Programowanie Obiektowe

Design Document Aplikacji Fitness

Mateusz Łabęcki 262085

Wiktor Lorenc 262100

Klasy i atrybuty:

Klasa MainController – klasa odpowiadająca za obsługę zdarzeń wynikających z użytkowania interfejsu graficznego programu (np. obsługa przycisków, okien).

Klasa DataDBConnection – klasa odpowiadająca za ustanowienie połączenia z bazą danych oraz za przechowywanie pobranych z bazy informacji.

Klasa Data – klasa odpowiadająca za tworzenie obiektów dla okna z danymi. Zawiera atrybuty takie jak:

- Integer user_id
- SimpleStringProperty username;
- SimpleStringProperty sex
- SimpleIntegerProperty Masa
- SimpleIntegerProperty wzrost
- SimpleIntegerProperty age
- SimpleStringProperty data
- SimpleIntegerProperty BMI
- SimpleDoubleProperty BMR

Klasa Bieganie - klasa odpowiadająca za tworzenie obiektów dla okna z danymi dotyczącymi statystyk biegania. Zawiera atrybuty takie jak:

- SimpleIntegerProperty dystans;
- SimpleIntegerProperty kalorie;
- SimpleIntegerProperty met;
- SimpleIntegerProperty czas;
- SimpleStringProperty data;

Klasa Siłownia - klasa odpowiadająca za tworzenie obiektów dla okna z danymi dotyczącymi treningów na siłowni. Zawiera atrybuty takie jak:

- SimpleStringProperty cwiczenie;
- SimpleIntegerProperty czas;
- SimpleIntegerProperty met;
- SimpleIntegerProperty kalorie;
- SimpleStringProperty data;

Klasa Jedzenie - klasa odpowiadająca za tworzenie obiektów dla okna z danymi dotyczącymi spożytych kalorii. Zawiera atrybuty takie jak:

- SimpleStringProperty posilek;
- SimpleIntegerProperty kalorie;
- SimpleStringProperty Rodzaj;
- SimpleStringProperty data;

Baza danych:

Baza danych została stworzona przy użyciu narzędzia wbudowanego w IDE IntelliJ.











