

# **Dokumentacja Techniczna Projektu**

## **MoveMentor**

### **1. Opis Działania Projektu**

MoveMentor jest aplikacją webową, która umożliwia użytkownikom planowanie aktywności sportowych poprzez dodawanie i dostosowywanie aktywności fizycznych do określonych dat i godzin. Aplikacja ma na celu ułatwienie organizacji harmonogramu treningowego.

Możliwe będzie dodatkowo ustawianie odpowiednich do wydarzeń komentarzy jak np. „Siatkówka ze znajomymi”, „Gra w tenisa z Prezydentem”

Użytkownicy będą mieć możliwość tworzenia oraz usuwania kont, jak także logowania/wylogowywania się z tych już istniejących. Cały harmonogram, tak jak i wprowadzone aktywności będą zapisywać się do danego konta.

### **2. Autorzy**

Wiktor Nejman

Jakub Stachowicz

### **3.Specyfikacja wykorzystanych technologii**

Wersja .NET: .NET 6.0

Baza danych: Entity Framework Core.

### **4.Instrukcje Pierwszego Uruchomienia Projektu**

Przejscie do Katalogu Projektu: cd projekt/MoveMentor

Przywrócenie Pakietów NuGet: dotnet restore

Budowanie Projektu: dotnet build

Aktualizacja Bazy Danych: uruchomić dotnet ef data-base update

Uruchomienie Projektu: dotnet run

### **5.Opis Struktury Projektu**

Areas: Zawiera strony związane z tożsamością.

Controllers: Zawiera kontrolery MVC obsługujące żądania HTTP.

Data: Zawiera DbContext i migracje.

Models: Zawiera modele danych.

Properties: Zawiera właściwości i ustawienia projektu.

Views: Zawiera widoki Razor dla frameworka MVC.

wwwroot: Zawiera pliki statyczne, takie jak CSS, JS i obrazy.

## 6. Modele

### User (Użytkownik)

Opis: Reprezentuje użytkownika aplikacji.

Pola:

Id (int): Klucz główny.

Username (string): Unikalny identyfikator użytkownika. PasswordHash

(string): Zahasłowane hasło do uwierzytelniania. Role (string): Rola użytkownika w systemie (np. Admin, User).

### Movement (Ruch)

Opis: Reprezentuje ruch fizyczny lub ćwiczenie.

Pola:

Id (int): Klucz główny.

Name (string): Nazwa ruchu.

Description (string): Szczegółowy opis ruchu.

Category (string): Kategoria ruchu (np. Cardio, Siłowe). Diffi-

culty (int): Poziom trudności od 1 do 5.

### Workout (Trening)

Opis: Reprezentuje rutynę treningową.

Pola:

Id (int): Klucz główny.

Name (string): Nazwa treningu.

Description (string): Szczegółowy opis treningu.

Movements (List<Movement>): Lista ruchów zawartych w treningu.

Duration (int): Czas trwania w minutach.

## 7. Kontrolery

## UserController (Kontroler Użytkowników)

### Metody:

GET /users:

Opis: Pobiera listę wszystkich użytkowników.

Parametry: Brak

Zwraca: Lista użytkowników w formacie JSON.

POST /users:

Opis: Tworzy nowego użytkownika.

Parametry: JSON z danymi użytkownika.

Zwraca: Utworzonego użytkownika.

## MovementController (Kontroler Ruchów)

### Metody:

GET /movements:

Opis: Pobiera listę wszystkich ruchów.

Parametry: Brak

Zwraca: Lista ruchów w formacie JSON.

POST /movements:

Opis: Tworzy nowy ruch.

Parametry: JSON z danymi ruchu.

Zwraca: Utworzony ruch.

## WorkoutController (Kontroler Treningów)

### Metody:

GET /workouts:

Opis: Pobiera listę wszystkich treningów.

Parametry: Brak

Zwraca: Lista treningów w formacie JSON.

POST /workouts:

Opis: Tworzy nowy trening.

Parametry: JSON z danymi treningu.

Zwraca: Utworzony trening.

## 8.System uzytkownikow

Role: Admin, User

Przydzielanie ról: Role mogą być przypisane podczas tworzenia użytkownika lub zaktualizowane przez administratora.

Uprawnienia:

Zalogowani użytkownicy: Mogą przeglądać i tworzyć ruchy i treningi.

Goście: Mogą tylko przeglądać ruchy i treningi.

Informacje powiązane z użytkownikiem:

Dane osobiste, takie jak nazwa użytkownika, rola oraz utworzone ruchy/treningi.

Informacje globalne: Publiczne ruchy i treningi dostępne dla wszystkich użytkowników.

## **9.Najciekawsze funkcjonalnosci**

Tworzenie niestandardowych treningów: Użytkownicy mogą tworzyć spersonalizowane rutyny treningowe, wybierając z różnych ruchów.

Kontrola dostępu na podstawie ról: Administratorzy mają możliwość zarządzania użytkownikami i ich rolami, co zapewnia bezpieczny i zorganizowany system zarządzania użytkownikami. Zwykły użytkownik ma możliwość tylko podglądu treningów