

Enseignant(s)

BRIATTE Benoit

Email(s)

briatte.benoit@gmail.com

TSPark

1 Matières, formations et groupes

Matière liée au projet :

Formations : -

Nombre d'étudiant
par groupe : **2 à 3**

Règles de constitution des groupes: **Libre**

Charge de travail
estimée par étudiant : **20,00 h**

2 Sujet(s) du projet

Type de sujet : **Imposé**

Sujet

Coté super admin:

Gestion des Salles d'Entraînement :

Création, modification et suppression de salles d'entraînement. Il est aussi possible d'approuver une salle de sport faisant une demande. L'administrateur peut définir le nom, la capacité d'accueil, les équipements disponibles et d'autres caractéristiques de chaque salle tout comme un responsable de salle.

Attribution de salles spécifiques à des types d'exercices ou à des niveaux de difficulté.

Gestion des Types d'Exercices :

Ajout, modification et suppression des types d'exercices disponibles. Chaque type d'exercice peut être défini avec un nom, une description et des informations sur les muscles ciblés.

Création de Badges et Récompenses :

Possibilité pour l'administrateur de créer des badges et des récompenses virtuelles à attribuer aux utilisateurs en fonction de leurs accomplissements dans les défis. Des badges devront être ajoutés dynamiquement au système depuis une interface en utilisant des règles.

Gestion des Utilisateurs :

Capacité à désactiver ou supprimer des comptes d'utilisateurs ainsi que des propriétaires de salle en cas de besoin.

Coté utilisateur propriétaire de salle de sport

Informations sur la Salle de Sport :

Informations de base, telles que le nom de la salle, l'adresse, les coordonnées de contact, etc. champ pour décrire brièvement les installations et les équipements disponibles dans la salle de sport, ainsi que les types d'activités proposées.

Proposition de Défis Spécifiques :

Possibilité de proposer des défis d'entraînement spécifiques qui seront associés à la salle de sport une fois intégrée dans le système.

Le responsable peut suggérer des défis basés sur les équipements disponibles dans la salle, les types d'entraînement populaires, etc.

-> permet d'augmenter son score de joueur.

Coté utilisateur client:

Création et Partage de Défis : Les utilisateurs peuvent créer et partager des défis d'entraînement physique avec d'autres membres de la communauté. Chaque défi peut inclure des objectifs spécifiques, des exercices recommandés, et une durée définie.

Exploration des Défis : Les membres peuvent explorer une variété de défis d'entraînement physique créés par d'autres utilisateurs. Ils peuvent filtrer les défis en fonction de la difficulté, du type d'exercice, et de la durée.

Suivi de l'Entraînement : Les utilisateurs peuvent suivre leur progression dans les défis en enregistrant leurs séances d'entraînement, le nombre de calories brûlées, et d'autres statistiques pertinentes.

Défis Sociaux : Les membres peuvent inviter leurs amis et leur réseau à rejoindre des défis collaboratifs. Ils peuvent également défier d'autres utilisateurs à rejoindre et à compléter les défis ensemble.

Récompenses et Badges : Les participants qui réussissent les défis peuvent recevoir des récompenses virtuelles et des badges pour leur accomplissement. Les classements des utilisateurs les plus actifs sont également affichés.

3 Détails du projet

Objectif du projet (à la fin du projet les étudiants sauront réaliser un...)

Réalisation d'une API impérativement en ligne avec l'ensemble des requêtes disponible sur Postman afin de dérouler les tests pendant la soutenance

Descriptif détaillé

Ouvrages de référence (livres, articles, revues, sites web...)

Outils informatiques à installer

4 Livrables et étapes de suivi

5 Soutenance

Durée de présentation
par groupe :

20 min

Audience : **Publique**

Type de présentation :

Démonstration

Précisions :