

Aplikace “Florbalový trenér” pro iOS

1. Vytvořte analýzu aplikací, které se zabývají tematikou přípravy florbalových tréninků a představují potenciální konkurenci.
2. Zanalyzujte požadavky vybraných florbalových trenérů na takovou aplikaci. Podle analýzy požadavků vytvořte příslušné modely (doménový, use case, atd.) s využitím vhodné notace (např. UML).
3. Vytvořte wireframy aplikace.
4. Na základě analýzy připravte specifikaci, podle které navrhnete aplikaci pro tablety s operačním systémem iOS.
5. Implementujte funkční prototyp s následující funkcionalitou:
 - a. vkládání elementů (obránci, útočníci, kužely apod.) na herní plochu z připraveného toolboxu
 - b. volné kreslení na plochu znázorňující florbalové hřiště
 - c. nakreslená cvičení musí být možno seskupovat do tréninků a ukládat na perzistentní úložiště
 - d. k jednotlivým cvičením musí být možno připisovat textové poznámky
6. Otestujte funkční prototyp pomocí akceptačních testů