

Aplikacja Sportowa ZUT

aplikacja do organizacji wydarzeń sportowych

Sebastian Kacprzak Michał Kubica
Marek Krzywański Kamil Banaś

Zachodniopomorski Uniwersytet Technologiczny

April 9, 2024



Spis treści

1 Wprowadzenie do projektu

- Opis aplikacji
- Technologia
- Funkcje zespołu

2 Aplikacja

- Wygląd aplikacji
- Funkcjonalności

3 Zakończenie

- Postęp pracy
- Podsumowanie aktualnie naszej pracy

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

- weryfikowanie wyników,
- tworzenie, edytowanie, usuwanie aktualnych wydarzeń,
- przeglądanie statystyk wydarzeń.

Technologie

Grafika: Figma

Frontend: HTML, CSS, JavaScript, React Native

Backend: MySQL, Node.js



Funkcje zespołu

Backend & Frontend: Michał, Marek, Sebastian

Testowanie: Michał, Kamil

Dokumentacja: Kamil, Marek, Sebastian

Ekran startowy



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

Ekrany zalogowania



Uczestnik



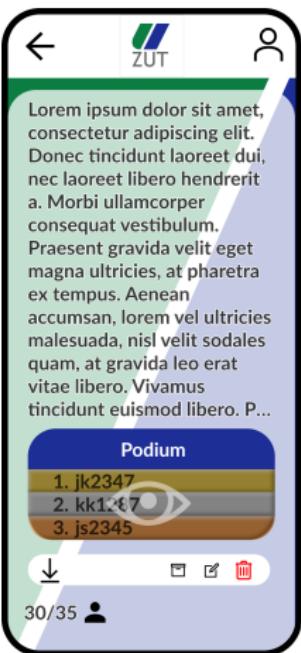
Administrator

- Uczestnicy widzą dostępne oraz zarchiwizowane wydarzenia. Mogą je filtrować oraz wyszukać.
- Administratorzy mają możliwość zedytowania, zarchiwizowania oraz usunięcia wydarzenia.

Ekran wydarzenia



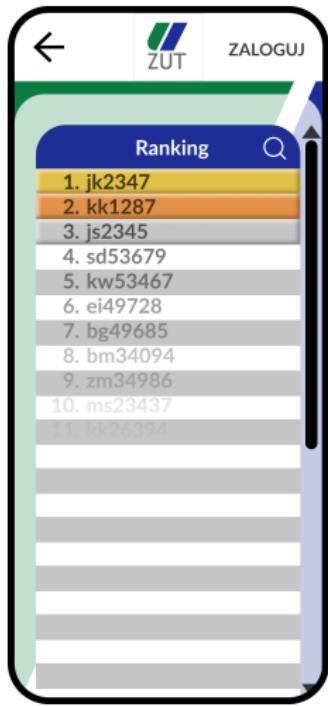
Uczestnik



Administrator

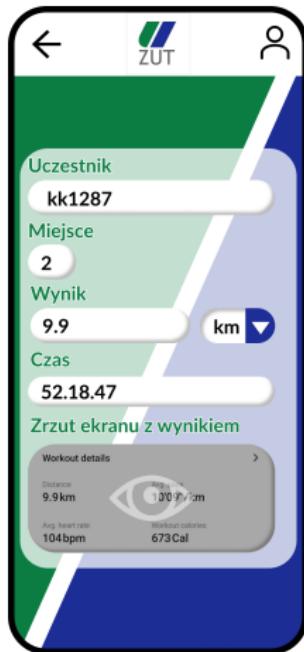
- Uczestnicy mogą przeczytać opis wydarzenia i zapisz się na nie.
- Administratorzy mogą tutaj edytować wydarzenie jak i pobrać wyniki.

Ranking wydarzenia

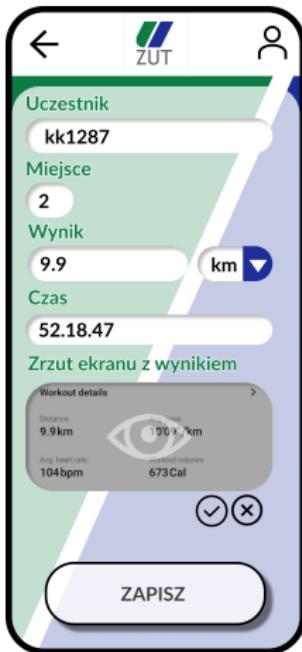


- Uczestnicy mogą podejrzeć swoje miejsce w wydarzeniu.
- Osoby znajdujące się na podium rankingu będą miały sprawdzone wyniki.

Wysyłanie wyników



Uczestnik



Administrator

- Przy wysyłaniu wyników umieszczamy informacje dotyczące naszego wyniku.
- Administrator może podejrzeć wyniki dowolnego uczestnika oraz zatwierdzić je.

Funkcjonalności

Uczestnik

Logowanie do aplikacji

Rejestracja

Podgląd wydarzenia

Zapisanie na wydarzenie

Wypisanie z wydarzenia

Przesłanie wyników

Podgląd wyników

Wyświetlanie rankingu wydarzenia

Przeglądanie statystyk

Wyświetlanie statystyk ogólnych

Przejrzenie powiadomień

Administrator

Dodanie wydarzenia

Pobranie wyników wydarzenia

Archiwizacja/edycja/usuwanie wydarzenia

Weryfikacja wyników

Wysłanie powiadomienia

Sumowanie wyników



Postęp pracy

- Nasza aplikacja mobilna jest ukończona w ok. 50%.
- Na chwilę obecną oprócz wdrażania kolejnych funkcjonalności skupiamy się także na zoptymalizowaniu API oraz ugruntowaniu struktury bazy danych.
- Dzięki technologii Expo jesteśmy w stanie w szybki sposób przeprowadzać proces testowania aplikacji na różnych platformach mobilnych.

Podsumowanie

Projekt jest realizowany celem spełnienia oczekiwania Studium Wychowania Fizycznego.

Prace nad aplikacją zmierzają do wydania pierwszej działającej wersji.