

MyFitness app

תוכן עניינים

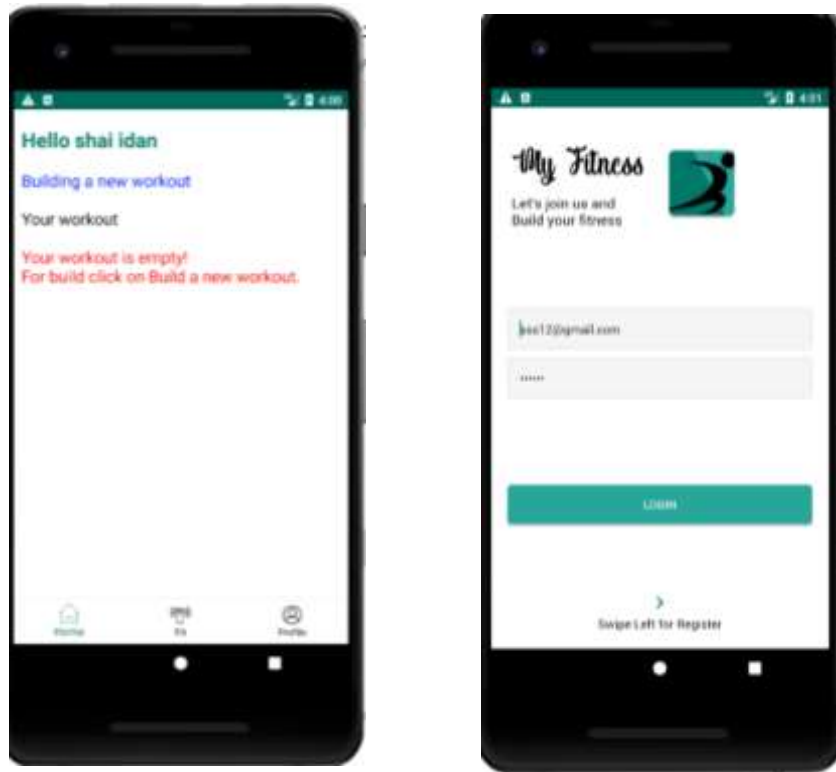
2	מדריך למשתמש
2	התחברות
3	הרשמה
5	דף הבית
7	התחלת אימון
9	פרופיל
12	מדריך למפתח
14	מפת אפליקציה
15	Class diagram

מדריך למשתמש

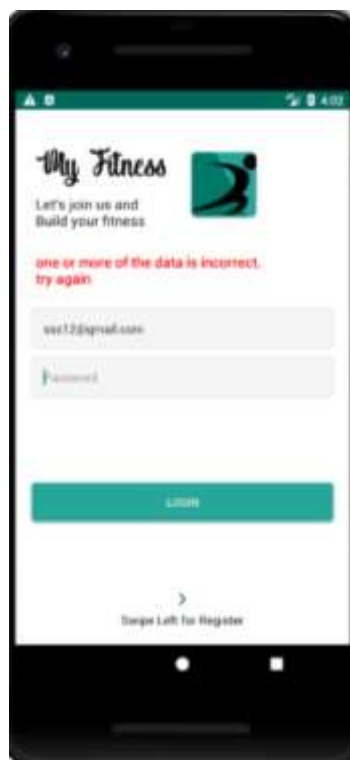
התחברות

האפליקציה נפתחת על דף זה.

עבר בהצלחה



פריטי התחברות לא נכונים

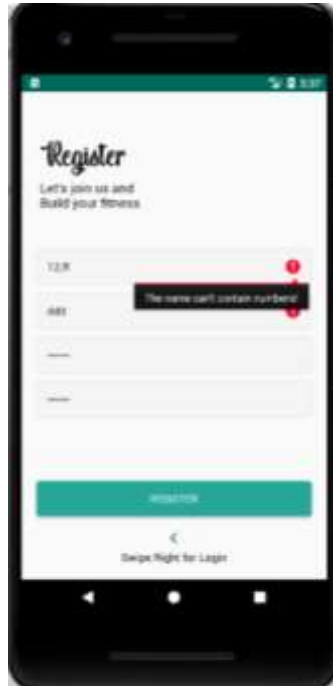


הרשמה

כדי להגיע לדף זה, נחליק שמאלה את דף התחברות.

הרשמה לאפליקציה, צריך להזין שם משתמש, סיסמא ואיימל. האפליקציה מוודא תקינות קלט (שם משתמש לא מכיל תווים, איימל בפורמט המתאים, הסיסמאות תואמות גם בשדה של החזרה על הסיסמא).

טעויות קלט בהרשמה



הרשמה הצליחה



לוחצים על REGISTER ואז מועברים לדף הבית כי הפרטים נכונים:

בגלל שעוד לא יצר אימון, לא מופיע למשתמש את כל הפרטים של הדף הבית אלא מציג לו הודעה שהוא חייב לבנות אימון לפני.



דף הבית

דף הבית מתחלק ל- 3 חלקים:

- במידה ועדיין לא נבנה אימון 2 החלקים האחרים לא יוצגו.

בניית אימון

בלחיצה על Building a new workout – נפתח בניית אימון, נבחר את הדרגת קושי, וכמות תרגילים לכל חלק בגוף. לחיצה על BUILD מחזיר לדף הבית ומוצג בו עכשיו האימון החדש.

לחיצה על X
מחזירה לדף הבית
בלי שינוי



הצגת האימון הקיים

כאשר יש אימון מציג את האימון.

לחיצה על X, מחזיר
לדף הבית בלי שינוי

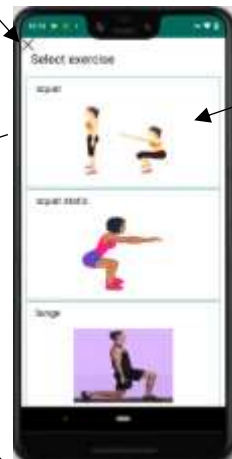
לחיצה על
האייקון של
עריכה

כדי לבחור תרגיל
נלחץ על המשבצת
של התרגיל שאנחנו
רוצים

כדי לראות את כל
התרגילים לאותו
חלק בגוף אפשר
לגלול למטה

תוכנית האימון, כדי
לראות את כל
האימון אפשר לגלול

יצירת התראה
לאימון הבא



לחיצה על האייקון
של התמונה

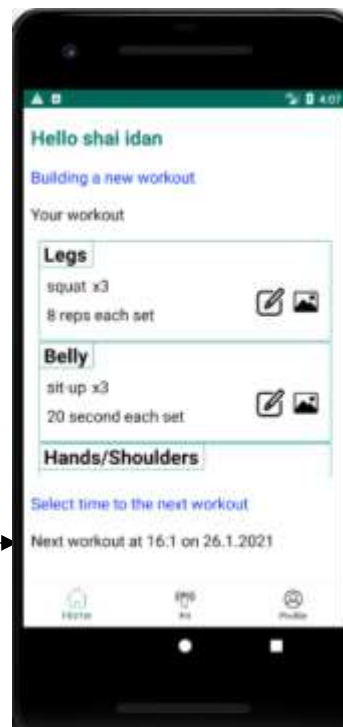


יצירת התראה לאימון הבא

בלחיצה על Select time to the next workout נפתח חלון שבו בוחרים יום ושעה, אם בוחרים שעה מוקדמת יותר של היום שעברה כבר יש הודעת שגיאה, מוצג מאותו יום והעלאה.



בלחיצה על OK שומר את התראה:

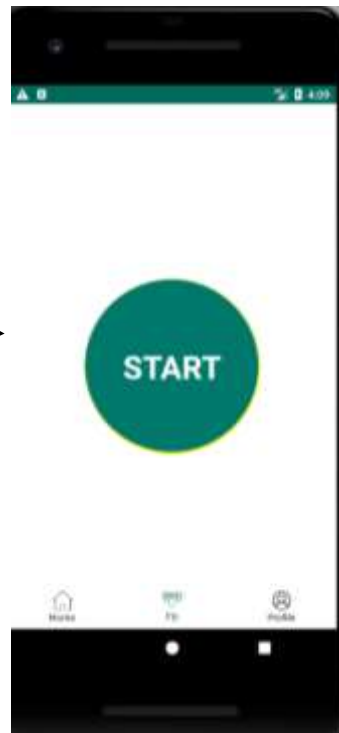


מציג את התראה שנבחרה, התראה נשמרת גם ביציאה מהאפליקציה (SP), הכיתוב לא נמחק שהתראה כבר הייתה כדי שנדע מתי היה האימון האחרון.

התחלת אימון

נלחץ בתפריט Fit, כדי להתחיל את האנימציה:

נלחץ על START →



- במידה ואין אימון, והגענו לדף זה, בלחיצה על START יציג הודעת שגיאה ויפנה לדף הבית כדי לבנות אימון.

הודעת השגיאה והפניה לדף הבית:



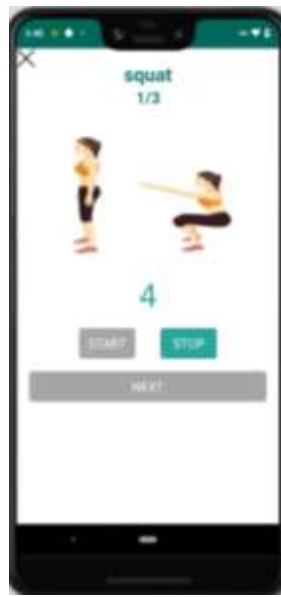
לחיצה על X בדיאלוג

יפנה לדף הבית



נלחץ ויפתח האנימציה של האימון:

- מציג את שם התרגיל, כמות הסטים שצריך לעשות מהתרגיל הזה ואת מספר הסט שבו אנחנו נמצאים.
- בתרגילים עם כמות חזרות – הטיימר מייצג את כמות החזרות שנשאר, במקרה זה 8.
- בתרגילים של זמן הטיימר מייצג שניות.
- בכפתור START – הטיימר מתחיל לפעול ואז אי אפשר ללחוץ על NEXT.
- בכפתור STOP – אפשר ללחוץ עליו רק שהטיימר עובד (חוץ מתחילת האנימציה שבלחיצה עליו לא קורה כלום), ובלחיצה הוא עוצר את הטיימר.
- בכפתור NEXT – עוברים לתרגיל הבא, אי אפשר ללחוץ כאשר הטיימר עובד.
- בלחיצה על X – חוזר לדף הבית.



פרופיל

הצגת פרטי המשתמש

נלחץ על האייקון של profile בתפריט, נגיע לעמוד של הפרופיל, אפשר לראות בו את הפרטים שנשמרו ולערוך את הפרטים.



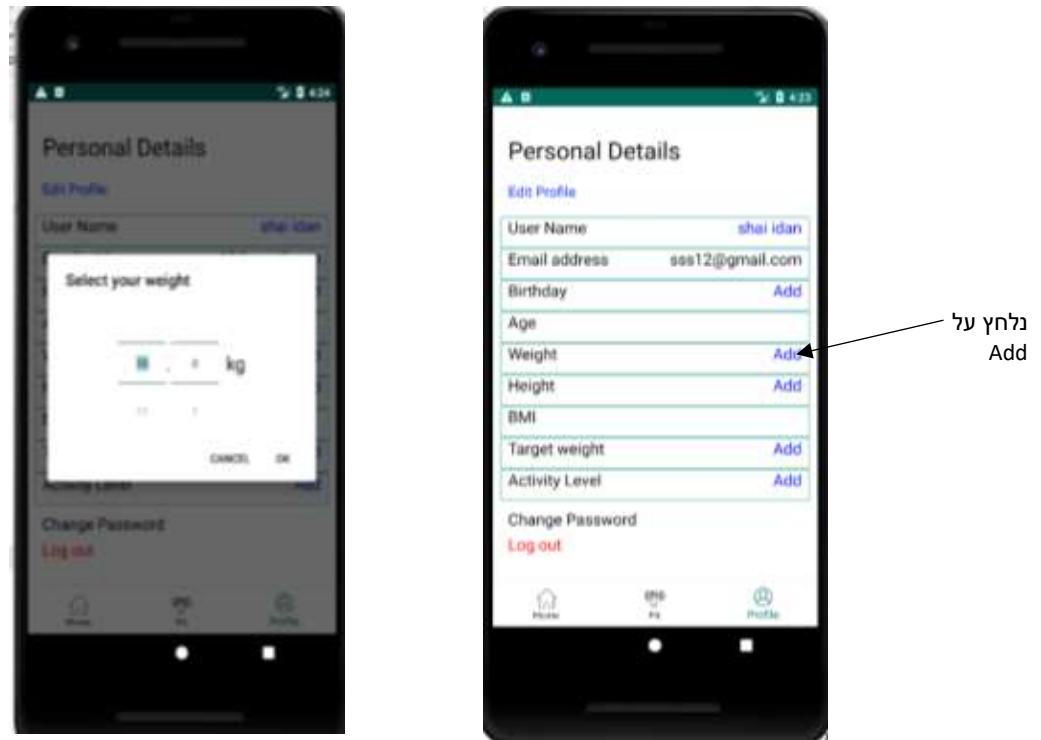
עריכת הפרטים

כדי לערוך את הפרטים נלחץ על edit profile, יוצג אפשרות לערוך רק את הפרטים שאפשר (מה שבוע בכחול), עבור כל עריכה יפתח דיאלוג לשינוי, רק בשינוי שם משתמש יש בדיקת קלט (שזה לא ריק, לא מכיל מספרים וכו') לכל השאר אין צורך בבדיקת קלט כי כל דיאלוג שנפתח פותח רק את האפשרויות שאפשר, כמו לדוגמא במשקל פותח אופציה להוספת מספרים מרשימת גלילה.



דוגמא לעריכת המשקל -

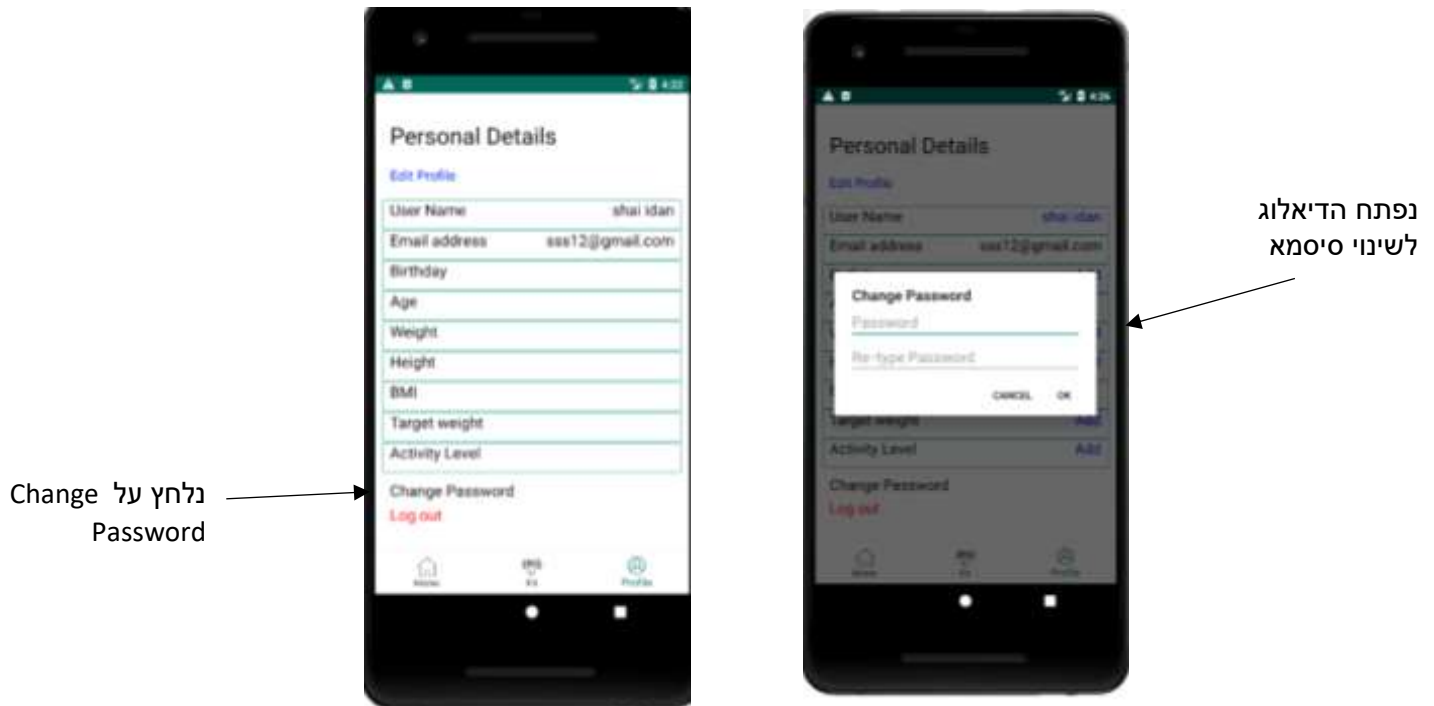
נלחץ על Add במידה ועוד לא עוידן משקל, אם כבר עוידן משקל אז נלחץ על המשקל (צבוע בכחול), נבחר את המשקל הרצוי ונלחץ OK , אפשר לראות שהמשקל עוידן.



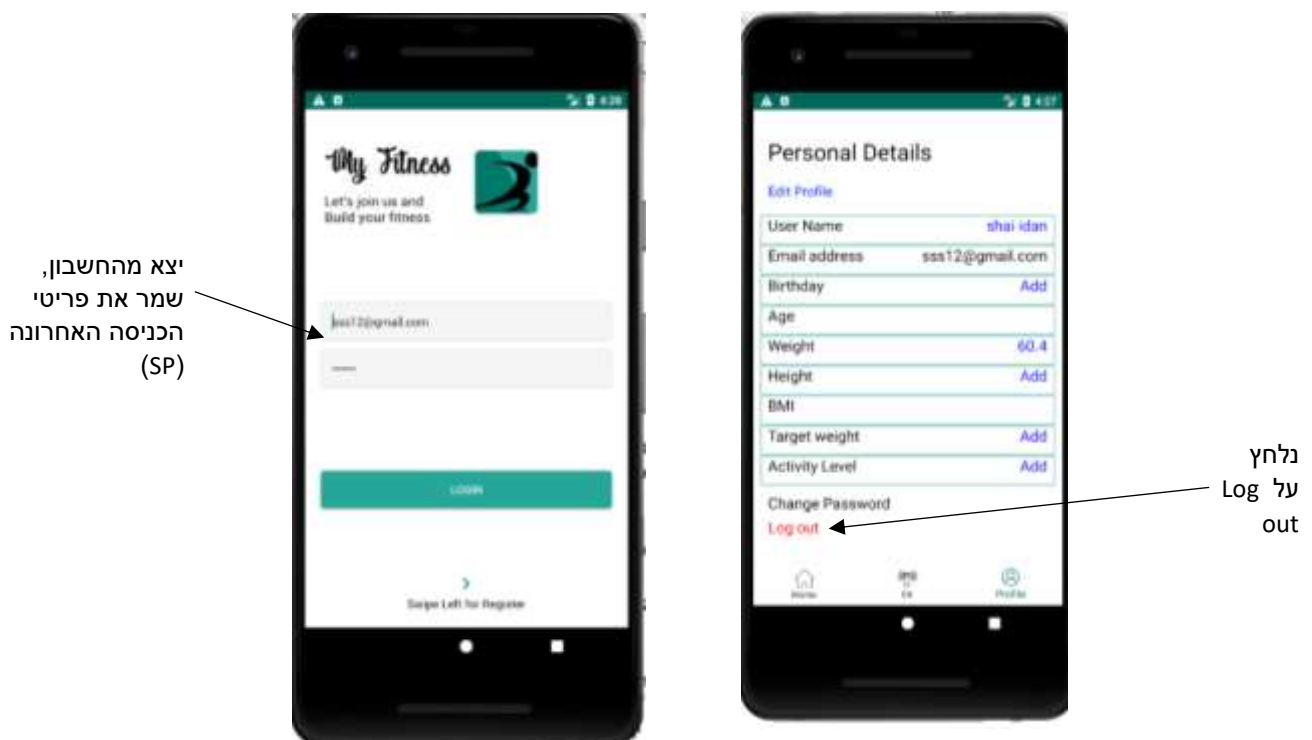
שינוי סיסמא:

בלחיצה על Change Password יפתח דיאלוג לשינוי סיסמא,

בשינוי סיסמא מתבצע בדיקה שהסיסמאות תואמות במידה ולא מציג הודעת שגיאה, ומבקש להזין שוב.



התנתקות



מדריך למפתח

- האפליקציה מורכבת מקוד גאווה וקוד xml הנמצא ב- layout.
- תיקיית layout - עבור כל layout קיים שימוש לו בקוד בגאווה.
- תיקיית drawable - התמונות, האייקונים, עיצוב כפתורים ועוד – נמצאים בתיקיית drawable.
- תיקיית font – הגופנים של האפליקציה.
- תיקיית menu – נמצא בו התפריט של המשתמש (BottomNavigationView) – user_menu.xml.
- כל תיקיות mipmap – לוגו של האפליקציה.
- תיקית values – נמצאים בו 3 קבצים:
 - String.xml - כל השימוש בטקסט – שמות כפתורים, שמות שדות ועוד – נמצאים ב- String, כדי שאם נרצה לאפשר שפה נוספת יהיה את האופציה הזאת.
 - Colors.xml – צבעי האפליקציה.
 - Themes.xml – הסגנון של האפליקציה (איזה צבעים וגופנים יהיו באיזה מצבים של המכשיר).
- כמו כן, בקוד עצמו יש הערות מפורטות שמסבירות לעומק כל פונקציה עזר ותיאור של כל שלב.

:Models

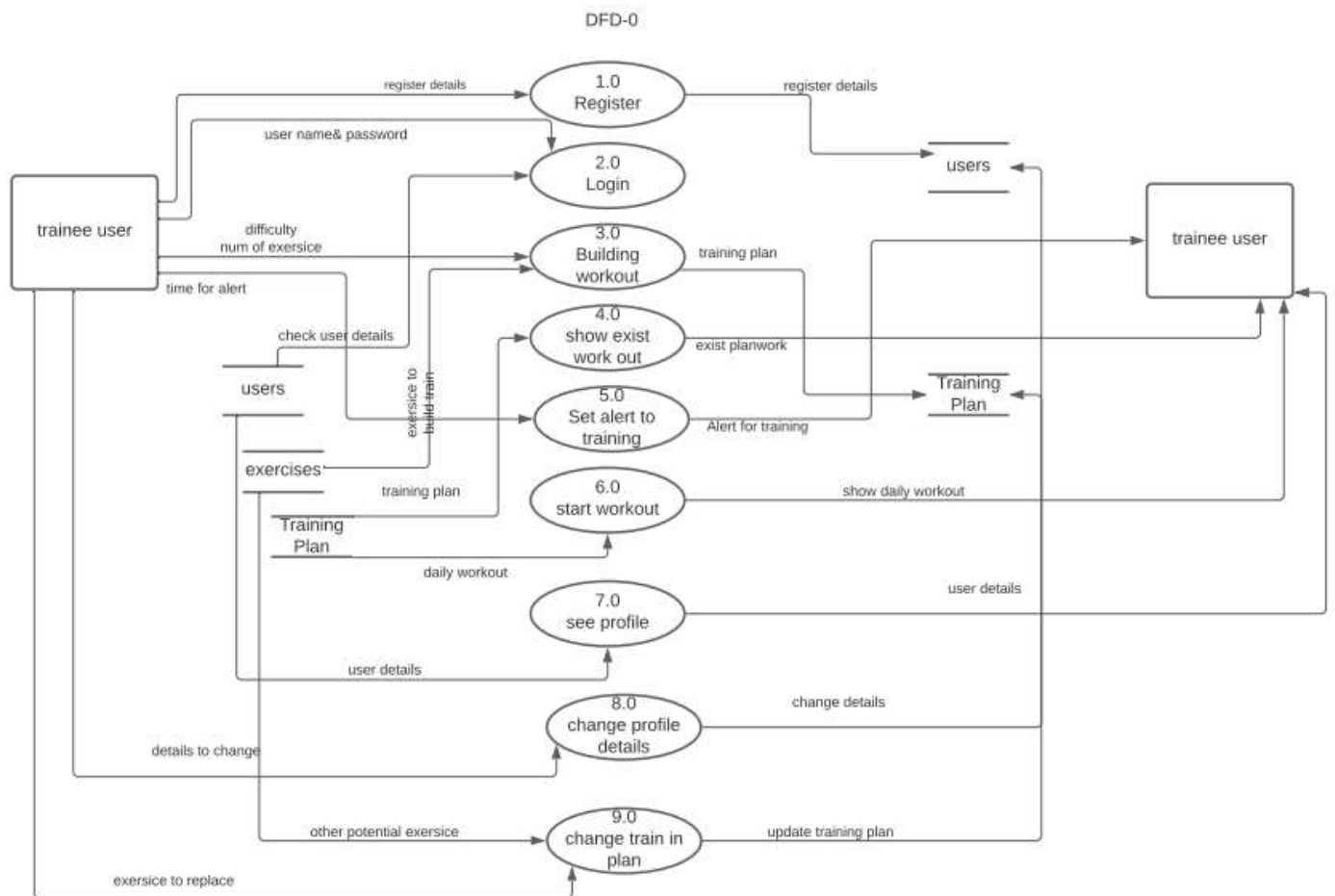
- **User** – מחלקה של משתמש בו נמצאים כל הפריטים של אובייקט משתמש.
- **Exercise** – מחלקה של תרגיל בו נמצאים כל הפריטים של אובייקט תרגיל.
- **FirestoreDate** – מחלקה להתחלת הנתונים של ה- DB, מבצעים זאת כדי שיהיה זיכרון מטמון שהשליפת נתונים יהיו יותר מהר.
- **AlertNextFit** – מחלקה שמטפלת בתזמון אימון הבא, מקבלת את הזמן ולפי זה יודעת לבצע התראות למכשיר.

המחלקות של עיצוב:

- **MainActivity** – מחלקה המכילה את ה- activity הראשונה של האפליקציה (שבה מופיעים LoginFragment ו- RegisterFragment), במחלקה זו יש רק שימוש של viewPager המאפשר מעבר על ידי החלקה להתחברות והרשמה.
- **UserInActivity** – המחלקה המכילה את ה- activity של הכניסה כמשתמש רשום/קיים למערכת שבו אפשר לעבור בין הדפים השונים באמצעות הכפתורים והתפריט התחתון המורכב מהאייקונים של כל דף: אייקון profile – המכיל את UserProgleFragment, אייקון של fit – המכיל את FitFragment, אייקון של דף בית – המכיל את UserHomeFragment. המחלקה מכילה את המימוש של BottomNavigationView המאפשר את התזוזה בין ה- fragments.
- **RegisterFragment** – המחלקה המכילה את ה- Fragment של הרישום, בו המשתמש יכול לבצע רישום תקין, כתיבה ל- DB, לוודא שהפריטים תקינים (אימל תקין וכו'), אם הרשמה תקינה יש שמירה ל- DB ומעבר לדף הבית, כלומר ל- UserInActivity.
- **LoginFragment** – המחלקה המכילה את ה- Fragment של התחברות, בו מופיעים אימל וסיסמא ובודק אם זה נכון אם כן מעביר אותו ל- UserInActivity אם לא מאפשר לו לנסות שוב. אם התחברות הצליחה יש שמירה ל- DB ומעבר לדף הבית, כלומר ל- UserInActivity.
- **UserHomeFragment** – המחלקה המכילה את ה- Fragment של דף בית, בו אפשר לבנות אימון, לראות את האימון שבנינו לערוך אותו, לבצע תזכורת לאימון הבא. המחלקה מפנה ע"י לחיצה על בניית אימון למחלקת BuildWorkoutFragment כדי לבנות את האימון, המחלקה פותחת את הדיאלוג לבחירת תאריך ושעה אם לוחצים על תזכורת לאימון הבא.
- **UserProgleFragment** – המחלקה המכילה את ה- Fragment של הפרופיל, מאפשר לערוך ולראות את הפרופיל של המשתמש, בדיקת קלט של העריכה וכו'.

- **FitFragment** – המחלקה המכילה את ה-Fragment של התחלת אימון, כפתור שבאמצעותו מתחילים את האנימציה של האימון, במחלקה זו יש מימוש של הכפתור "start" ואת האירוע של הלחיצה שבו הוא מתחיל את האנימציה של האימון ומפנה למחלקת FitShowFragment.
- **BuildWorkoutFragment** – מחלקה המכילה את ה-Fragment של בניית אימון, כמה תרגילים מכל חלק בגוף, רמת קושי ובונה אימון ושומרת את האימון ב-DB.
- **ErrorMessageDialog** – מחלקה שמציגה dialog על המסך, דיאלוג של שגיאה עם לוגו של שגיאה והודעה מתאימה, יוצג על המסך אם יש תקלה ב-DB או כל מיני תקלות שיכולות להתקיים במערכת.
- **ExerciseTimer** – מחלקת עזר, שמאפשרת ליצור טיימר בשביל האנימציה של האימון.
- **FitShowFragment** – מחלקה המציגה את ה-Fragment שמציג את האנימציה של האימון, כל תרגיל מוצג כאשר לוחצים התחל הטיימר מתחיל לפעול לפי זמן/כמות חזרות, אבל לעצור את הטיימר, לעבור לתרגיל הבא.
- **ImageExerciseDialog** – מחלקה שמציגה dialog על המסך, מציגה את התמונה של התרגיל, הדיאלוג נפתח ממחלקת UserHomeFragment.
- **ExercisesFragment** – מחלקה שמציגה את ה-Fragment שמאפשר לשנות תרגיל, מקבלת כמספר את החלק בגוף שרוצים לשנות ולפי זה פותחת את התרגילים המתאימים לחלק הגוף הזה. הדיאלוג נפתח ממחלקת UserHomeFragment.

מפת אפליקציה



Class diagram

