

**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.

**Technologie:** AngularJS, Cordova, Ionic

**Języki programowania:** JavaScript, HTML, CSS

**Skład grupy:**

Piotr Klepczyk - lider

Jakub Duda

Mateusz Laskowski

**Wstępny podział obowiązków:**

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.

Ponad to każdy z członków zespołu będzie przeprowadzał testy komponentów tworzonych przez pozostałych, a także brał udział w projektowaniu wyglądu i wszystkich funkcjonalności aplikacji.

**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

**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.

**Uzasadnienie wyboru technologii:**

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