

- 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 możliwościach promocjach i zniżkach dla stałych klientów:
- Funkcjonalność krytyczna:
 - Logowanie do aplikacji i zabezpieczenia
 - Rejestracja nowych użytkowników
 - Sprawdzenie stanu subskrypcji
 - Wyświetlanie kodu na wejściu do bramki
 - Interfejs graficzny
- Funkcjonalność dodatkowa:
 - Zakup / przedłużenie karnetu
 - Sprawdzanie eventów na siłowni
 - Bookowanie zajęć z trenerami personalnymi
 - Realizacja karnetów w wielu punktach (karnet sieciowy i placówkowy)
 - Powiadomienia o wygasaniu karnetu

2

- Projekt dzieli się na 3 moduły:
 - Baza danych realizowana w języku SQL i środowisku SQL Developer
 - Wymagania wylistowane w pliku opis_zadania_projektowego.docx
 - Moduł komunikujący bazę danych z aplikacją- Java
 -
 - Aplikacja kliencka z interfejsem graficznym - Java Swing* (myli mi się z Swift)
 -