

# Projektni zahtev

## 1. Uvod

### 1.1 Cilj Razvoja

Cilj razvoja ove aplikacije je stvaranje softverskog proizvoda koji će omogućiti korisnicima praćenje njihove fizičke forme, planiranje treninga, praćenje ishrane i postizanje svojih fitness ciljeva.

### 1.2 Obim Sistema

Aplikacija će obuhvatiti funkcionalnosti za praćenje fizičke aktivnosti, upravljanje planovima treninga, unos i analizu ishrane, i pružiti korisnicima resurse za poboljšanje njihove fitnes rutine.

### 1.3 Prikaz Proizvoda

#### 1.3.1 Perspektiva Proizvoda

Aplikacija će biti dostupna kao mobilna aplikacija za iOS i Android platforme, kao i kao veb aplikacija. Interagovat će sa različitim harver i softver komponentama, uključujući senzore za praćenje aktivnosti i bazu podataka za skladištenje korisničkih podataka.

#### 1.3.2 Funkcije Proizvoda

- Registracija korisnika i kreiranje korisničkog profila
- Planiranje i praćenje treninga
- Unos i praćenje ishrane
- Prikaz statistike i postignuća
- Video uputstva za vežbe
- Mogućnost deljenja postignuća na društvenim mrežama

#### 1.3.3 Karakteristike Korisnika

Korisnici aplikacije mogu biti osobe različitih dobnih grupa i nivoa fizičke pripreme.

#### 1.3.4 Ograničenja

- Aplikacija će biti dostupna samo na srpskom jeziku.
- Neće biti podržani stariji operativni sistemi.

- Potrebno je obezbediti privatnost korisničkih podataka.

## 1.4 Definicije

- Fitness Aplikacija: Aplikacija za praćenje fizičke forme, treninga i ishrane.
- Korisnik: Osoba koja koristi aplikaciju za praćenje svog fitnes napretka.

## 2. Reference

- ISO/IEC/IEEE 29148-2011

## 3. Specifikacija Zahteva

### 3.1 Spoljašnji Interfejsi

Aplikacija će imati korisnički interfejs prilagođen mobilnim uređajima i veb pregledačima. Interfejs će omogućiti korisnicima da lako pristupe funkcionalnostima aplikacije.

### 3.2 Funkcije

Aplikacija će pružiti sledeće funkcionalnosti:

- Registracija korisnika i kreiranje profila
- Planiranje i praćenje treninga
- Unos i praćenje ishrane
- Prikaz statistike i postignuća
- Video uputstva za vežbe
- Mogućnost deljenja postignuća na društvenim mrežama

### 3.3 Pogodnost za Upotrebu

Korisnički interfejs će biti intuitivan i lak za korišćenje, sa jasnim navigacijom i uputstvima za korisnike.

### 3.4 Zahtevane Performanse

Aplikacija će morati brzo odgovarati na korisničke zahteve i podržavati veći broj korisnika istovremeno. Vreme odziva ne sme biti duže od 2 sekunde.

### 3.5 Zahtevi Baze Podataka

Podaci o korisnicima, planovima treninga, unosu ishrane i statistici će biti čuvani u sigurnoj bazi podataka.

### 3.6 Projektna Ograničenja

- Budžet za razvoj aplikacije je ograničen na \$100,000.
- Vreme razvoja je ograničeno na 6 meseci.
- Aplikacija će biti dostupna samo na iOS i Android platformama.

### 3.7 Sistemske Karakteristike Softvera

Aplikacija će biti napisana u programskom jeziku Java za Android i Swift za iOS. Koristiće se PostgreSQL baza podataka za skladištenje podataka.

### 3.8 Dopunske Informacije

- Aplikacija će omogućiti korisnicima kreiranje i prilagođavanje planova treninga.
- Praćenje korisnikovih postignuća i statistike će biti prikazano u obliku grafova i dijagrama.
- Aplikacija će podržavati online i offline režim rada.

## 4. Verifikacija

Verifikacija zahteva će se vršiti kroz testiranje funkcionalnosti i performansi aplikacije.

## 5. Prilozi

### 5.1 Pretpostavke i Zavisnosti

- Tim za razvoj aplikacije će biti angažovan na puno radno vreme tokom celog razvojnog ciklusa.
- Hosting servera za bazu podataka će biti obezbeđen.

### 5.2 Akronimi i Skraćenice

- UML: Unified Modeling Language
- iOS: Apple operativni sistem
- Android: Google operativni sistem