

Zadanie 1.

18.10.2019

1.1 Temat: Aplikacja do rozpisywania treningów na siłowni.

Opis: Aplikacja będzie umożliwiać zaplanowanie kilku dni treningowych. W obrębie dnia treningowego będzie można wybrać ćwiczenia z listy lub dopisać ręcznie, a dla każdego ćwiczenia będzie można wybrać ilość powtórzeń, obciążenie oraz długość przerwy między seriami. Aplikacja będzie umożliwiała odznaczanie wykonanych ćwiczeń w trakcie treningu oraz aktualizację danych gdy będzie taka potrzeba (na przykład zmiana obciążeń).

Istnieje wiele aplikacji, które swoją funkcjonalnością obejmują nasz temat. Mieliśmy okazję używać kilku z nich lecz każdej czegoś brakowało. Chcemy stworzyć aplikację kompletną, która sprosta wymaganiom każdego użytkownika siłowni.

1.2 Skład grupy:

- Piotr Klepczyk – lider
- Jakub Duda
- Mateusz Laskowski

1.2 Specyfikacja wymagań:

- **Technologie:** AngularJS, Cordova, Ionic
- **Języki programowania:** JavaScript, HTML, CSS

1.3 Struktura podziału pracy:

- Piotr Klepczyk – koordynowanie pracy zespołu, tworzenie dokumentacji, stworzenie okna nowego treningu.
- Jakub Duda – stworzenie okien dodawania ćwiczeń oraz dokumentacja dotycząca tej części,
- Mateusz Laskowski – utworzenie projektu, stworzenie okna aktywnego treningu oraz dokumentacji dotyczącej tej części.
- Ponadto to każdy z członków zespołu będzie przeprowadzał testy komponentów tworzonych przez pozostałych, a także brał udział w projektowaniu wyglądu i wszystkich funkcjonalności aplikacji.

1.4 Wstępny harmonogram projektu:

- Do końca października – stworzenie pierwszego okna aplikacji, wraz z obsługą pamięci urządzenia
- Do 17.11.2019 – stworzenie wszystkich okien aplikacji bez uwzględniania wyglądu ostatecznego
- Do 24.11.2019 – testy aplikacji
- Do 8.12.2019 – doprowadzenie aplikacji do końca

1.5 Cechy charakterystyczne wybranych technologii:

Wybrane przez nas technologie łączą w sobie zalety aplikacji webowych oraz natywnych aplikacji mobilnych. Dzięki wykorzystaniu języków z aplikacji webowych praca deweloperska jest szybsza i łatwiejsza, zwłaszcza w aspekcie tworzenia interfejsu użytkownika. A dzięki możliwości korzystania z SDK systemowych mamy pełen dostęp do podzespołów urządzenia jak pamięć, bądź aparat.

1.6 Uzasadnienie wyboru technologii:

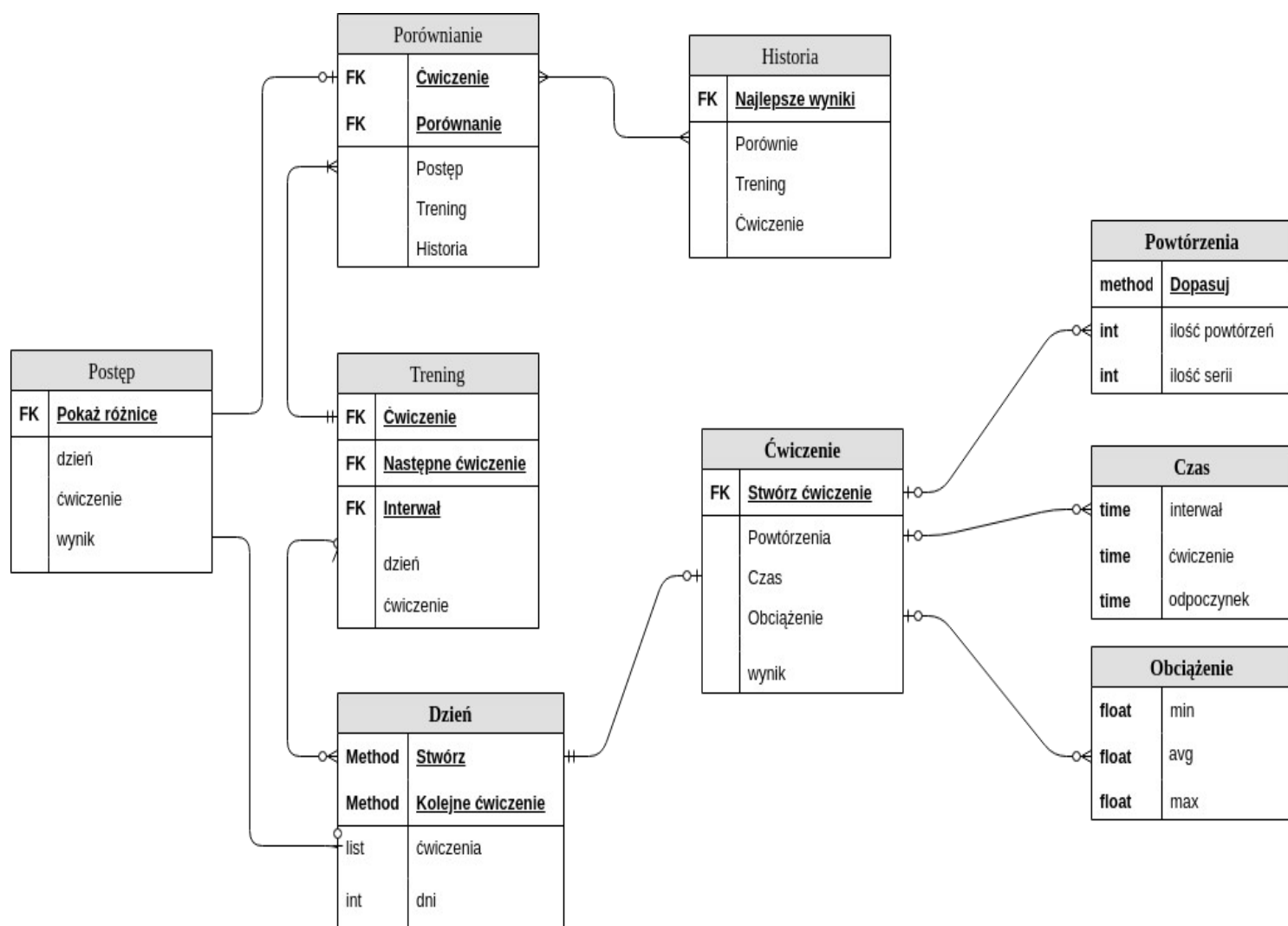
Technologia ta świetnie nadaje się do naszego projektu ze względu na to że większość funkcjonalności ma miejsce w obrębie interfejsu.

Zadanie 2.

25.10.2019

2.1 Projekt systemu:

- Aplikacja będzie umożliwiać zaplanowanie kilku dni treningowych.
- W obrębie dnia treningowego będzie można wybrać ćwiczenia z listy lub dopisać ręcznie.
- Dla każdego ćwiczenia będzie można wybrać ilość powtórzeń, obciążenie oraz długość przerwy między seriami.
- Aplikacja będzie umożliwiała odznaczanie wykonanych ćwiczeń w trakcie treningu oraz aktualizację danych gdy będzie taka potrzeba (na przykład zmiana obciążeń).
- Ćwiczenia można analizować porównując wyniki z już odbytymi ćwiczeniami.
- Dni treningowe wraz z ćwiczeniami zapisują się.



2.1 Diagram UML

2.1 Projekt systemu:

Ryzyko projektowe	Plan naprawczy	Metody zapobiegania
Utrata projektu poprzez utratę danych z serwera dyski sieciowe i repozytorium.	Stworzenie projektu poprzez połączenie elementów (merge) uzyskanych przez członków zespołu.	Zapisywanie projektu lokalnie na dysku (nie sieciowym).
Nie pożądane zmiany w projekcie, zniszczenie części projektu, np. dodanie swojego projektu bez łączenia z istniejącą wersją.	Powrót do ostatniej działającej wersji z systemu kontroli wersji.	Założenie systemu kontroli wersji częste dodawanie zmian wraz z komentarzami tagami.
Utrata jednego z kluczowych członków zespołu projektowego.	<ul style="list-style-type: none">• Zaproszenie do zespołu nowego członka np. z innej grupy.• Przejęcie obowiązków nieobecnego członka	Rozmowa z członkami projektu, zapewnienie dyspozycji.
Nie zdążenie zakończyć projektu na czas.	<ul style="list-style-type: none">• Poprosić o dłuższy termin oddania pracy.• Zaproszenie do zespołu nowego członka np. z innej grupy.• Zwiększenie obowiązków i czasu pracy	<ul style="list-style-type: none">• Dokładnie uzgodnić działania z czasem ich wykonania.• Przy tworzeniu harmonogramu zostawienie czasu (awaryjnego)• Utworzyć punkty milowe aby kontrolować postęp pracy• kontrolować pracę zespołu

2.3 Podział prac implementacyjnych :

- Stworzenie repozytorium .
- Stworzenie pierwszego okna aplikacji, wraz z obsługą pamięci urządzenia.
- Stworzenie wszystkich klas.
- Relacje między klasami.
- Stworzenie wizualnych okien aplikacji.
- Dodawanie funkcjonalności tworzenia treningu .
- Dodawanie funkcjonalności analizy postępu treningu .
- Tworzenie historii treningów.
- Testowanie.