

Tworzenie aplikacji internetowych i bazodanowych

Projekt: Asystent treningowy

Członkowie projektu:

Mateusz Bachowski

Rafał Hońca

Marcin Misiuna

Cel i zakres projektu

Celem projektu jest stworzenie aplikacji służącej do tworzenia i przechowywania planów treningowych. Aplikacja będzie mogła być używana przez użytkowników w celu przeglądania swojego planu treningowego wraz z jego szczegółami, oraz przez trenera w celu ustalania użytkownikom planów treningowych oraz zarządzania szczegółami treningów i ćwiczeń.

Klasy-encje w projekcie:

W danych systemu przechowywane będą następujące encje:

- User: dane o osobie wykonującej plan treningowy (imię, nazwisko, płeć, wiek, wzrost, waga, waga docelowa, tempo ćwiczeń, mail i hasło)
- TrainingPlan: dane o planie treningowym danej osoby (jego nazwa i zestaw treningów wchodzących w plan)
- Training – dane o jednostce treningowej wchodzącej w skład planu (zestaw ćwiczeń, jego nazwa, ilość dni)
- TrainingExercise – klasa łącząca klasy o relacji (n:m) Training i Exercise
- Exercise – dane o ćwiczeniu (jego nazwa, ilość spalanych kalorii, czas trwania, zaangażowane partie mięśniowe, rodzaj ćwiczenia)
- ExerciseMuscle – klasa łącząca klasy o relacji (n:m) Exercise i Muscle
- MusclePart – dane o partii mięśniowej (jej nazwa)

Powiązania klas:

User - (1:1) – TrainingPlan - (1:n) - Training (1:n) – TrainingExercise - (1:n) – Exercise - (1:n) - ExerciseMuscle - (1:n) - MusclePart

Lista atomowych czynności użytkowników:

Użytkownik:

- logowanie do aplikacji
- dostęp do swoich danych osobowych i celów treningowych oraz ich edycja
- dostęp do swojego planu treningowego wraz z poszczególnymi treningami
- dostęp do szczegółów dotyczących poszczególnych ćwiczeń

Trener:

- logowanie do aplikacji
- możliwość dodania nowego użytkownika do aplikacji
- dostęp do wszystkich planów treningowych użytkowników i możliwość edycji planów treningowych oraz poszczególnych treningów
- możliwość edycji szczegółów poszczególnych ćwiczeń

Przypadki użycia:

1. Użytkownik chce sprawdzić trening na konkretny dzień planu treningowego.

Użytkownik przed przystąpieniem do akcji musi mieć aktywne konto w systemie oraz przypisany plan treningowy.

Użytkownik loguje się do aplikacji za pomocą swojego adresu e-mail i hasła, uzyskując dostęp do panelu użytkownika. W panelu użytkownika wpisuje datę dnia treningowego lub wybiera dzień z kalendarza i zatwierdza wybór przyciskiem. Po wykonaniu akcji wyświetla się żądany przez niego plan na dany dzień treningowy.

2. Trener chce przypisać użytkownikowi istniejący już w aplikacji plan treningowy.

Trener loguje się do aplikacji za pomocą swojego adresu e-mail i hasła, uzyskując dostęp do panelu trenera. W panelu trenera wybiera użytkownika który jest jego podopiecznym, a następnie wybiera opcję „przypisz plan treningowy”. W wyświetlonym oknie wybiera wcześniej dodany plan z listy dostępnych planów treningowych i zatwierdza wybór przyciskiem.

3. Trener chce dodać trening do aplikacji.

Trener loguje się do aplikacji za pomocą swojego adresu e-mail i hasła, uzyskując dostęp do panelu trenera. W panelu trenera wybiera opcję „dodaj trening”. W wyświetlonym oknie posiada możliwość dodania do treningu ćwiczeń z listy dostępnej w aplikacji, ustalenie ilości serii i powtórzeń każdego ćwiczenia w treningu. Całość zatwierdza przyciskiem, co powoduje zapisanie treningu w aplikacji.