

Progettare un gestionale fitness club (da console) con OOP

Obiettivi didattici

Il progetto prevede la realizzazione di un gestionale da console per un Fitness Club, pensato per permettere all'operatore di amministrare in modo semplice le attività principali della palestra. Il sistema consente di gestire gli utenti, registrando nuovi iscritti, modificando i loro dati e visualizzando in ogni momento l'elenco dei membri attivi. Ogni utente può essere associato a un abbonamento, che l'operatore può creare, rinnovare o modificare, tenendo traccia di scadenze e tipologie.

Accanto agli utenti, il gestionale permette di gestire gli istruttori della palestra, registrandone le specializzazioni e gli orari, così da poterli assegnare ai vari corsi fitness. I corsi possono essere creati, aggiornati e consultati dall'operatore, indicando per ciascuno un istruttore e un numero massimo di partecipanti.

Funzionalità principali

Il sistema include anche una sezione dedicata alla gestione degli spazi: in particolare, consente di registrare prenotazioni per la sala pesi e per eventuali altre sale disponibili, verificando la capienza e le fasce orarie libere.

L'operatore può così visualizzare e modificare facilmente le prenotazioni dei clienti.

Il tutto si svolge tramite un menu interattivo a console, che guida l'utente nelle diverse sezioni e consente di eseguire rapidamente le operazioni più comuni nella gestione quotidiana della palestra.