



POLITECHNIKA RZESZOWSKA

WYDZIAŁ ELEKTROTECHNIKI I INFORMATYKI

UTRZYMANIE I ROZWÓJ SYSTEMÓW INFORMACYJNYCH

DOKUMENTACJA PROJEKTU

System do planowania treningu indywidualnego

Autorzy:

Łokaj Łukasz

Lubas Jakub

3 EF-DI L10

Spis treści

1.	. Wstęp i cel projektu				
2.	Sys	stem informacyjny	4		
3.	Re	alizowane zadanie	5		
	3.1.	Baza danych	5		
	3.2.	Źródła bazy wiedzy	6		
4.	Sza	ablon projektu	6		
5.	Wy	ykorzystane narzędzia	7		
	5.1.	Notepad++	7		
	5.2.	Xampp	7		
	5.3.	PHP	7		
6.	Pre	zentacja projektu	8		
	6.1.	Strona główna	8		
	6.2.	Rejestracja	9		
	6.3.	Panel użytkownika	10		
	6.3	.1. Menu nawigacyjne	11		
	6.3	.2. Informacje użytkownika	11		
	6.3	.3. Blok BMI	11		
	6.4.	Zakładka mój plan	12		
	6.5.	Zakładka słownik pojęć	13		
	6.6.	Zakładka baza ćwiczeń	14		
7.	Mo	pżliwości rozwoju	15		
8.	. Wnioski				
9.	Z a ²	łaczniki	15		

1. Wstęp i cel projektu

Zanim przejdziemy do inżynierskiej i konkretnej części dokumentacji, czas na kilka słów wstępu. Przedmiot "Utrzymanie i rozwój systemów informacyjnych" dla studenta informatyki mógł kojarzyć się budową, utrzymaniem i wzbogacaniem w nowe funkcjonalności i urozmaicenia, potężnych systemów przechowujących informacje. W domniemaniu nie spodziewaliśmy się tego, jak owe laboratorium ma wyglądać. Już na zajęciach organizacyjnych okazało się, że nie będą to "normalne" zajęcia laboratoryjne. Forma zaliczenia tych zajęć miała łudząco przypominać projekt. Prowadzący dał nam, studentom, dowolność w doborze środowiska, technologii i tematyki. Jego jedynym wymaganiem była należyta ilość pracy włożona w zaproponowany przez nas pomysł oraz stworzenie go "od zera". Biorąc sobie uwagi prowadzącego do serca, przystąpiliśmy do rozmyślań nad tematem, który następnie przedstawiliśmy. Nasz pomysł został zaakceptowany, pozostało więc wziąć się do pracy.

2. System informacyjny

System informacyjny¹ – posiadająca wiele poziomów struktura pozwalająca użytkownikowi na przetwarzanie, za pomocą procedur i modeli, informacji wejściowych w wyjściowe. Natomiast system informatyczny jest wydzieloną, skomputeryzowaną, częścią systemu informacyjnego.

Komputeryzacja systemów informacyjnych jest coraz powszechniejszym sposobem zwiększenia sprawności działania systemu zarządzania, ponieważ mimo początkowych wydatków na szkolenia, oprogramowanie i wdrożenie, system informatyczny umożliwia formalizację struktury organizacyjnej, zwiększenie rozpiętości kierowania, automatyzowanie zadań, dostarcza niezwłocznie żądanych informacji, ułatwia pracę grupową w przedsiębiorstwach posiadających wiele oddziałów.

W teorii zarządzania *system informacyjny* to zespół środków materialnych, finansowych, algorytmów i ludzi, zapewniający sprawne zarządzanie przedsiębiorstwem.

_

¹ https://pl.wikipedia.org/wiki/System_informacyjny

3. Realizowane zadanie

Założeniem naszego projektu było stworzenie systemu, który miał na celu pomoc w planowaniu treningu siłowego. Do wykonania naszego projektu konieczne było zrealizowanie niżej wymienionych zadań.

3.1. Baza danych

Podstawową kwestią w projekcie tego typu jest odpowiednio zaprojektowana i wypełniona należytymi informacjami baza danych. W naszym przypadku baza została podzielona na następujące tabele:

```
Tabela △

cwiczenia_na_barki

cwiczenia_na_brzuch

cwiczenia_na_klatke

cwiczenia_na_lydki

cwiczenia_na_plecy

cwiczenia_na_przedramiona

cwiczenia_na_ramiona

cwiczenia_na_uda_i_posladki

uzytkownicy
```

Rys.1 Spis tabel

Tabela użytkownicy zawiera kolumny:

- Id numer kontrolny
- User nazwa użytkownika
- Pass hasło
- Email skrzynka pocztowa
- Waga waga wyrażona w kilogramach
- Wzrost wzrost wyrażony w centymetrach
- Cel postawiony przy rejestracji jeden z trzech celów

Tabele w formacie ćwiczenia_na_PARTIA_CIAŁA mają taka samą budowę. Zawierają następujące kolumny:

- Id kolejny numer ćwiczenia
- Nazwa krótka nazwa ćwiczenia
- Gzm główne zaangażowane mięśnie
- Wykonanie krótkie uwagi dotyczące wykonania ćwiczenia
- Gif link do gifa z wykonaniem ćwiczenia
- Poziom trudności liczbowe wyrażenie poziomu trudności ćwiczenia (0-3)

3.2. Źródła bazy wiedzy

Przez wzgląd na czysto dydaktyczną formę projektu, brak specjalistycznej wiedzy i nie czerpanie z niego korzyści materialnych pozwoliliśmy sobie na wypełnienie bazy danych informacjami dostępnymi na stronie: http://www.kulturystyka.pl/atlas/

4. Szablon projektu

Projekt powstał na bazie Framework'a Bootstrap przez wzgląd na jego prostotę i dostępność. Framework został pobrany z następującej strony: http://getbootstrap.com/

5. Wykorzystane narzędzia

5.1. Notepad++

Notepad++² – rozbudowany edytor tekstu (i zamiennik systemowego Notatnika) oparty na projekcie Scintilla, rozpowszechniany na licencji GNU GPL.

Program jest napisany w czystym C++ z wykorzystaniem Win32 API przez programistę o pseudonimie Don Ho. Interfejs programu jest dostępny w wielu językach – także po polsku.

5.2. Xampp

XAMPP³ – darmowy, wieloplatformowy, zintegrowany pakiet, składający się głównie z serwera Apache, bazy danych MySQL i interpreterów dla skryptów napisanych w PHP i Perlu. Nazwa XAMPP jest akronimem od X (ang. *cross-platform*), Apache, MySQL, PHP, Perl.

Program jest wydawany na licencji GNU General Public License jako darmowy serwer WWW do obsługi dynamicznych stron. Obecnie XAMPP jest dostępny na cztery platformy: Microsoft Windows, Linux, Sun Solaris oraz OS X. Na MS Windows dostępna jest też wersja PortableApps którą można zainstalować np. na Pendrive i przenosić.

Może służyć jako środowisko dla testerów, programistów, którzy chcą szybko przetestować skrypty na swoim lokalnym komputerze, bez konieczności uruchamiania na serwerze.

5.3. PHP

PHP⁴ – interpretowany skryptowy język programowania zaprojektowany do generowania stron internetowych i budowania aplikacji webowych w czasie rzeczywistym.

7

² https://pl.wikipedia.org/wiki/Notepad%2B%2B

³ https://pl.wikipedia.org/wiki/XAMPP

⁴ https://pl.wikipedia.org/wiki/PHP

6. Prezentacja projektu

6.1. Strona główna

Po wejściu na stronę główna możemy wybrać jedną z dwóch funkcjonalności jakimi są, rejestracja nowego użytkownika oraz zalogowanie się do systemu, jeśli użytkownik ma już założone konto.



Rys.2. Strona Głowna projektu

```
session_start();
   if ( (isset ($_SESSION[zalogowany]) ) && ($_SESSION[zalogowany]==true) )
      header ('Location: gra.php');
 <!DOCTYPE HTML>
 <?php include ( "head.php") ; ?>
 k rel="stylesheet" href="css/style1.css"/>
=<body>
<div id="wrapper">
<div class="row">
 <div class="col-xs-12 col-md-8">
     <div id="wrapper">
      <div class="jumbotron" style ="background:none;" >
         <h1>Planowanie treningu indywidualnego</h1>
          Projekt studentów: Jakub Lubas i Łukasz Łokaj
         <a class="btn btn-primary btn-lg" href="rejestracja.php" role="button">Rejestracja - załóż darmowe konto!</a>
                 <img height="300px" src="img/logo.png"/>
      </div>
```

Listing 1.Strona główna

Projekt został oparty na zmiennych sesyjnych, na samym początku sprawdzamy czy jest ustawiona zmienna zalogowany, jeśli tak to przenosimy użytkownika funkcją header() do pliku gra.php, który jest panelem głównym użytkownika naszego systemu.

Następnie mamy dwie bootstrapowe kolumny podzielone w proporcjach 60% do 40% wypełnione kolejno informacjami i przyciskiem do przejścia do podstrony rejestracji oraz formularz logowania.

Listing2. Formularz logowania

6.2. Rejestracja

	Rejestracja	
	Nickname:	
	Nick może składać się tylko z liter i cyfr (bez polskich znaków)	
	E-mail:	
	Podaj poprawny adres e-mail!	
9	Twoje haslo:	
	Hasło musi posiadać od 8 do 20 znaków!	
	Powtórz hasło:	
	Waga w kg:	
	Wzrost w cm:	
	Cel:	
	Redukcja tkanki tłuszczowej	
	Przyrost masy mięśniowej	
	OPprawienie wydolności	
	- Copialition in Jacobs	
	Akceptuję regulamin	
	Potwierdź akceptację regulaminu!	
	remonal uncopularly regularisms.	
	Zarejestruj się	
	La spectaj się	

Rys.3. Podstrona rejestracji

Po przejściu ze strony głównej przyciskiem do rejestracji, przejdziemy do podstrony służącej do zakładania nowego konta. Formularz został wzbogacony o walidację danych wejściowych. Kryteria jakie musi spełnić użytkownik, aby jego konto zostało stworzone to:

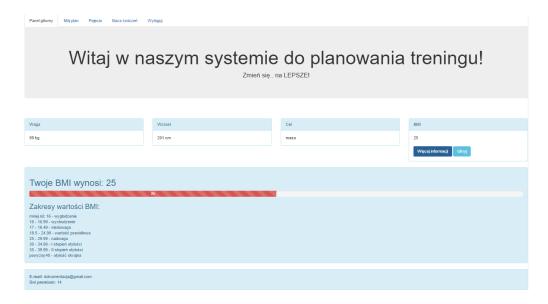
- Nick może składać się tylko z liter i cyfr, bez polskich znaków.
- Nick musi posiadać od 3 do 20 znaków.
- Nick nie mógł być już wcześniej użyty, musi być unikalny.
- Adres email musi mieć poprawny format.
- Adres email nie mógł być już wcześniej użyty, musi być unikalny.
- Hasło musi posiadać od 8 do 20 znaków.
- Hasło i powtórzone hasła muszą być identyczne.
- Waga musi być z zakresu 1-200.
- Wzrost musi być z zakresu 100-250.
- Regulamin musi zostać zaakceptowany.

Po udanej rejestracji naszym oczom ukazuje się okno.



Rys.4. Udana rejestracja

6.3. Panel użytkownika



Rys.5. Panel użytkownika

Po zalogowaniu oczom użytkownika ukazuje się panel główny. Jest on zbudowany z następujących elementów:

6.3.1. Menu nawigacyjne

Menu nawigacyjne pozwalające na przemieszczanie się po systemie. Składa się z elementów:

- Panel główny w którym się znajdujemy
- Mój plan podstrona do wybierania treningu
- Pojęcia podstrona z pojęciami "branżowymi"
- Baza ćwiczeń baza wszystkich dostępnych ćwiczeń
- Wyloguj wylogowanie użytkownika

6.3.2. Informacje użytkownika

Następnym elementem panelu głównego jest wyświetlenie informacji o użytkowniku.

6.3.3. Blok BMI

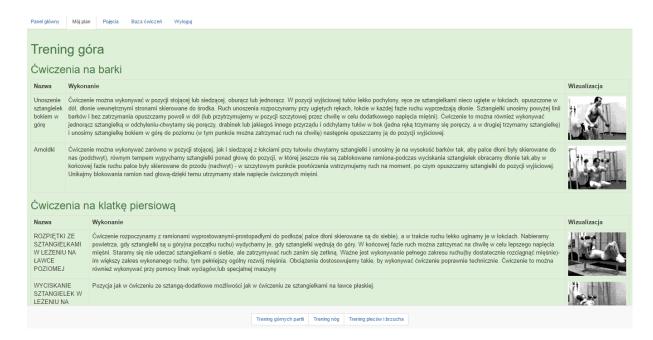
Wskaźnik masy ciała⁵ (ang. *Body Mass Index (BMI)*; również: *wskaźnik Queteleta II*) – współczynnik powstały przez podzielenie masy ciała podanej w kilogramach przez kwadrat wysokości podanej w metrach. Klasyfikacja (zakres wartości) wskaźnika BMI została opracowana wyłącznie dla dorosłych i nie może być stosowana u dzieci. Dla oceny prawidłowego rozwoju dziecka wykorzystuje się siatki centylowe, które powinny być dostosowane dla danej populacji.

Blok obliczający BMI z podanych przy rejestracji danych użytkownika. Przedstawia w formie graficznej wartość wskaźnika masy ciała oraz informuje o zakresach wartości poprawnych i niepoprawnych (legenda).

_

⁵ https://pl.wikipedia.org/wiki/Wska%C5%BAnik_masy_cia%C5%82a

6.4. Zakładka mój plan



Rys.6. Zakładka mój plan

Ze względu na brak specjalistycznej wiedzy postanowiliśmy zmienić założenia projektu. Przyjęliśmy, że owa zakładka będąca główna funkcjonalnością systemu zostanie przebudowana. Podzieliliśmy trening na 3 rodzaje:

- Trening górnych partii mięśniowych
- Trening nóg
- Trening pleców i brzucha

Ćwiczenia w poszczególnym treningu dobierane są w sposób losowy z bazy danych przy każdym przeładowaniu strony, przez co treningi nie będą się powtarzały.

Dla ułatwienia nawigacji na tej podstronie, na dole znajduje się pasek, umożliwiający łatwe przenoszenie się między treningami.

6.5. Zakładka słownik pojęć



Rys.7. Zakładka słownik pojęć

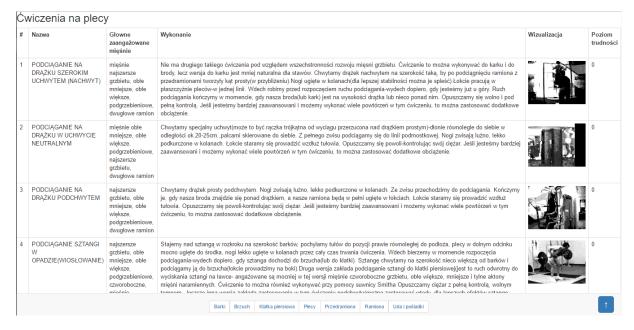
Słownik pojęć pozwala na wytłumaczenie niezrozumiałego dla nas słownictwa "branżowego". W celu ułatwienia znalezienia pojęcia, analogicznie jak w poprzedniej podstronie został zastosowany pasek nawigacyjny przenoszący nas do bloku pojęć na szukaną przez nas literę.

6.6. Zakładka baza ćwiczeń



Rys.8. Zakładka baza ćwiczeń

Zakładka baza ćwiczeń, pozwala na wyświetlenie wszystkich dostępnych ćwiczeń na daną partię mięśniową oraz szczegółowych informacji na ich temat. Analogicznie jak w poprzednich podstronach w celu ułatwienia nawigacji został stworzony pasek nawigacyjny na dole strony.



Rys.9. Zakładka baza ćwiczeń - plecy

7. Możliwości rozwoju

Zaprojektowany przez nas system ma niezliczoną ilość ścieżek rozwoju. Przez ograniczony czas pracy nad jego realizacją, udało się zaimplementować tylko jego podstawowe funkcjonalności. Nasze pomysły na dalszy rozwój tego systemu to:

- Konsultacje z trenerem poprzez czat lub email
- Komunikacja z telefonem komórkowym w celu wymiany i aktualizacji informacji
- Współpraca z dietetykiem w celu stworzenia modułu żywieniowego
- Współpraca z lekarzem w celu zapobiegania kontuzji podczas treningu
- Możliwość czatu live z kamerką internetową z trenerem, lekarzem lub dietetykiem

i wiele, wiele innych.

8. Wnioski

Projekt z przedmiotu " Utrzymanie i rozwój systemów informacyjnych" wymagał od nas systematycznie dużego nakładu pracy. W trakcie realizacji projektu doszło do przebudowania niektórych jego założeń przez wzgląd na brak specjalistycznej wiedzy, pozwalającej stworzyć algorytm doboru treningu. Niemniej jednak projekt uważam za owocny, praca przy nim dała nam pogląd na pracę zespołową oraz należyte podejście do pracy w grupie. Mamy nadzieję, że nabyte przez nas umiejętności zaowocują w dalszym życiu inżynierskim, rzetelnym oraz sumiennym podejściem do projektów zawodowych.

9. Załączniki

Jako załącznik do dokumentacji znajduje się komplet plików potrzebnych do realizowanego projektu w postaci archiwum. Znajdują się tam pliki projektu niezbędne do jego włączenia.