

Aplikacja Sportowa ZUT

aplikacja do organizacji wydarzeń sportowych

Sebastian Kacprzak Michał Kubica
Marek Krzywański Kamil Banaś

Zachodniopomorski Uniwersytet Technologiczny

19 czerwca 2024

Spis treści

1 Wprowadzenie do projektu

- Opis aplikacji
- Technologie
- Funkcje zespołu

2 Aplikacja

- Wygląd aplikacji
- Funkcjonalności
- Dokumentacja

3 Zakończenie

- Postęp pracy
- Podsumowanie

Opis aplikacji

Aplikacja powstaje we współpracy z Studium Wychowania Fizycznego i Sportu Zachodniopomorskiego Uniwersytetu Technologicznego.
Przeznaczona jest dla organizatorów i uczestników wydarzeń sportowych.

Aplikacja służy do organizacji i zarządzania wydarzeniami sportowymi.

Najważniejsze funkcjonalności w aplikacji:

Uczestnicy

- przesyłanie wyników,
- przeglądanie rankingów, aktualnego podium i statystyk,
- otrzymywanie powiadomień dotyczących wydarzeń.

Administratorzy

- pobieranie wyników z wydarzenia,
- tworzenie, edytowanie, usuwanie aktualnych wydarzeń,
- przeglądanie statystyk wydarzeń.

Technologie

Grafika: Figma

Frontend: HTML, CSS, JavaScript, React Native

Backend: MySQL, Node js



Funkcje zespołu, największe wyzwanie

Backend & Frontend: Michał, Marek, Sebastian

Testowanie: Michał, Kamil

Dokumentacja: Kamil, Marek, Sebastian

Największym wyzwaniem dla nas był wybór odpowiedniej technologii do realizacji projektu.

Ekran startowy



- Ekran startowy dla aplikacji.
- Dostępny zarówno dla zalogowanych jak i niezalogowanych osób.
- Osoba niezalogowana jest w stanie przejrzeć wybrane wydarzenie.

Ekrany zalogowania



Uczestnik



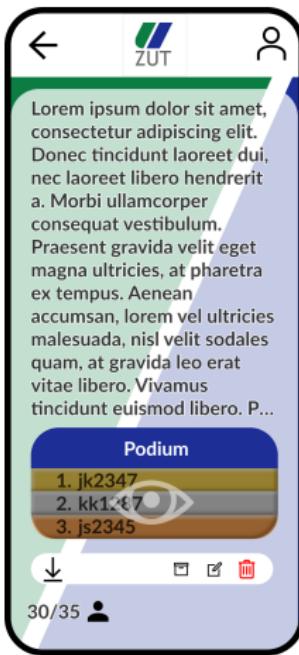
Administrator

- Uczestnicy widzą dostępne oraz zarchiwizowane wydarzenia, które można filtrować oraz wyszukać.
- Administratorzy mają możliwość edycji, archiwizacji oraz usunięcia wydarzenia.

Ekran wydarzenia



Uczestnik



Administrator

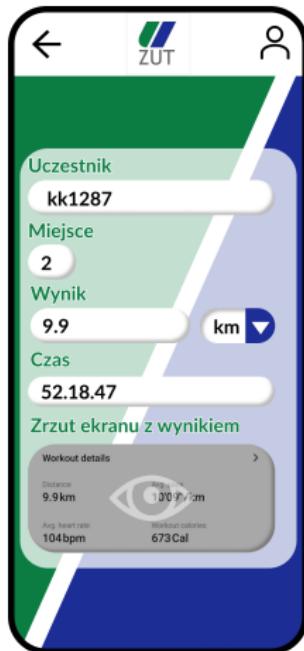
- Uczestnicy mogą przeczytać opis wydarzenia i zapisać się na nie.
- Administratorzy mogą edytować wydarzenie jak i pobrać wynik.

Ranking wydarzenia

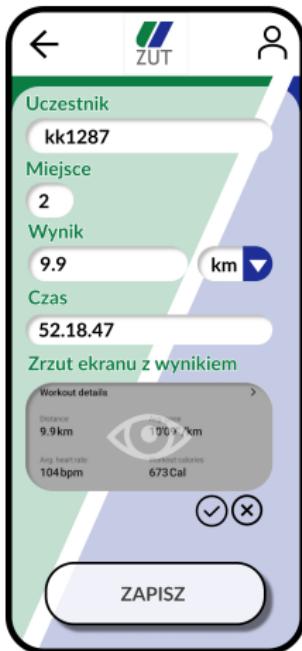


- Uczestnicy mogą podejrzeć swoje miejsce rankingowe w wydarzeniu.
- Administratorzy mogą zweryfikować wyniki przesłane przez uczestników przesyłając im powiadomienie o zaakceptowaniu wyniku.

Wysyłanie wyników



Uczestnik



Administrator

- Przy wysyłaniu wyników zamieszczamy informacje potwierdzające nasze osiągnięcie w wydarzeniu.
- Administrator może przejrzeć wynik dowolnego uczestnika oraz zatwierdzić autentyczność.

Funkcjonalności

Uczestnik

- Logowanie do aplikacji
- Rejestracja
- Podgląd wydarzenia
- Zapisanie na wydarzenie
- Wypisanie z wydarzenia
- Przesłanie wyników na wydarzenie
- Podgląd wyników z wydarzenia
- Wyświetlanie rankingu wydarzenia
- Przeglądanie statystyk własnych
- Wyświetlanie statystyk ogólnych wydarzenia
- Przejrzenie otrzymanych powiadomień

Administrator

- Dodanie wydarzenia
- Pobranie wyników wydarzenia
- Archiwizacja/edycja/usuwanie wydarzenia
- Weryfikacja wyników uczestników
- Wysłanie powiadomienia do uczestników
- Uzyskanie statystyk wydarzenia

Dokumentacja

Cała dokumentacja jest zawarta w repozytorium GitHub.

Dokumentacja zawiera:

- Opis aplikacji i funkcjonalności.
- Testowanie, wszystkie dotychczas dokonane testy i ich rezultaty
- Instrukcja dla administratorów

Opis aplikacji

Numer: 1

Nazwa: Logowanie do Aplikacji

Użytkownicy: Wszyscy użytkownicy aplikacji

Scenariusz główny: Logowanie do aplikacji

Warunki początkowe:

- Użytkownik posiada konto w aplikacji

Przebieg działań:

- Użytkownik wybiera opcję "Zaloguj".
- System wyświetla formularz do logowania.
- Użytkownik wprowadza swoje dane logowania (e-mail/ nazwa użytkownika i hasło).
- Użytkownik kliką przycisk "Zaloguj się".
- W razie potrzeby system wyświetli dodatkową weryfikację bezpieczeństwa (np. dwuetapowe uwierzytelnianie).
- Użytkownik przechodzi weryfikację.

Efekty: Użytkownik zalogowany i ma dostęp do swojego profilu oraz funkcji aplikacji

Testowanie

TestCase 001

Tester	Kamil Banas	
Data utworzenia	07.05.2024	
Nazwa TestCase	TC_001_Logowanie do aplikacji	
Wersja Testu	V0.1	

Warunki wejściowe

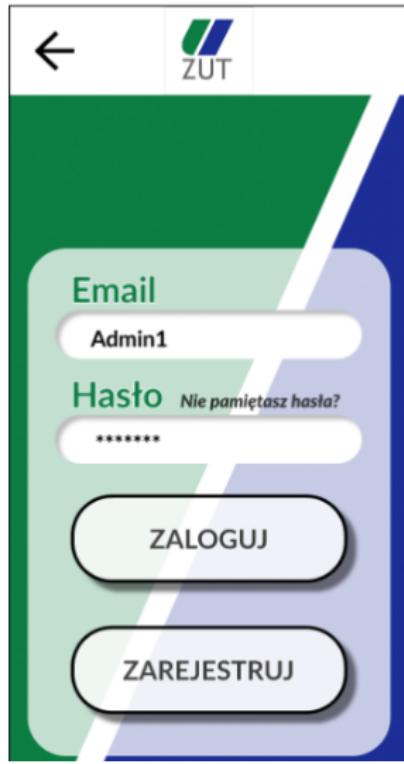
1.	Użytkownik posiada konto w aplikacji	
----	--------------------------------------	--

Kroki testu

LP.	Działanie	Oczekiwany rezultat	Czy działa poprawnie
1.	Użytkownik wybiera opcję "Zaloguj".	System wyświetla formularz do logowania.	Tak
2.	Użytkownik wprowadza swoje dane logowania (e-mail/ nazwa użytkownika i hasło).	Pola zostały uzupełnione	Tak
3.	Użytkownik kliką przycisk "Zaloguj się".	System wyświetla panel użytkownika	Tak

Instrukcja

Po kliknięciu 'Zaloguj' przenosimy się do ekranu logowania,
gdzie wpisujemy dane administratora i logujemy się



Postęp pracy

- Nasza aplikacja mobilna jest ukończona na 100%.
- Skończyliśmy wymagane funkcjonalności oraz podaliśmy naszą aplikację systematycznemu testowaniu.
- Dzięki technologii Expo w szybki sposób przeprowadzaliśmy proces testowania aplikacji mobilnej.
- Stworzyliśmy instrukcję, którą udostępnimy SWFiS w celu przedstawienia jak zarządzać aplikacją jako administrator.

Podsumowanie

- Projekt jest realizowany celem spełnienia oczekiwania Studium Wychowania Fizycznego i Sportu.
- Prace nad aplikacją zmierzają do wydania pełnej wersji do wykorzystania przez członków SWFiS.

Koniec

Dziękujemy za uwagę