

# CITYGYM

Opis ogólny: **Aplikacja mobilna** klienta siłowni, umożliwiająca zakup/przedłużenie karnetu, informująca o stanie subskrypcji, ewentualnie powiadamiająca o eventach na siłowni, dająca możliwość bookowania trenera personalnego, informowanie o możliwych promocjach i zniżkach dla stałych klientów:

Funkcjonalność krytyczna:

- Logowanie do aplikacji
- Rejestracja nowych użytkowników
- Sprawdzenie stanu subskrypcji
- Wyświetlanie kodu QR na wejściu do bramki
- Interfejs graficzny

Funkcjonalność dodatkowa:

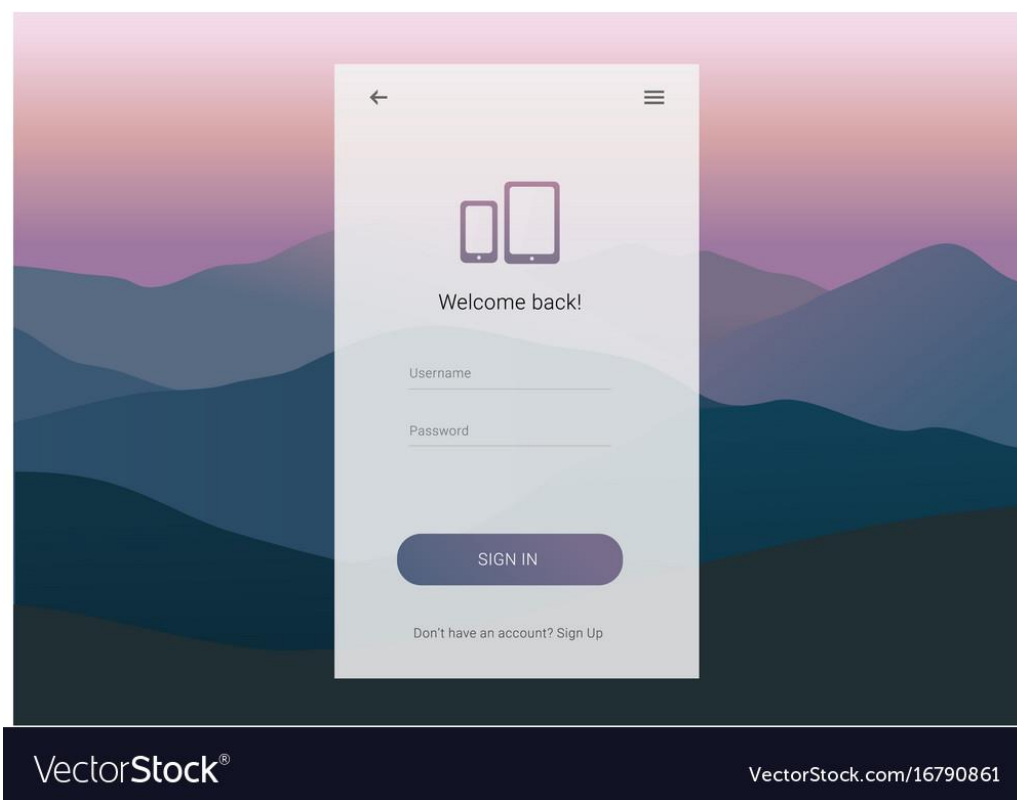
- Zakup / przedłużenie karnetu
- Sprawdzanie terminów eventów na siłowni
- Bookowanie zajęć z trenerami personalnymi
- Realizacja karnetów w wielu punktach (karnet sieciowy i placówkowy)
- Powiadomienia o wygasaniu karnetu

Projekt dzieli się na 3 moduły

- Baza danych- realizowana w języku SQL i środowisku SQL Developer
- Moduł komunikujący bazę danych z aplikacją- Java | Visual Studio Code
- Aplikacja kliencka z interfejsem graficznym - Java Swing lub Java FX | Android Studio.

Opis ogólny GUI aplikacji oraz flow towarzyszące interakcji:

1. Klient instaluje aplikację. Po uruchomieniu pojawia się standardowe okno logowania, o przybliżonej budowie do poniższej ilustracji:



Po pomyślnym zalogowaniu pojawia się ekran główny wyświetlający unikatowy kod QR użytkownika umożliwiający otwarcie bramki wejściowej na siłownię.

2. Aplikacja będzie zawierała menu nawigacyjne obsługujące okna:
  - dane personalne użytkownika (Imię, Nazwisko, adres)
    - zmiana hasła
    - zmiana adresu
    - usunięcie konta
  - dane dotyczące karnetu (data ważności, dostępność siłowni, VIP)
  - grafik zajęć na bieżący tydzień

Użytkownik będzie miał dowolność w przemieszczaniu się pomiędzy zakładkami menu nawigacyjnego. Płatność oraz zapisy na zajęcia w podstawowym założeniu będzie odbywała się poza aplikacją (w recepcji siłowni).