

- 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:
  - Zakup / przedłużenie karnetu (warto zmienić na dodatkową)
  - Logowanie do aplikacji i zabezpieczenia
  - Rejestracja nowych użytkowników
  - Sprawdzenie stanu subskrypcji
  - Wyświetlanie kodu na wejściu do bramki
  - Interfejs graficzny
- Funkcjonalność dodatkowa:
  - 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)
    -