­­­­­Projekt - Cell based arhitektura

Training App

**Osnovne ćelije i njihove funkcije**

1. **UsersCell**
   * Upravljanje korisnicima: registracija, prijava, autentikacija i autorizacija.
   * Uloga korisnika.
2. **TrainingsCell**
   * Upravljanje treninzima: kreiranje, uređivanje i brisanje.
   * Detalji treninga: opis, vrsta rangiranja, polaznici, rezultati polaznika.
   * Scheduling: vrijeme, mjesto, kapacitet grupe.
   * Leaderboard: rang liste natjecatelja po treninzima unutar grupe.
   * Statistics: obrada povijesti rezultata, vizualizacija napretka korisnika (grafovi, statistike).
3. **CompetitionsCell**
   * Upravljanje natjecanjima: kreiranje, uređivanje, brisanje.
   * Scheduling: vrijeme, mjesto, vremenski raspored natjecatelja.
   * Leaderboard: rang liste natjecatelja po treninzima u okviru natjecanja.
   * Application: prijava korisnika plaćanjem kotizacije.
   * Messaging: grupne obavijesti unutar timova ili natjecanja.
   * Statistics: vizualizacija rezultata unutar iste aktegorije natjecatelja (grafovi, statistike).
4. **PaymentsCell**
   * Upravljanje plaćanjem kotizacija.
   * Praćenje transakcija i računa.
5. **NotificationsCell**
   * Slanje obavijesti: prijave na treninge/natjecanja, potvrde plaćanja, promjene u rasporedu, treninzima i sl.
   * Podsjetnici za treninge ili natjecanja.
   * Obavijesti o novim natjecanjima ili promjenama rasporeda.
6. **MediaCell**
   * Upravljanje multimedijskim sadržajem - slike i videozapisi treninga ili natjecanja**.**