

Aplikace “Florbalový trenér” pro iOS

1. Vytvořte analýzu aplikací, které se zabývají tematikou přípravy florbalových tréninků.
2. Zanalyzujte požadavky vybraných florbalových trenérů na mobilní aplikaci.
3. Podle analýzy požadavků vytvořte příslušné modely (doménový, use case, atd.) s využitím vhodné notace (např. UML).
4. Vytvořte wireframy aplikace.
5. Na základě analýzy připravte specifikaci, podle které navrhnete aplikaci pro tablety s operačním systémem iOS.
6. 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
7. Otestujte funkční prototyp pomocí akceptačních testů.