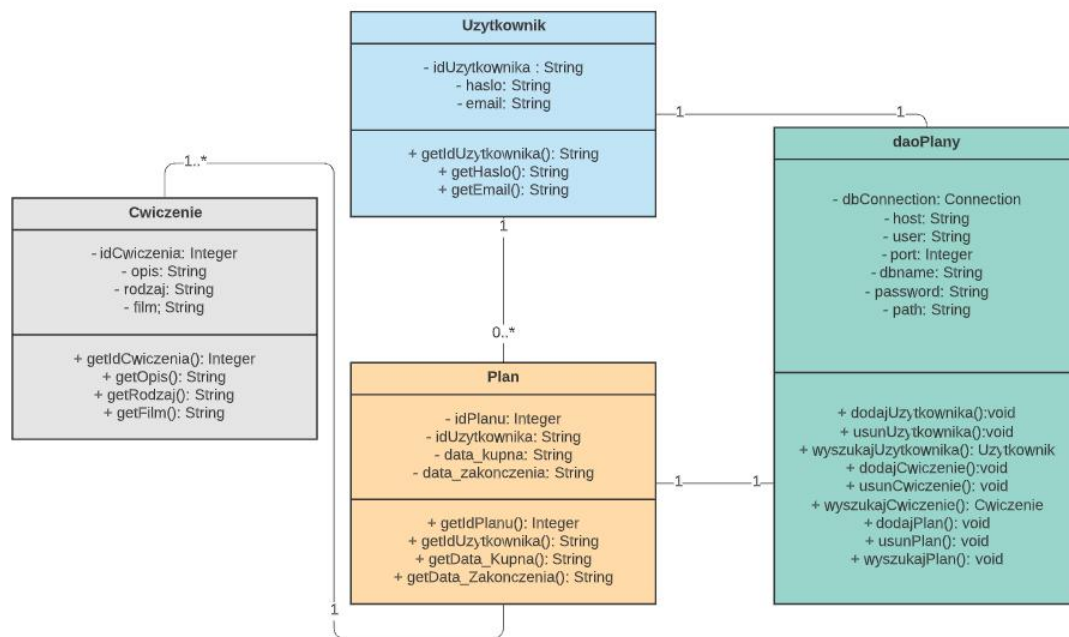
## 7. Diagram(y) przypadków użycia UML - ogólny (najważniejsze przypadki istotne dla celu):



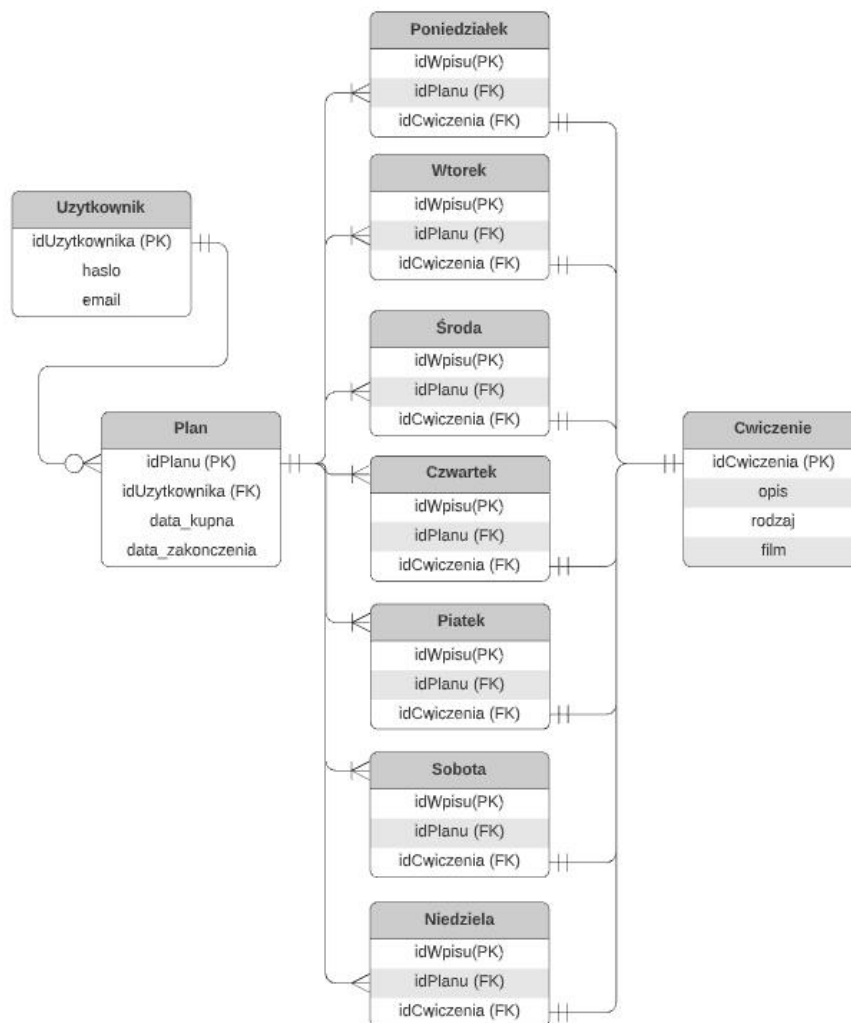
8. Schemat nawigacji: lista stron oraz połączenie między nimi dla różnych ról użytkowników np. Niezalogowany, zalogowany, administrator.



## 9. Diagramy klas UML - klasy istotne z punktu widzenia realizowanego celu funkcjonalności:



## 10. Struktura bazy danych: tabele oraz relacje między nimi - diagram ERD:



11. Schematy graficzne stron ilustrujące rozmieszczenie i wielkość elementów – diagram ADV z podstawowymi elementami graficznymi (np. logo, menu, panele boczne, zawartość) lub zrzut ekranu strony z elementami stylu. Uwzględnij widoki na duże i małe ekrany oraz dla różnychrół użytkowników jeśli mają inny układ.

Link: [https://www.figma.com/file/T7mvO4ty1KWYc9Om6JoUdN/PSI\\_PAW\\_Projekt?node-id=0%3A1](https://www.figma.com/file/T7mvO4ty1KWYc9Om6JoUdN/PSI_PAW_Projekt?node-id=0%3A1)



12. Lista zaplanowanych do wykorzystania technologii i rozwiązań wraz z opisem ich zastosowania w projektowanym serwisie/ aplikacji oraz ciekawszych.

Do utworzenie tego serwisu zostanie użyta technologia Spring Boot z obsługą bazy danych użytkowników w bazie PostgreSQL, dzięki której będę w stanie uzyskać zadawalające wyniki w dobrym czasie. Uzyskane rozwiązanie problemu biznesowego będzie spełniało wszystkie wcześniej postawione wymogi w sposób efektywny oraz efektowny.

Dodatkowo zostaną użyte:

- CSS,
- HTML5,
- Spring JPA,
- Thymeleaf,