

Projektowanie Aplikacji dla Urządzeń Mobilnych

Opis projektu

Cel projektu:

Stworzenie aplikacji mobilnej wspierającej zdrowy styl życia z wykorzystaniem śledzenia aktywności sportowej oraz parametrów życiowych jak np. poziom tętna, ciśnienia krwi, temperatury ciała, itp.

Wymagania funkcjonalne:

- monitorowanie aktywności (możliwe rozpoczęcie i zakończenie pomiaru w sposób manualny i automatyczny)
 - kroki,
 - dystans, jaki przeszedł użytkownik
 - ćwiczenia (np. pompki, brzuszki, przysiady, podciąganie na drążku, itp.)Dla każdego w/w elementu będzie możliwe wyświetlanie statystyk za ostatnią godzinę/dzień/tydzień/miesiąc.
- ustawianie i wyświetlanie celów, ile zrobionych kroków, spalonych kalorii w ciągu dnia, itp.
- ustawianie parametrów profilu: wiek, płeć, waga, wzrost
- obliczanie BMI na podstawie parametrów z powyższego podpunktu
- parametry życiowe (możliwe rozpoczęcie i zakończenie pomiaru w sposób manualny i automatyczny)
 - poziom tętna,
 - ciśnienie krwi,
 - temperatura ciała
- monitorowanie snu (wprowadzenie długości snu, przegląd statystyk za ostatni tydzień/miesiąc)

Wymagania niefunkcjonalne:

- środowisko: Visual Studio Code
- framework (język programowania): Flutter (Dart)
- preferowane posiadanie urządzenia z systemem Android w wersji 12
- umożliwienie dostępu do lokalizacji urządzenia i aktywności sportowej użytkownika
- integracja z Android Health - dostęp do danych dot. aktywności sportowej Użytkownika
- projekt prototypu aplikacji w Figmie

Możliwe problemy:

- Aplikacja może w różny sposób interpretować krok wykonany przez Użytkownika, przez co pomiary mogą nie odzwierciedlać do końca tego, ile kroków wykonał on w rzeczywistości.
- Różna interpretacja pomiaru temperatury ciała w zależności od przyłożenia urządzenia do danej części ciała.