System dla Fitness klubu Dokumentacja

Wyższa Szkoła Informatyki Stosowanej i Zarządzania Pracownia Projektowania Zespołowego

Autorzy:

Vadym Mariiechko Oleksii Kalinin Arsen Sermahambetow Dotsiak Yevhenii Yevhen Matko

Spis treści

1.	Wprowadzenie	3
	Funkcjonalności	
	Diagramy UML	
	3.1. Diagram przypadków użycia	
	3.2. Diagram aktywności	
	3.3. Diagram klas	
4.	Schemat bazy danych	
	Instrukcja użytkowania	
	5.1. Strona internetowa	
	5.2. Desktop aplikacja	
	5.2.1. Klienci	
	5.2.2. Pracownicy	
6.	API	
	6.1. Blog	
	6.2. Karnety	
	6.3. Trenerzy	
	6.4. Klienci	
	6.5. Pracownicy	24
	6.6. Administratorzy	24

1. Wprowadzenie

System realizuje podstawowe funkcjonalności dla organizacji działania fitness klubu, pozwala na łatwe dostosowanie systemu do własnych potrzeb.

System jest tworzony dla dwóch platform: web strona w przeglądarce oraz desktop wersja dla Windows, które mają różne cele:

- Głównym źródłem jest strona internetowa, która realizuje większość podstawowych funkcjonalności.
- Desktop aplikacja udostępnia różną funkcjonalność:
 - Dla pracowników aplikacja pozwala zarządzać rezerwacjami klientów oraz liczbą wizyty dla poszczególnego klienta.
 - Dla klientów, które posiadają karnet, aplikacja pozwala uzyskać dostęp do przygotowanych planów treningowych oraz zarządzania odżywianiem.

System jest skierowany dla małych biznesów przedstawiających usługi fitness klubu, które chcą informatyzować swoje usługi, a jednak nie mają możliwości zrobienia tego w związku z niniejszą pandemią.

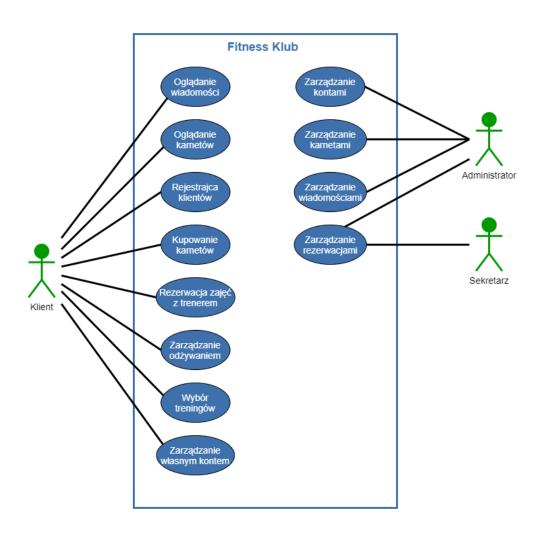
2. Funkcjonalności

System realizuje następujące funkcjonalności:

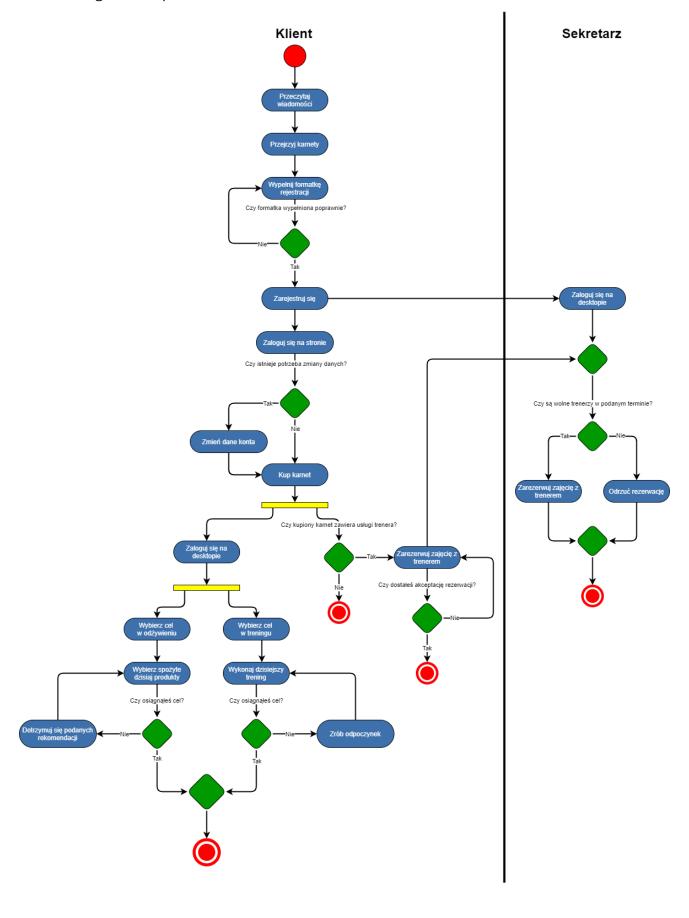
- Posiadanie konta, w tym logowanie oraz rejestracja.
- Zmiana danych konta.
- Konta mają różne prawa dostępu: klient, pracownik, administrator.
- Przeczytanie blogu (wiadomości, aktualności klubu)
- Wybranie karnetów z różną liczbą wizyty oraz z usługami trenera.
- Przesłanie pytań do pracowników.
- Dla posiadaczy karnetu:
 - o Rezerwacje zajęć z trenerem
 - Zaznaczenie spożytych produktów
 - o Otrzymanie rekomendacji w zależności od wybranego celu w odżywieniu
 - o Dostęp do zagotowanych program treningowych w zależności od wybranych celów.
- Dla pracowników czynności związane ze zmianą (dodanie/modyfikacja/usunięcie):
 - o Kont
 - o Postów (blog)
 - Karnetów
 - o Rezerwacji

3. Diagramy UML

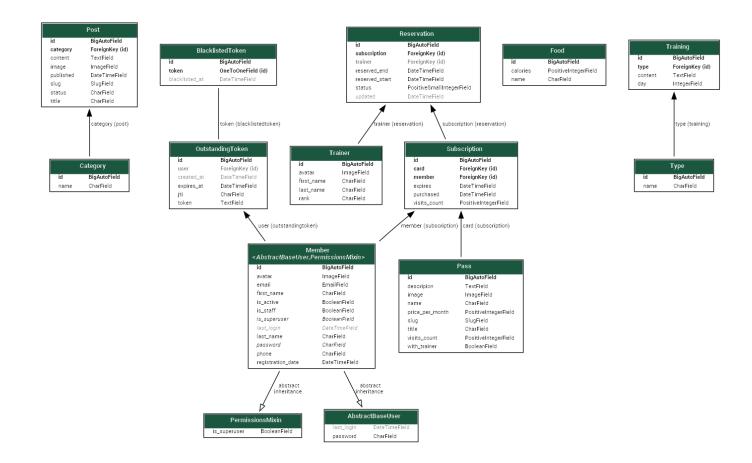
3.1. Diagram przypadków użycia



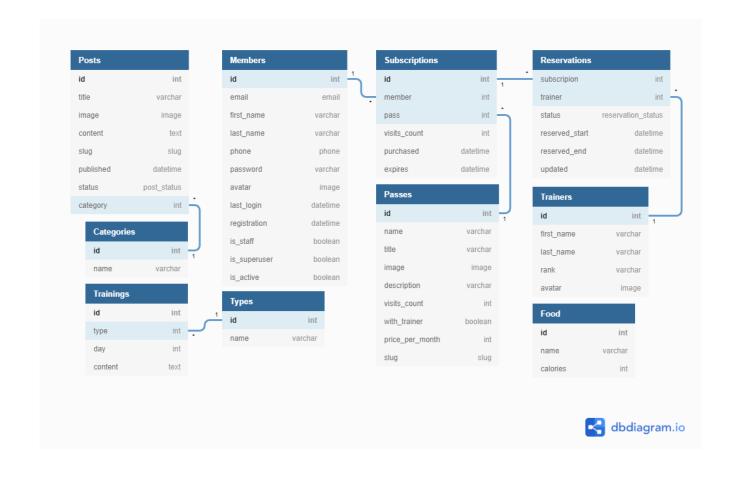
3.2. Diagram aktywności



3.3. Diagram klas



4. Schemat bazy danych



5. Instrukcja użytkowania

5.1. Strona internetowa

Strona znajduje się pod tym <u>linkiem</u>, jak klikniemy ten link, to przejdziemy na stronę główną:



Zatem na stronie głównej możemy przewinąć w dół i zobaczyć:

Trenerów



Karnety

Services

Meet our Services of happy creatives. We love what we do and we would love to work with you.









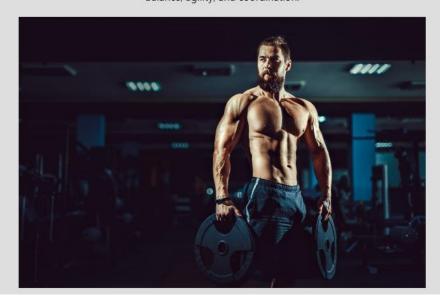
Blog

Our Blog

Welcome to our blog. Here we will post news and updates

Calisthenics 10 May, 2021

Calisthenics (American English) or calisthenics (British English) (/ˌkælɪsˈθɛnɪks/) is a form of strength training consisting of a variety of movements that exercise large muscle groups (gross motor movements), such as standing, grasping, pushing, etc. These exercises are often performed rhythmically and with minimal equipment, as bodyweight exercises. They are intended to increase strength, fitness, and flexibility, through movements such as pulling, pushing, bending, jumping, or swinging, using one's body weight for resistance. Calisthenics can provide the benefits of muscular and aerobic conditioning, in addition to improving psychomotor skills such as balance, agility, and coordination.



Możemy również wykorzystać pasek nawigacyjny:



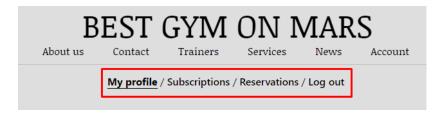
Ostatnia zakładka "Account" pozwala przejść do konta.

В		GYM			
About us	Contact	Trainers	Services	News	Account

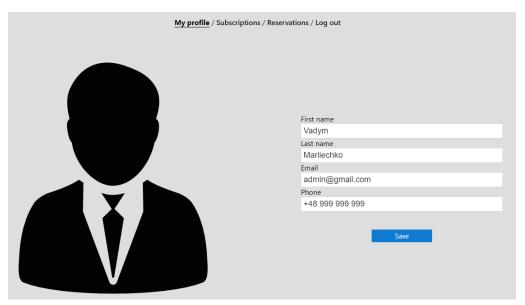
Jak klikniemy po tej zakładce, to musimy się zalogować lub założyć konto.

	Sign in
admin@gmail.com	
	Submit Don't have an account? Sign up
	Sign up
First name	
Last name	
Phone number	
admin@gmail.com	
•••••	
Repeat password	
	Submit Don't have an account? Sign in

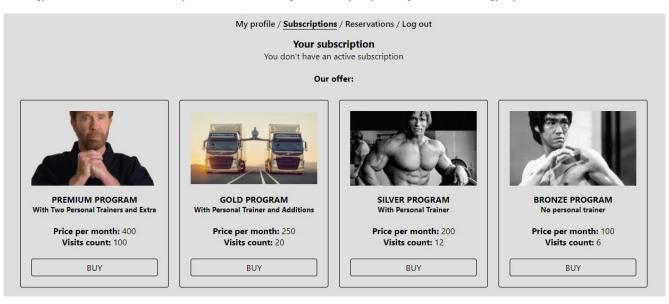
Po zalogowaniu zobaczymy 4 dodatkowe zakładki:



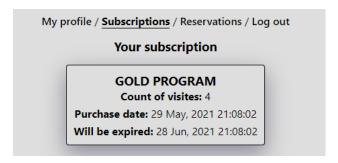
Na początku zostaniemy przeniesieni do wkładki "My profile", czyli wejdziemy do profilu konta, na którym możemy zmienić dane.



Następna zakładka "Subscriptions", na której możemy wybrać jeden z dostępnych karnetów.



Także po wybraniu subskrypcji w tym miejscu możemy zobaczyć jej aktualny stan.



Kolejna zakładka "Reservations", na której klient może zobaczyć aktualny status wszystkich swoich rezerwacji oraz dokonać rezerwację zajęć z trenerem.



Ostatnia zakładka "Log out" wyloguje użytkownika z systemu.

5.2. Desktop aplikacja

Aby wejść do aplikacji, należy pobrać ją z github repozytorium pod tym <u>linkiem</u>, w folderze "desktop" znajduje się cała aplikacja dla platformy Windows.

Zatem musimy przejść po ścieżce *SportClubDesktopVersion\bin\Debug* aby dostać się do pliku: SportClubDesktopVersion.exe

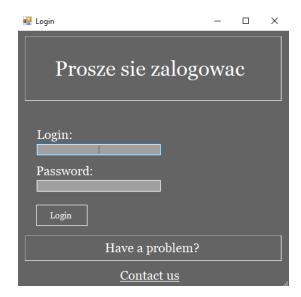
Uruchamiamy ten plik i widzimy główne menu:



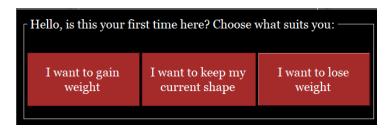
Jak widać, z aplikacji mogą korzystać klienci, jak i personel.

5.2.1. Klienci

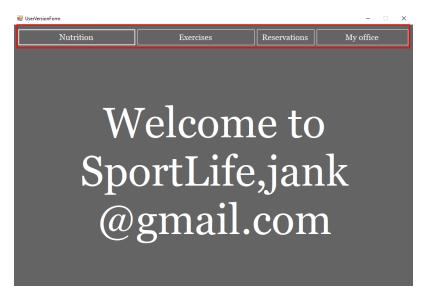
Zaczynamy z omówienia części związanej z klientem, zatem wciskamy przycisk "Jestem klientem klubu" i widzimy okienko logowania.



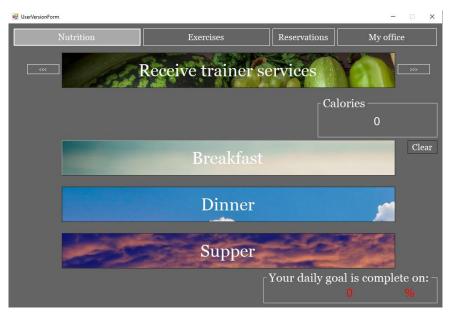
Logujemy się do systemu, czyli wprowadzamy login i hasło, zatem przy pierwszym logowaniu napotkamy okienko, w którym możemy wybrać swój cel:



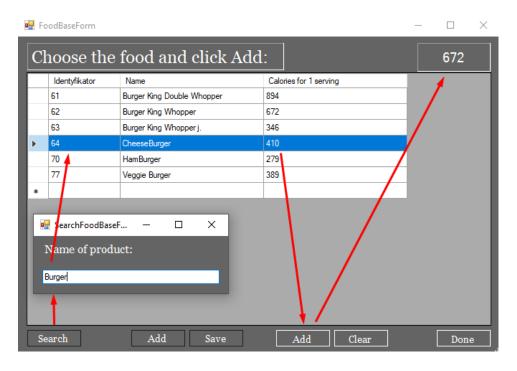
Jak wybierzemy swój cel, to przenosimy się do okienka z przywitaniem, które zawiera pasek nawigacyjny



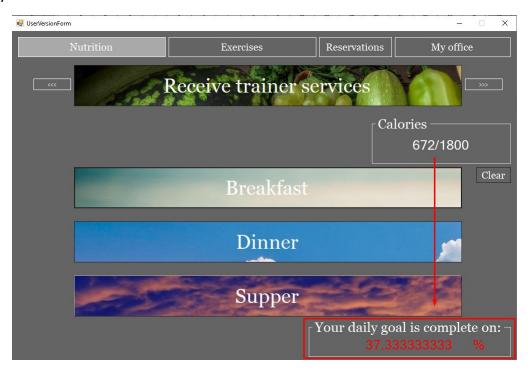
Zatem przechodzimy do pierwszej zakładki "Nutrition", która pozwala zarządzać i otrzymywać rekomendację w odżywieniu.



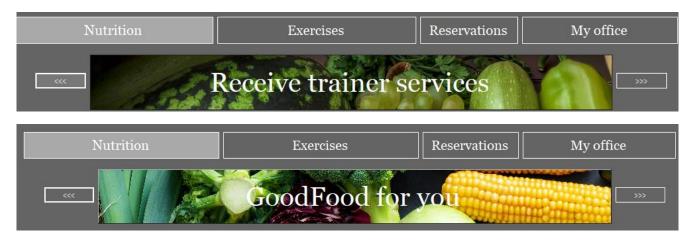
Jak widać, możemy zaznaczyć spożyte produkty za dzisiaj poprzez np. kliknięcie przycisku "Breakfast", zatem wyszukujemy burgery i dodajemy spożyty burger, a na końcu widzimy zwiększający się licznik kalorii:



Po akceptacji wprowadzenia spożytych produktów na poprzednim okienku zarządzania zobaczymy procent wykonania celu na dzień:



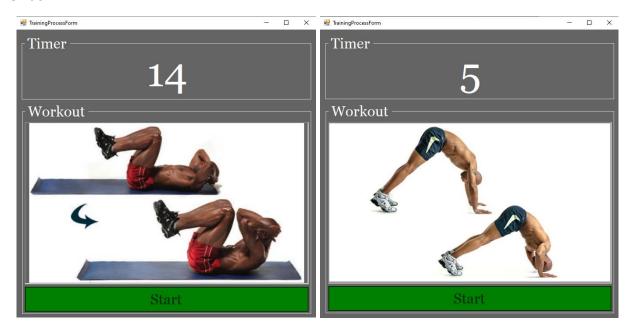
Także na górze tego okienka możemy wybrać rekomendację:



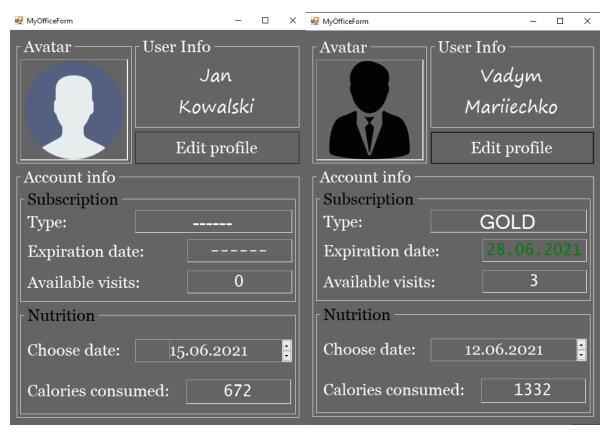
Następna zakładka "Exercises" pozwala wybierać treningi dla każdego dnia.



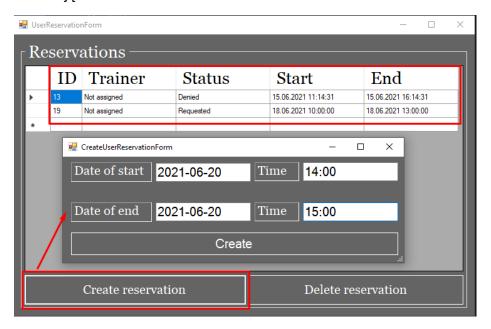
Jak klikniemy "Start" dla wybranego przez nas dnia, to, pojawi się okienko ze zdjęciem ćwiczenia do wykonania, także należy uruchomić regulator czasowy, stąd co pewny czas ćwiczenie będzie się zmieniać:



Następną zakładką jest "My office", w której możemy zobaczyć informację o koncie razem z subskrypcją i przeglądem spożytych kalorii za wybrany dzień:

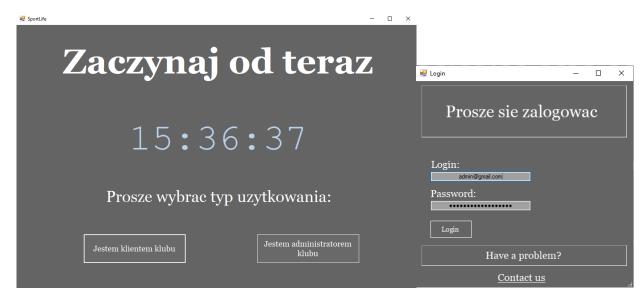


Na końcu ostatnią zakładką dla klienta jest "Reservations", w której użytkownik posiadający karnet może zarezerwować zajęcie z trenerem.

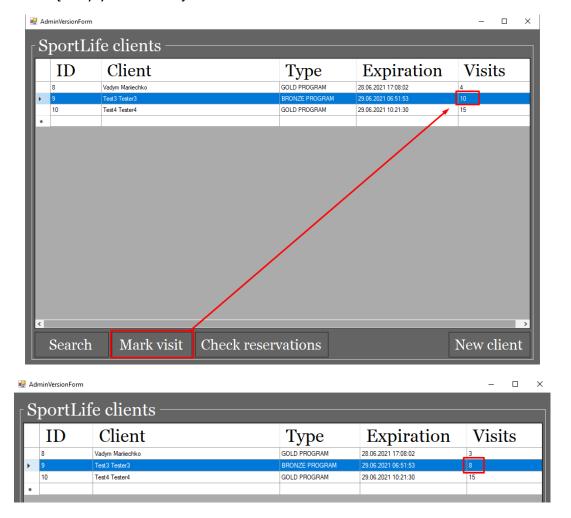


5.2.2. Pracownicy

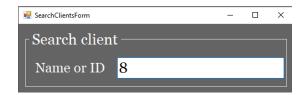
Przechodzimy teraz do omówienia części związanej z administrowaniem, zatem wciskamy przycisk "Jestem administratorem klubu" i widzimy ponownie okienko logowania.



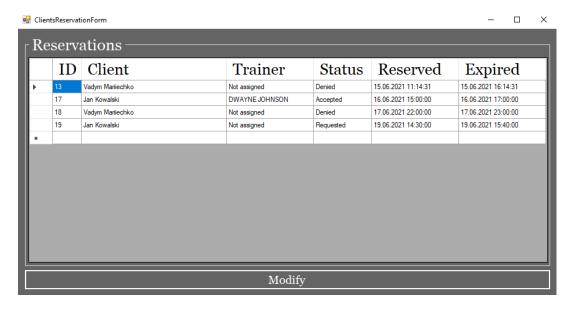
Po zalogowaniu pojawia się okienko, które pozwala zarządzać subskrypcjami, czyli pracownicy mogą zmniejszać liczbę wizyty klientów o jeden.



Także widzimy na dole pasek nawigacyjny, który pozwala wyszukać klienta.



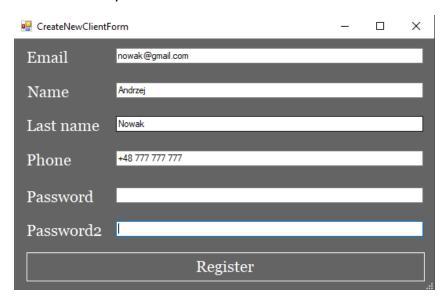
Z poziomu tej aplikacji również możemy zarządzać wszystkimi rezerwacjami klientów:



Pracownik może naznaczyć trenera, zmienić status rezerwacji oraz ustalić dokładną godzinę rezerwacji.



Na końcu pracownik może utworzyć konto dla klienta



6 API

Interaktywna dokumentacja API znajduje się pod tym linkiem

Wszystkie punkty końcowe poniżej domyślnie mają przedrostek: https://sport-club-dev.herokuapp.com/api

6.1. Blog

- > GET /posts/ zwraca listę wszystkich opublikowanych postów.
- ➤ GET /posts/{id}/ zwraca opublikowany post o podanym id.

6.2. Karnety

- GET /passes/ zwraca listę z informacją o wszystkich karnetach.
- ➤ GET /passes/{id}/ zwraca informację o karnecie, który ma podany id.

6.3. Trenerzy

- ➤ GET /passes/ zwraca listę z informacją o wszystkich trenerach.
- GET /passes/{id}/ zwraca informację o trenerze, który ma podany id.

6.4. Klienci

- Rejestracja
- POST /users/register/ rejestruje klienta z podanymi danymi.
 - Logowanie
- POST /users/login/ pobiera zestaw danych uwierzytelniających użytkownika i zwraca parę JSON tokenów, aby udowodnić uwierzytelnienie tych poświadczeń.
 - Dane konta
- GET /users/me/ zwraca informacje o właścicielu konta.
 - Zmiana danych
- PUT /users/me/ zmienia informacje właściciela konta.
- > PUT /users/me/password/ zmienia hasło właściciela konta.
 - Wybranie karnetu
- ➤ POST /users/me/subscription/ tworzy nową subskrypcję dla klienta.
- ➤ GET /users/me/subscription/ zwraca aktualną subskrypcję klienta.

- Zarządzanie rezerwacjami
- POST /users/me/reservations/ tworzy nową rezerwację dla klienta.
- GET /users/me/reservations/ zwraca wszystkie rezerwacje klienta.
- GET /users/me/reservations/{id}/ zwraca informację o rezerwacji, która ma podany id.
- DELETE /users/me/reservations/{id}/ usuwa rezerwację, która ma podany id.

6.5. Pracownicy

- Logowanie
- POST /staff/login/ pobiera zestaw danych uwierzytelniających pracownika i zwraca parę JSON tokenów, aby udowodnić uwierzytelnienie tych poświadczeń.
 - Zarządzanie rezerwacjami
- GET /staff/reservations/ zwraca wszystkie aktualne rezerwacje.
- PUT /staff/reservations/{id}/ modyfikuje rezerwację, która ma podany id.
 - Zarządzanie wizytami
- GET /staff/subscriptions/ zwraca wszystkich klientów z aktywną subskrypcją.
- > PUT /staff/subscriptions/{id}/ modyfikuje licznik odwiedzin klienta z aktywną subskrypcją

6.6. Administratorzy

Konto z prawami administratora ma dostęp do paneli administratora, gdzie można zarządzać wszystkimi danymi. Panel administratora znajduje się pod <u>linkiem</u>

