

Projekt aplikacji wspomagającej wyrabianie przyzwyczajeń

Techniki Internetowe

Autor: Stanisław Wiśniewski

Cel projektu

Celem projektu jest realizacja aplikacji internetowej wspomagającej wyrabianie przyzwyczajeń.

Funkcjonalność i interfejs

Niezałogowany użytkownik ma dostęp do trzech funkcji: Logowanie oraz dodawanie nowych przyzwyczajeń i aktywności. Przyzwyczajenie to dowolna czynność wykonywana cyklicznie — np. sprzątanie mieszkania, trening na siłowni, branie leków. Przyzwyczajenia mają zatem *częstotliwość* — w ramach aplikacji wyrażaną w dniach. Nowe przyzwyczajenia można tworzyć przez formularz dostępny przez przycisk po lewej stronie.

W celu wyrobienia nowego przyzwyczajenia użytkownik powinien dokonywać *czynności* związanej z przyzwyczajeniem z taką częstotliwością, jaką określił przy tworzeniu przyzwyczajenia. Każdy przypadek takiej czynności użytkownik powinien dodać do bazy danych za pomocą formularza dostępnego przez przycisk po prawej stronie.

Po zalogowaniu pojawia się dodatkowo możliwość wysłania zapisanych dotychczasowo lokalnie danych do serwera. Za pomocą przycisku na górze można też wygenerować raport sprawdzający dla każdego przyzwyczajenia ostatnie 10 dni, w których spodziewaliśmy się, że użytkownik wykona daną czynność. Wszystkie rekordy bazy danych są związane z użytkownikiem, który je dodał — nie jest możliwy dostęp do danych innego użytkownika.

Wykorzystane technologie

Do realizacji projektu wykorzystano HTML, CSS i JavaScript po stronie klienta, a po stronie serwera Python z frameworkiem Flask z silnikiem szablonów Jinja 2. Baza danych jest zrealizowana w systemie SQLite. Po stronie klienta wykorzystywana jest biblioteka jQuery. Do generowania arkusza stylów wykorzystano rozszerzenie SCSS.

Instrukcja uruchomienia

Aby uruchomić projekt należy wykonać skrypt app.py po uprzednim pobraniu odpowiednich modułów (na serwerze Pascal wszystkie są już dostępne). Projekt będzie dostępny na hoście lokalnym przez port 1306.

W momencie wysyłania projektu, projekt jest uruchomiony na serwerze Pascal. Skrypt trzeba wykonać tylko, jeśli już istniejący proces zostanie z jakiegoś powodu zamknięty.