

Dokumentacja techniczna

**‘Wirtualny trener’ aplikacja fitness**

Michał Markiewicz

Dawid Wolszczak

## **Cel i założenia:**

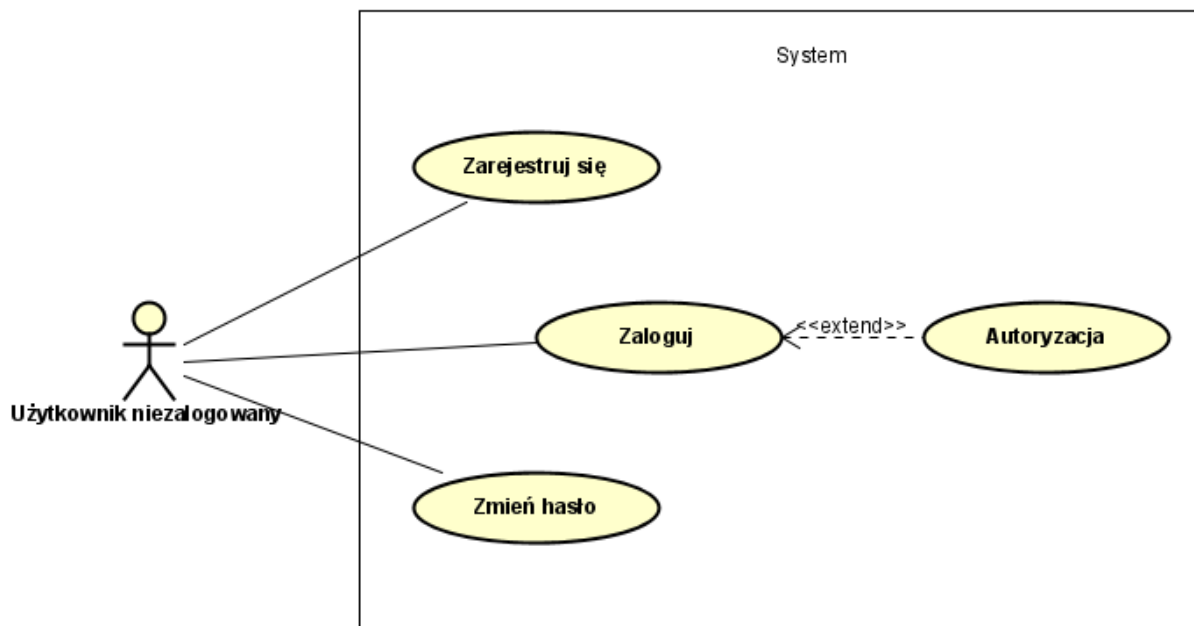
Celem projektu jest stworzenie aplikacji 'wirtualnego trenera'. Aplikacja ta posiada bazę ćwiczeń oraz planów treningowych. Możliwe jest też stworzenie własnych ćwiczeń i planów, aby spersonalizować trening pod swoje wymagania. Aplikacja pozwala zapisywać swoje osiągnięcia (powtórzenia, waga) oraz odlicza czas między przerwami oraz całego treningu.

- Aplikacja pozwala tworzyć swoje ćwiczenia oraz plany treningowe (prywatne)
- Ćwiczenia oraz plany można pobrać z bazy (publiczne)
- Użytkownik jest w stanie zapisywać swoje powtórzenia w danym ćwiczeniu, a także ustawić zegar który odmierza czas odpoczynku.
- Aplikacja korzysta z chmury, na której zapisywane są osiągnięcia użytkownika
- 'Wirtualny trener' przypomina nam o treningu (powiadomienia push)
- Wszystkie publiczne plany treningowe mogą być oceniane przez użytkowników

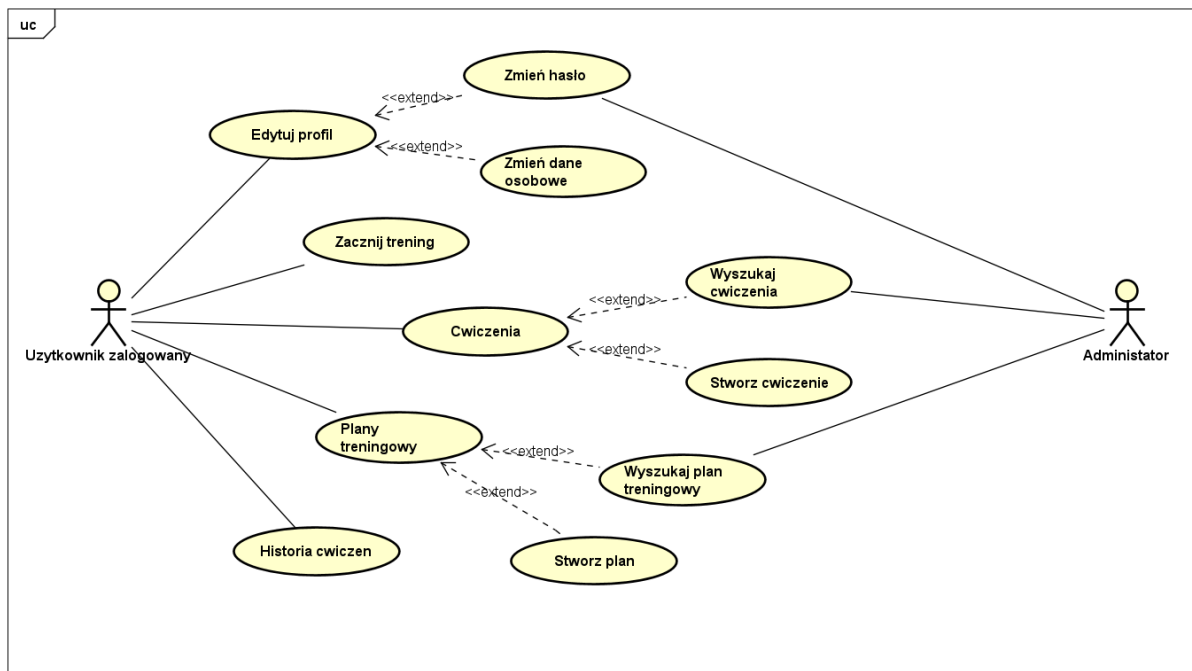
## **Wymagania funkcjonalne:**

- Użytkownik może zarejestrować się w systemie
- W przypadku utracenia hasła możliwy jest jego reset
- Użytkownik może edytować swój profil
- Użytkownik może dodawać, edytować swoje plany ćwiczeń oraz same ćwiczenia
- Użytkownik może udostępniać swoje plany innym użytkownikom
- Wszystkie publiczne plany mogą być oceniane przez użytkowników systemu
- W celu korzystania z systemu, użytkownik musi przejść proces autoryzacji.
- Użytkownik niezalogowany nie może korzystać z aplikacji.
- Użytkownik jest w stanie wyszukać plany lub ćwiczenia po słowach kluczowych
- Użytkownik nie może edytować nie swoich planów.
- Do planów publicznych potrzebne jest połączenie z internetem

## Diagramy przypadków użycia:



Rysunek 1. Diagram przypadków użycia użytkownika niezalogowanego



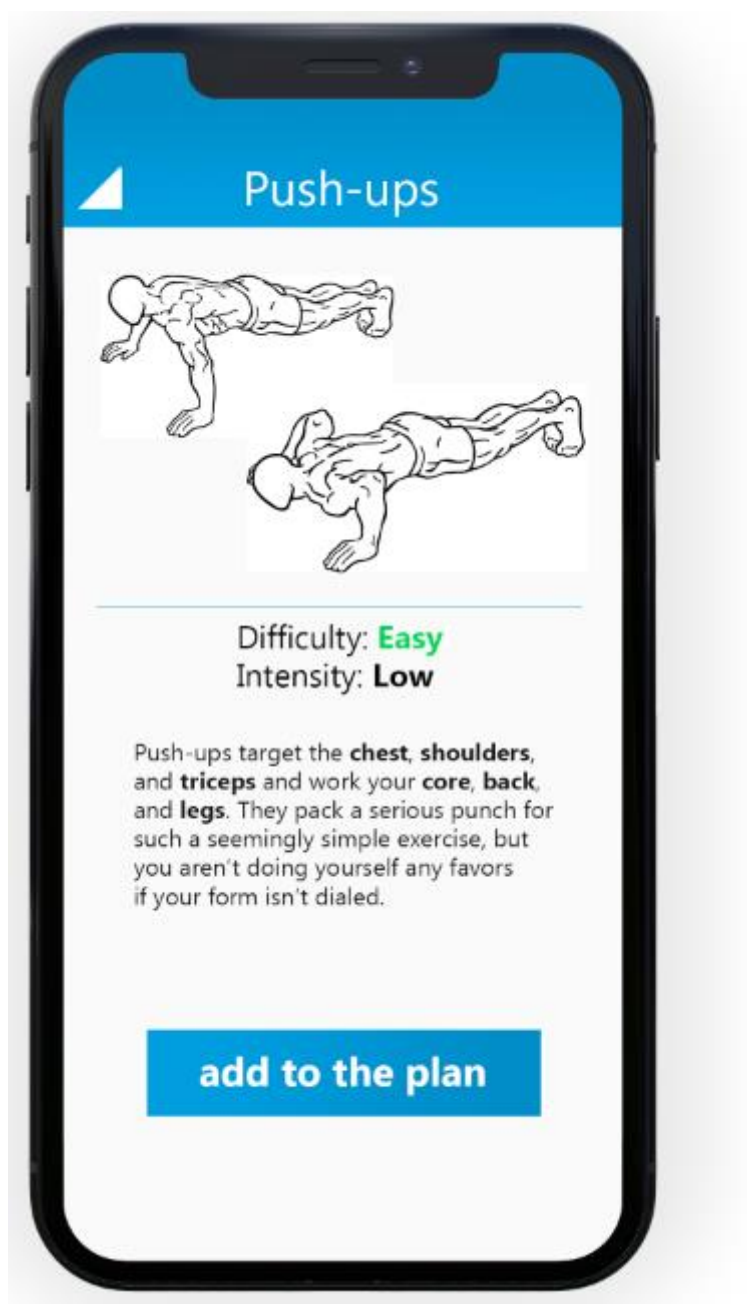
Rysunek 2. Diagram przypadków użycia użytkownika zalogowanego

## Użytkownicy aplikacji:

Użytkownik zwykły (klient) – rejestracja do systemu, edycja swojego profilu, wyświetlanie publicznych planów treningowych i ćwiczeń, tworzenie własnych planów, historia ćwiczeń, powiadomienia o treningach, możliwość oceny innych treningów

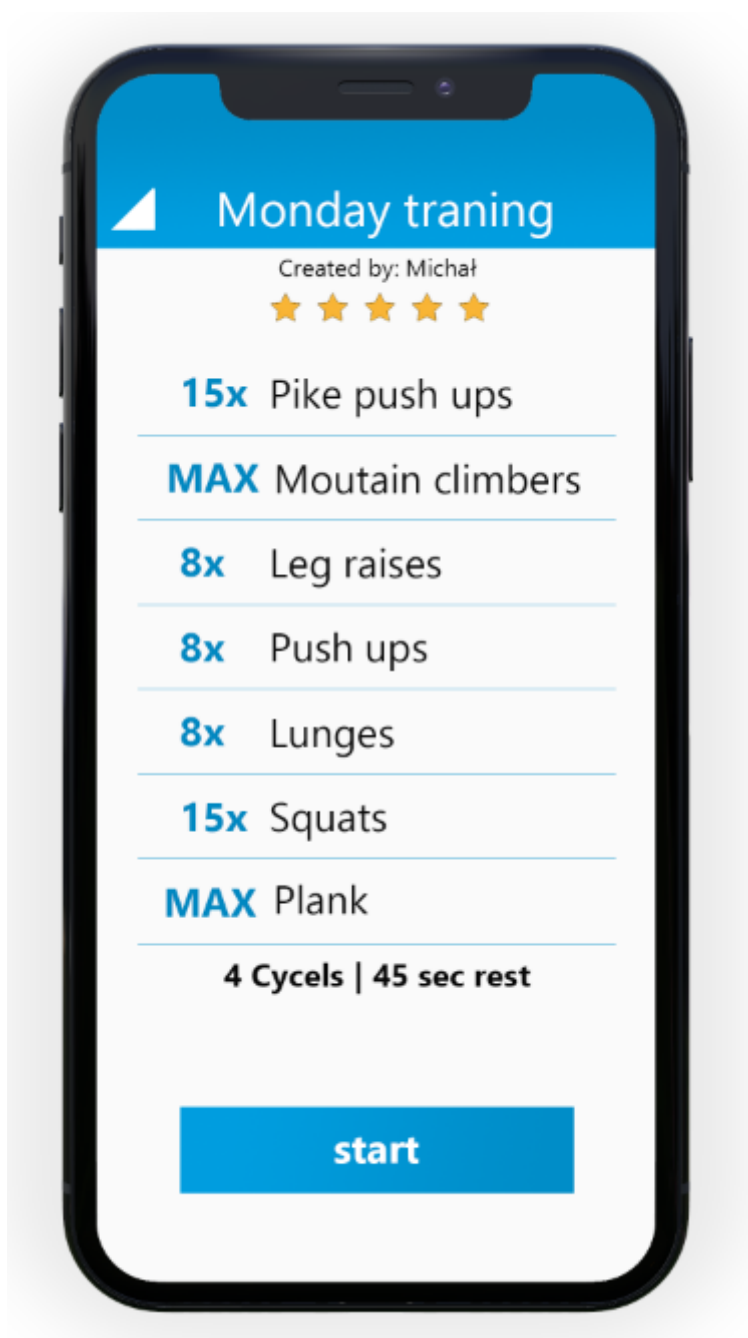
Administrator (trener) – podgląd publicznych ćwiczeń i planów, edycja tych planów, moderacja systemu

## Podgląd aplikacji z opisami funkcjonalności:



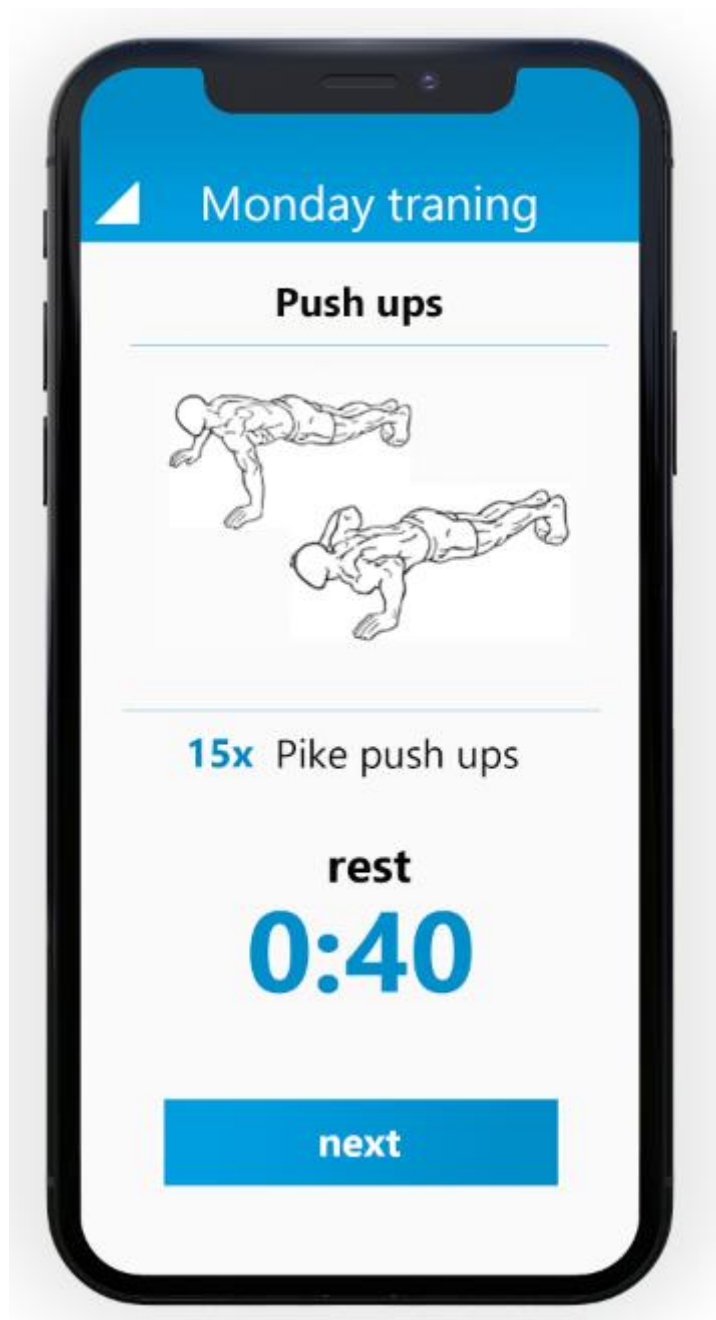
Obrazek 1. Podgląd ćwiczenia

Każde ćwiczenie posiada nazwę, krótki opis z którego możemy się dowiedzieć jakie partie mięśni pracują (każde ćwiczenie jest podzielone na kategorie), trudność oraz intensywność.

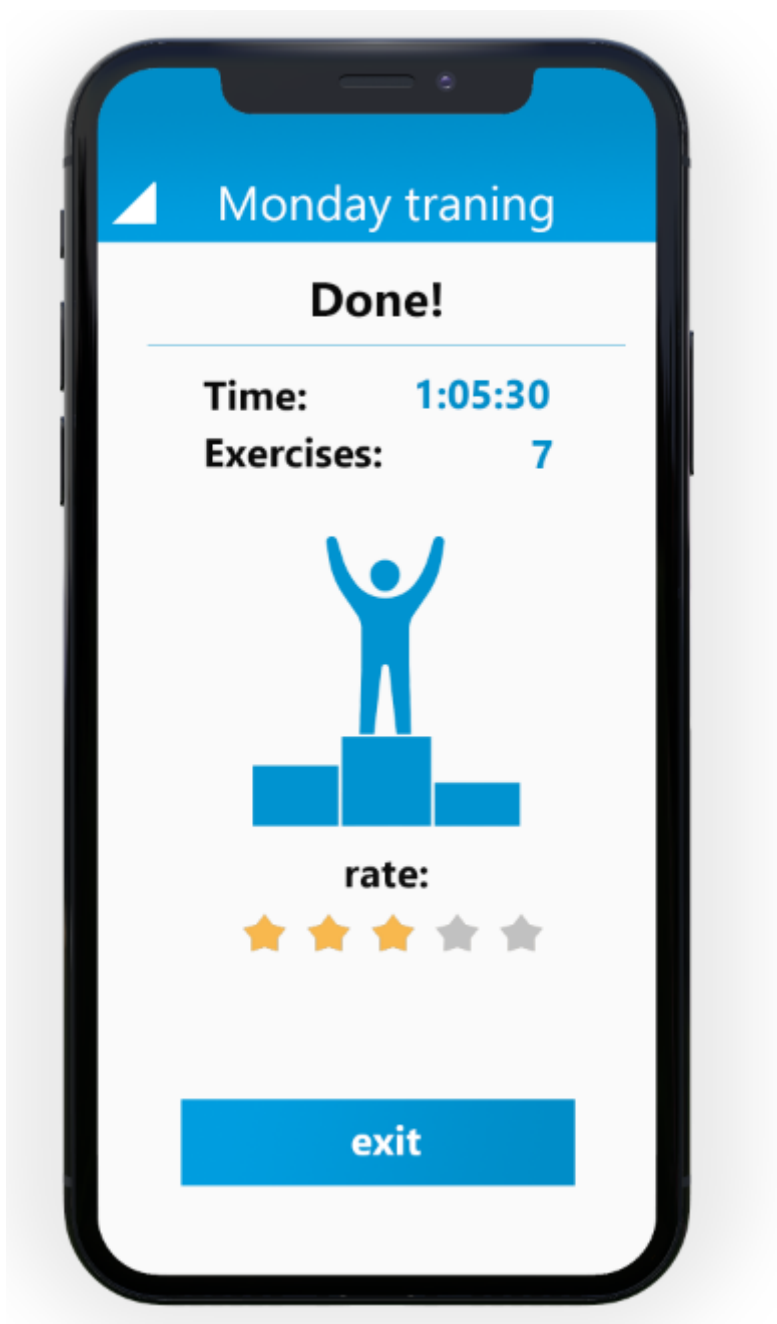


Obrazek 2. Widok okna planu treningowego

W oknie planu treningowego, użytkownik może sprawdzić rozpiskę ćwiczeń, ocenę treningu, autora a także informację o powtórzeniach i odpoczynku.



Obrazek 3. Widok okna w trakcie treningu



*Obrazek 3. Widok okna potreningowego*

Po każdym treningu możemy sprawdzić ile czasu spędziliśmy na ćwiczeniach oraz ile ćwiczeń wykonaliśmy.

## Scenariusz pierwszy:

**Opis:** Użytkownik chce zacząć trening bez planu treningowego.

**Warunki wstępne:** Brak

**Warunki końcowe:** Użytkownik może zapisać swój trening do historii.

### Główny przepływ wydarzeń:

1. Użytkownik loguje się do systemu.
2. Użytkownik wybiera „Zacznij trening”.
3. Ustawienie zegara (ile odpoczynku)
4. Użytkownik wpisuje swoje ćwiczenia a także ilość powtórzeń.
5. Użytkownik może zapisać swój trening lub wyjść.

### Alternatywne przepływy wydarzeń:

1. A) Użytkownik najpierw musi zarejestrować się do systemu.
2. A) Użytkownik ustawia zegar na zero (brak stopera odliczającego przerwę)

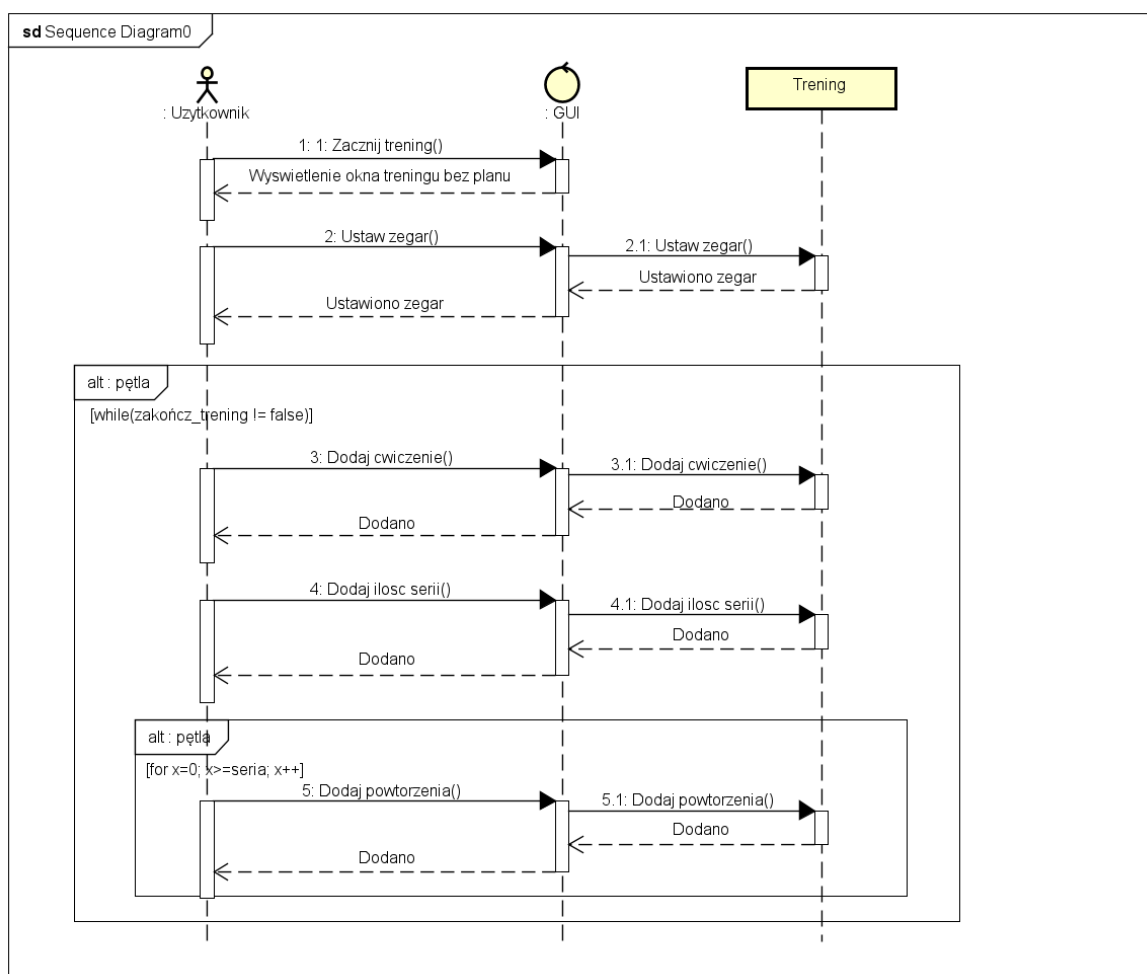


Diagram sekwencji 1 – tworzenie treningu bez planu



## Scenariusz drugi:

**Opis:** Użytkownik chce dodać swoje ćwiczenie.

**Warunki wstępne:** Brak

**Warunki końcowe:** Użytkownik może zapisać swoje ćwiczenie.

### Główny przepływ wydarzeń:

1. Użytkownik otwiera kreator ćwiczenia.
2. Użytkownik nadaje nazwę.
3. Użytkownik uzupełnia opis ćwiczenia.
4. Użytkownik wgrywa zdjęcie ćwiczenia.
5. Użytkownik zapisuje ćwiczenie.

### Alternatywne przepływy wydarzeń:

4. A) Użytkownik nie wgrywa zdjęcia. Warunek niekonieczny.

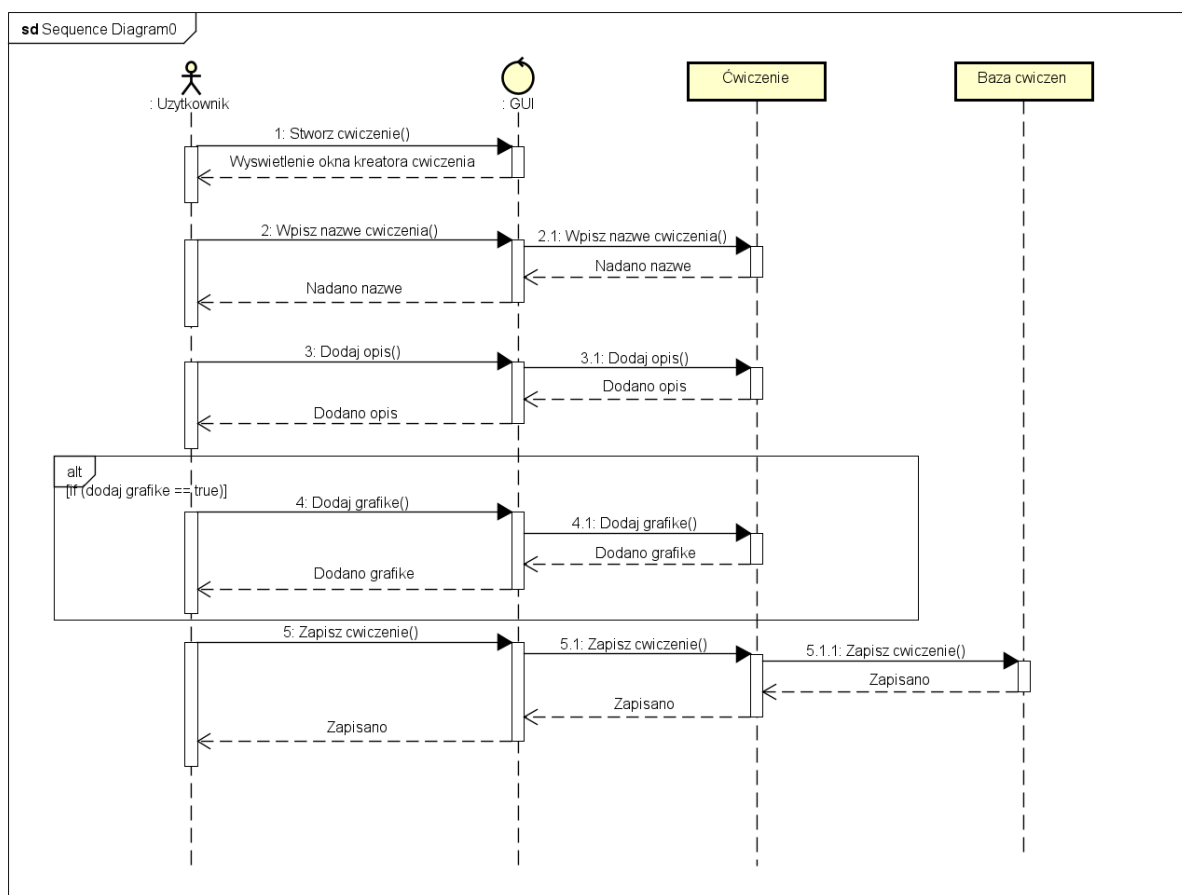


Diagram sekwencji 2– kreator ćwiczenia

## Scenariusz trzeci:

**Opis:** Użytkownik chce stworzyć plan treningowy.

**Warunki wstępne:** Brak

**Warunki końcowe:** Użytkownik może zapisać swój plan.

### Główny przepływ wydarzeń:

1. Użytkownik otwiera kreator tworzenia planu treningowego.
2. Użytkownik nadaje nazwę.
3. Użytkownik dodaje ćwiczenia do planu treningowego.
4. Użytkownik zapisuje plan.

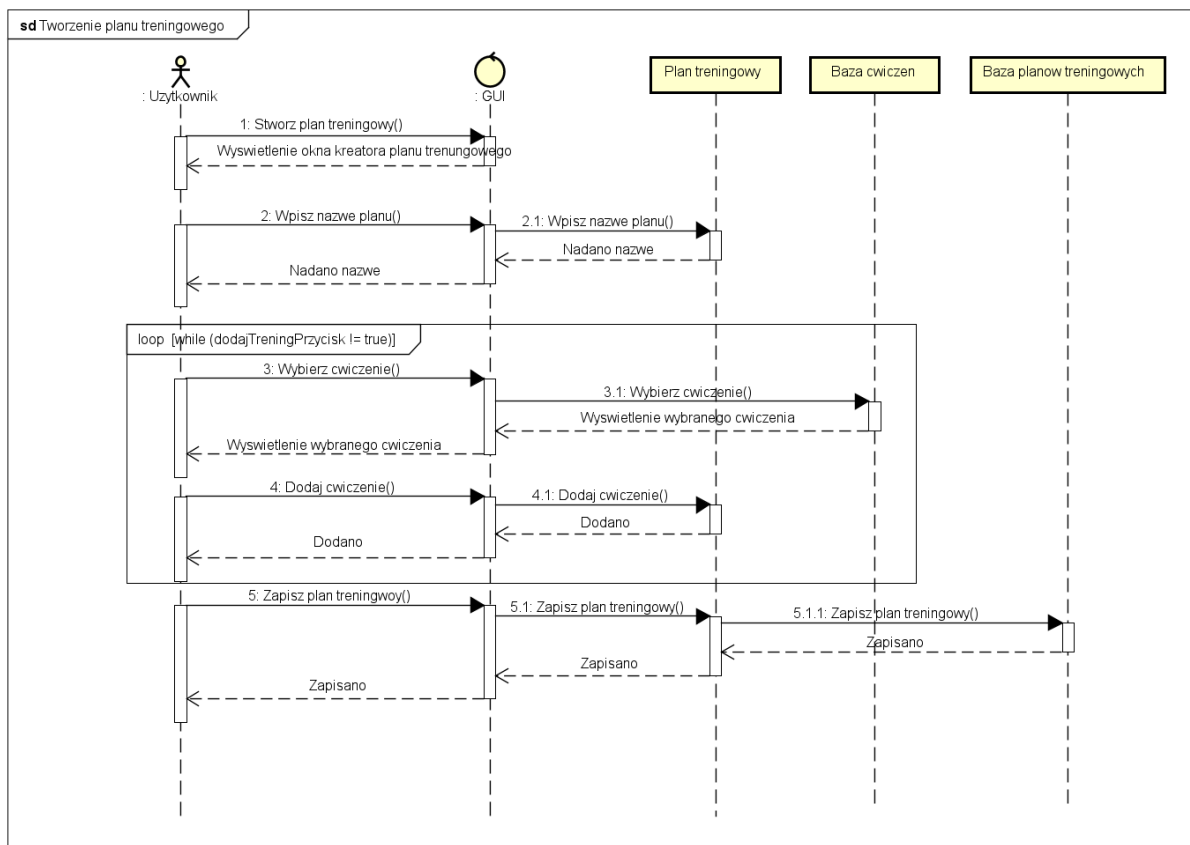


Diagram sekwencji 3— tworzenie planu treningowego

## Podsumowanie:

Zaprojektowana aplikacja spełnia początkowe założenia. Możliwe jest dodawanie, wyszukiwanie ćwiczeń i planów, oraz ćwiczenie pod 'okiem wirtualnego trenera'.