

UNIwersytet im. Adama Mickiewicza

FITBOOK

Fitbook

Autorzy:

Kacper ROGOWSKI

Michał JANEDA

Eryk MARIANKOWSKI

Jakub DOWNAROWICZ

Promotor:

Dr. Marcin WITKOWSKI

9 stycznia 2017

Spis treści

1	Skład grupy	4
2	Opis problemu	5
3	Wymagania funkcjonalne projektu (aplikacja webowa)	6
3.1	Wyszukiwanie siłowni po lokalizacji	6
3.2	Wyszukanie po geolokalizacji użytkownika	6
3.3	Logowanie za pośrednictwem facebooka	6
3.4	Wystawianie ocen	6
3.5	Wystawianie komentarzy	7
3.6	Status trenera	7
3.7	Rezygnacja ze statusu trenera	7
3.8	Zamieszczanie postów	7
3.9	Edytowanie postu	7
3.10	Usuwanie postu	7
3.11	Dołączenie do siłowni	7
3.12	Wypisanie się z siłowni	8
3.13	Przeglądanie listy trenerów	8
3.14	Strona publiczna siłowni	8
3.15	Strona publiczna użytkownika	8
4	Wymagania funkcjonalne projektu (Aplikacja Windows 10)	9
4.1	Wyszukiwanie siłowni po lokalizacji	9
4.2	Wyszukanie po geolokalizacji użytkownika	9
4.3	Logowanie za pośrednictwem facebooka	9
4.4	Importowanie siłowni z facebooka	10
4.5	Wystawianie ocen	10
4.6	Wystawianie komentarzy	10
4.7	Status trenera	10
4.8	Rezygnacja ze statusu trenera	10
4.9	Zamieszczanie postów	10
4.10	Edytowanie postu	11
4.11	Usuwanie postu	11
4.12	Dołączenie do siłowni	11

4.13	Wypisanie się z siłowni	11
4.14	Przeglądanie listy trenerów	11
4.15	Strona publiczna siłowni	11
4.16	Strona publiczna użytkownika	11
5	Wymagania funkcjonalne projektu (Aplikacja Android)	12
5.1	Wyszukiwanie siłowni po lokalizacji	12
5.2	List siłowni	12
5.3	Logowanie za pośrednictwem facebooka	13
5.4	Wystawianie ocen	13
5.5	Wystawianie komentarzy	13
5.6	Status trenera	14
5.7	Rezygnacja ze statusu trenera	14
5.8	Zamieszczanie postów	14
5.9	Edytowanie postu	14
5.10	Usuwanie postu	14
5.11	Dołączenie do siłowni	15
5.12	Wypisanie się z siłowni	15
5.13	Przeglądanie listy trenerów	15
5.14	Strona publiczna siłowni	15
5.15	Strona publiczna trenera	15
6	Budowa aplikacji	16
6.1	Technologie	16
6.1.1	Ruby + Ruby On Rails	16
6.1.2	React + Redux	16
6.1.3	Uniwersall Windows platform	17
6.1.4	Android	17
6.2	REST API	19
6.2.1	Application	19
6.2.2	Api/auth	19
6.2.3	Api/v1/gyms	19
6.2.4	Api/v1/locations	19
6.2.5	Api/v1/me/gyms	20
6.2.6	Api/v1/locations	21
6.2.7	Api/v1/meme	21
6.2.8	Api/v1/me/posts	21
6.2.9	Api/v1/me/trainers	21
6.2.10	Api/v1/posts	22
6.2.11	Api/v1/trainers	22
6.2.12	Api/v1/users	22
6.3	Baza danych	22
6.3.1	Schemat bazy danych	23
6.4	Przegląd aplikacji - aplikacja webowa	24
6.4.1	Strona postu	25
6.4.2	Strona tworzenia postu	26

6.4.3	Strona edycji postu	27
6.4.4	Strona z listą trenerów	28
6.4.5	Strona użytkownika, jeśli jest trenerem	28
6.4.6	Strona siłowni	30
6.5	Przegląd aplikacji - aplikacja uniwersalna	32
6.6	Przegląd aplikacji mobilnej (Android)	34
6.6.1	Wyszukiwanie siłowni na mapie	34
6.6.2	Menu	35
6.6.3	Profil	36
6.6.4	Formularz tworzenia i oraz edycji postu	37
6.6.5	Lista trenerów	38
6.6.6	Strona siłowni	39
6.6.7	Okno oceniania	40
6.6.8	Komunikat o potrzebie zalogowania	41
6.6.9	Lista komentarzy	42
6.6.10	Formularz wstawiania komentarzy	43
6.6.11	Komunikat o potrzebie zalogowania	44
6.6.12	Dołączenie do siłowni	45
6.6.13	Strona trenera	46
6.6.14	Ustawienia	47

Rozdział 1

Skład grupy

Imię nazwisko	Stanowisko	Zakres prac
Kacper Rogowski	Front-end Developer	Strona Webowa
Michał Janeda	Back-end Developer	Strona Serwerowa
Eryk Mariankowski	Android Developer	Strona Mobilna (Android)
Jakub Downarowicz	Windows10 Developer	Strona Mobilna (Win- dows 10)

Rozdział 2

Opis problemu

Celem projektu było stworzenie platformy dedykowanej ludziom, którzy uczęszczają, albo dopiero zamierzają uczęszczać na siłownię. Osoby te mają często problem z wyborem odpowiedniej dla siebie siłowni, a kryterium wyboru może być u nich odległość. Po dokonaniu wyboru istnieje możliwość wglądu w oceny oraz komentarze na temat siłowni. Dobrym pomysłem jest agregacja siłowni, zlokalizowanych w niedalekiej odległości od zainteresowanego. Dzięki integracji z Facebookiem dodawanie nowych siłowni wymaga minimalnej ilości działania, a samo utworzenie konta w serwisie jest kwestią paru kliknięć.

Rozdział 3

Wymagania funkcjonalne projektu (aplikacja webowa)

3.1 Wyszukiwanie siłowni po lokalizacji

Użytkownik może wyszukiwać siłownie na mapie za pomocą przeciągnięcia lub wpisania określonego adresu. Na mapie wyświetlane są markery placówek, które mieszczą się w granicach obecnie wyświetlanej mapy. Każda zmiana granic mapy spowoduje załadowanie nowych markerów. Każdy marker po kliknięciu zawiera pop-up, w którym znajduje się zdjęcie profilowe siłowni, krótki jej opis oraz nazwę z adresem. Z pop-up'u użytkownik może przejść na stronę wybranej siłowni.

3.2 Wyszukanie po geolokalizacji użytkownika

Lokalizacją domyślną, po której są szukane siłownie po załadowaniu mapy, jest aktualna lokalizacja użytkownika z wykorzystaniem geolokalizacji.

3.3 Logowanie za pośrednictwem facebooka

Użytkownik ma możliwość zalogowania się poprzez swoje konto z facebooka. Po zalogowaniu zostanie automatycznie utworzona publiczna strona użytkownika. Strona będzie zawierała dane zaimportowane z publicznego profilu użytkownika, takie jak imię, nazwisko.

3.4 Wystawianie ocen

Zalogowany użytkownik ma możliwość wystawiania oceny siłowni oraz trenerowi. Oceny można wystawić na stronie użytkownika, który jest trenerem, bądź stronie siłowni. Oceny mieszczą się w skali od 1 do 5. Gdzie 1 to najgorsza ocena,

a 5 najlepsza. Do dodawania ocen użytkownik nie musi mieć statusu trenera. Jeśli zalogowany użytkownik jest trenerem nie może oceniać sam siebie.

3.5 Wystawianie komentarzy

Zalogowany użytkownik ma możliwość wystawiania komentarzy trenerowi bądź siłowni. Komentarze można dodawać na stronie użytkownika, który jest trenerem, bądź stronie siłowni. Komentarze mają maksymalną długość pięciuset znaków. Do dodawania komentarzy użytkownik nie musi mieć statusu trenera. Jeśli zalogowany użytkownik jest trenerem nie może komentować sam siebie.

3.6 Status trenera

Użytkownik po zalogowaniu ma możliwość stania się trenerem, po przejściu do swojej strony użytkownika.

3.7 Rezygnacja ze statusu trenera

Jeśli zalogowany użytkownik ma status trenera ma on możliwość rezygnacji z bycia trenerem, po przejściu do swojej strony użytkownika.

3.8 Zamieszczanie postów

Jeśli użytkownik ma status trenera ma możliwość zamieszczania postów. Posty składają się z tytułu, nagłówka, treści postu oraz tagów. Pierwsze trzy wartości są obowiązkowe, tagi są opcjonalną wartością. Tytuł może mieć maksymalnie 55 znaków. Nagłówek może mieć maksymalnie 255 znaków. Użytkownik tworzy główną treść postu za pomocą prostego edytora wysiwyg (what you see is what you get).

3.9 Edytowanie postu

Jeśli użytkownik jest autorem postu, ma możliwość edytowania jego treści.

3.10 Usuwanie postu

Jeśli użytkownik jest autorem postu ma możliwość usunięcia go.

3.11 Dołączenie do siłowni

Zalogowany użytkownik ze statusem trenera ma możliwość dołączenia do siłowni jako trener. Jego informacje pokażą się na stronie siłowni jako trener.

3.12 Wypisanie się z siłowni

Zalogowany użytkownik ze statusem trenera ma możliwość wypisania się z siłowni. Przystaje wówczas być wyświetlany na liście trenerów siłowni, a siłownia przestaje być wyświetlana na jego liście siłowni.

3.13 Przeglądanie listy trenerów

Użytkownik ma możliwość przeglądania listy trenerów. Użytkownik nie potrzebuje być zalogowany, aby przeglądać tę listę.

3.14 Strona publiczna siłowni

Po zaimportowaniu siłowni otrzymuje stronę publiczną, którą mogą odwiedzać niezalogowani użytkownicy.

3.15 Strona publiczna użytkownika

Po zalogowaniu użytkownik otrzymuje stronę publiczną, którą mogą odwiedzać niezalogowani użytkownicy.

Rozdział 4

Wymagania funkcjonalne projektu (Aplikacja Windows 10)

4.1 Wyszukiwanie siłowni po lokalizacji

Użytkownik może wyszukiwać siłownie na mapie poprzez wpisanie określonego adresu. Na mapie wyświetlane są markery placówek, które mieszczą się w granicach obecnie wyświetlanej mapy. Każdy marker po kliknięciu zawiera pop-up, w którym znajduje się zdjęcie profilowe siłowni, krótki jej opis oraz nazwę z adresem. Z pop-up'u użytkownik może przejść na stronę wybranej siłowni. W aplikacji Windows wykorzystujemy Mapy Bing.

4.2 Wyszukanie po geolokalizacji użytkownika

Lokalizacją domyślną, po której są szukane siłownie po załadowaniu mapy, jest aktualna lokalizacja użytkownika z wykorzystaniem geolokalizacji.

4.3 Logowanie za pośrednictwem facebooka

Użytkownik ma możliwość zalogowania się poprzez swoje konto z facebooka. Po zalogowaniu zostanie automatycznie utworzona publiczna strona użytkownika. Strona będzie zawierała dane zaimportowane z publicznego profilu użytkownika, takie jak imię, nazwisko.

4.4 Importowanie siłowni z facebooka

Użytkownik po zalogowaniu może zaimportować stronę siłowni, jeżeli posiada na facebooku stronę siłowni. Aby było możliwe zaimportowanie strony siłowni, musi mieć ustawioną jedną z kategorii "Gym/Physical Fitness Center", "Recreation & Fitness", "Recreation & Fitness" w ustawieniach na facebooku. Po zaimportowaniu zostanie automatycznie utworzona publiczna strona siłowni, która będzie zawierać informacje zaimportowane z facebooka.

4.5 Wystawianie ocen

Zalogowany użytkownik ma możliwość wystawiania oceny siłowni oraz trenerowi. Oceny można wystawić na stronie użytkownika, który jest trenerem, bądź stronie siłowni. Oceny mieszczą się w skali od 1 do 5. Gdzie 1 to najgorsza ocena, a 5 najlepsza. Do dodawania ocen użytkownik nie musi mieć statusu trenera. Jeśli zalogowany użytkownik jest trenerem nie może oceniać sam siebie.

4.6 Wystawianie komentarzy

Zalogowany użytkownik ma możliwość wystawiania komentarzy trenerowi bądź siłowni. Komentarze można dodawać na stronie użytkownika, który jest trenerem, bądź stronie siłowni. Komentarze mają maksymalną długość pięciuset znaków. Do dodawania komentarzy użytkownik nie musi mieć statusu trenera. Jeśli zalogowany użytkownik jest trenerem nie może komentować sam siebie.

4.7 Status trenera

Użytkownik po zalogowaniu ma możliwość stania się trenerem, po przejściu do swojej strony użytkownika.

4.8 Rezygnacja ze statusu trenera

Jeśli zalogowany użytkownik ma status trenera ma on możliwość rezygnacji z bycia trenerem, po przejściu do swojej strony użytkownika.

4.9 Zamieszczanie postów

Jeśli użytkownik ma status trenera ma możliwość zamieszczania postów. Posty składają się z tytułu, nagłówka, treści postu oraz tagów. Pierwsze trzy wartości są obowiązkowe, tagi są opcjonalną wartością. Tytuł może mieć maksymalnie 55 znaków. Nagłówek może mieć maksymalnie 255 znaków. Użytkownik tworzy główną treść postu za pomocą prostego edytora wysiwyg (what you see is what you get).

4.10 Edytowanie postu

Jeśli użytkownik jest autorem postu, ma możliwość edytowania jego treści.

4.11 Usuwanie postu

Jeśli użytkownik jest autorem postu ma możliwość usunięcia go.

4.12 Dołączenie do siłowni

Zalogowany użytkownik ze statusem trenera ma możliwość dołączenia do siłowni jako trener. Jego informacje pokażą się na stronie siłowni jako trener.

4.13 Wypisanie się z siłowni

Zalogowany użytkownik ze statusem trenera ma możliwość wypisania się z siłowni. Przestaje wówczas być wyświetlany na liście trenerów siłowni, a siłownia przestaje być wyświetlana na jego liście siłowni.

4.14 Przeglądanie listy trenerów

Użytkownik ma możliwość przeglądania listy trenerów. Użytkownik nie potrzebuje być zalogowany, aby przeglądać tę listę.

4.15 Strona publiczna siłowni

Po zaimportowaniu siłownia otrzymuje stronę publiczną, którą mogą odwiedzać niezalogowani użytkownicy.

4.16 Strona publiczna użytkownika

Po zalogowaniu użytkownik otrzymuje stronę publiczną, którą mogą odwiedzać niezalogowani użytkownicy.

Rozdział 5

Wymagania funkcjonalne projektu (Aplikacja Android)

5.1 Wyszukiwanie siłowni po lokalizacji

Użytkownik może wyszukiwać siłownię na mapie korzystając z przycisku "Znajdź siłownię w pobliżu". Lokalizacja użytkownika jest wykrywana. A następnie wyświetlana są wszystkie siłownie, które mogą być wyświetlone na ekranie. Aplikacja wyświetla siłownie tylko na odpowiednim poziomie przybliżenia mapy. Aplikacja obsługuje wszystkie sposoby pytania o dostęp do modułu lokalizacji smartfona od wersji 4.2.2 w górę. Po wyszukaniu siłowni na mapie pojawiają się markery siłowni. Po kliknięciu w jeden z nich pokazuje się dymek ze zdjęciem siłowni, nazwą siłowni, krótki opisem oraz nazwą ulicą na, której siłowni się znajduje. Kliknięcie w dymek powoduje przejście na stronę siłowni. Wyszukiwanie siłowni jest łączone z asynchronicznym zapisaniem ich do lokalnej bazy danych co umożliwia ponowne ich wyszukanie nawet w trybie offline.

5.2 List siłowni

Użytkownik ma dostęp do listy siłowni. Poprzez wybranie opcji "Moje siłownie" z bocznego paska menu. Przenosi go na listę siłowni gdzie wyświetloną są siłownie ze zdjęciem, nazwą, krótkim opisem oraz lokalizacją, do których użytkownik należy jako, użytkownik, trener lub właściciel. Dotknięcie, któregoś z nich przenosi nas na stronę siłowni. Użytkownik ma też dostęp do listy siłowni z poziomu opcji "Szukaj siłowni" z bocznego paska menu. Przenosi nas on na listę siłowni gdzie wyświetlanych jest 10 najnowszych siłowni. Przycisk "Zastosuj filtry" umożliwia nam dodatkowe przefiltrowanie siłowni po mieście.

5.3 Logowanie za pośrednictwem facebooka

Dostęp do aplikacji odbywa się za pośrednictwem serwisu Facebook. Przycisk logowania dostępny jest dostępny na ekranie głównym. Jeśli było to pierwsze logowanie użytkownika to za pośrednictwem API synchronizowane są jego informacje takie jak imię nazwisko oraz zdjęcia. Widoczne są one na bocznym pasku menu oraz w profilu użytkownika. Użytkownik utworzony z poziomu aplikacji mobilnej jest także widoczny na innych platformach.

5.4 Wystawianie ocen

Użytkownik posiada możliwość oceny zarówno siłowni jak i trenera. Po przejściu na stronę siłowni/trenera i kliknięciu na gwiazdki otwiera się małe okno z możliwością oceny w postaci zaznaczenia odpowiedniej ilości gwiazd. Niezaznaczenie żadnej gwiazdy odpowiada ocenie 1, a zaznaczenie wszystkich czterech gwiazdek odpowiada ocenie 5. Jeśli użytkownik nie jest zalogowany po kliknięciu na gwiazdki na ekranie trenera pojawi się stosowna informacja wraz z przyciskiem służącym do zalogowania. Po wystawieniu oceny stan średniej oceny wraz z liczbami oceny (ilością osób głosujących) jest wyświetlany na głównym ekranie. Jeśli użytkownik ocenił już siłownię wyświetlany jest informacja z aktualną oceną użytkownika i zapytaniem o zmianę oceny. Możliwość oceny nie wyświetla się jeśli użytkownik jest trenerem i wszedł na swoją własną stronę trenera. W przypadku trybu offline aplikacja wyświetli komunikat o konieczności połączenia internetowego.

5.5 Wystawianie komentarzy

Użytkownik posiada możliwość komentowania zarówno siłowni jak i trenera. Po przejściu na stronę siłowni/trenera dotknięciu przycisku "komentarze". A następnie dotknięciu przycisku plusa w prawym dolnym rogu ekranu listy komentarzy. Przechodzi na ekran dodania komentarza. W polu napisz komentarz możemy wpisać swój komentarz. W przypadku dotknięcia przycisku wysyłania i nie wpisania żadnego tekstu pole podkreśli się na czerwono, a poniżej wyświetli się komunikat, o tym że komentarz nie może być pusty. Pole nie pozwoli na wpisanie większej ilości znaków niż przewidziane przez API. Po dodaniu komentarza aplikacja powróci do ekranu odświeżonej listy komentarzy. Jeśli użytkownik nie jest zalogowany po kliknięciu na przycisk komentarzy na ekranie pojawi się stosowna informacja wraz z przyciskiem służącym do zalogowania. Przycisk komentowania nie wyświetla się jeśli użytkownik jest trenerem i wszedł na swoją własną stronę trenera. W przypadku trybu offline aplikacja wyświetli komunikat o konieczności połączenia internetowego.

5.6 Status trenera

Użytkownik po zalogowaniu ma bocznym pasku menu opcje "Ustawienia", po wyświetleniu ekranu ustawień i dotknięciu przycisku "Konto", wyświetla mu się przełącznik "bycia trenerem", którego aktualny stan jest podstawiany z informacji otrzymanych przez API podczas logowania. Po prostym kliknięciu w przełącznik użytkownik staje się trenerem.

5.7 Rezygnacja ze statusu trenera

Po ponowny wyłączeniu przełącznika na ekranie "Ustawienia konta" użytkownik przestaje być trenerem.

5.8 Zamieszczanie postów

Użytkownik, który jest trenerem ma możliwość dodawania postów i prowadzenia mikrobloga. Po zalogowaniu wystarczy dotknąć opcję "Profil" w bocznym pasku menu. Na tym ekranie mamy możliwość dodania posta poprzez kliknięcie przycisku "Doknij by napisać posta" w postaci pola tekstowego. Przycisk ten przenosi nas na ekran dodania posta. Gdzie mamy pola tekstowe nagłówek, tytułu oraz treści posta. W przypadku wpisania za krótkiej długości któregoś z pól zostaniemy o tym poinformowani czerwonym podkreśleniem oraz komunikat poniżej pola tekstowego. Pola tekstowe nie pozwolą na wpisanie za długiej wartości. Pole tagów nie jest dostępne w aplikacji mobilnej. Po zatwierdzeniu posta aplikacja przenosi użytkownika spowrotem na ekran profil, który pokazuje odświeżoną/zaktualizowaną listę postów.

5.9 Edytowanie postu

Użytkownik, który jest trenerem ma możliwość edycji postów. Na ekranie profilu na liście postów w prawej części posta wyświetlony jest przycisk, po dotknięciu go i wybraniu opcji edycja jesteśmy przeniesieni na ekran edycji, w którym mamy pola nagłówek, tytuł oraz treść posta, z tekstem podstawionym z wybranego posta. Po zatwierdzeniu posta aplikacja przenosi użytkownika spowrotem na ekran profil, który pokazuje odświeżoną/zaktualizowaną listę postów.

5.10 Usuwanie postu

Użytkownik, który jest trenerem ma możliwość usuwania postów. Na ekranie profilu na liście postów w prawej części posta wyświetlony jest przycisk, po dotknięciu go i wybraniu opcji usuń post jest usuwany, a naszym oczom ukazuje się odświeżona/zaktualizowana lista postów.

5.11 Dołączenie do siłowni

Zalogowany użytkownik ma możliwość dołączenia do siłowni. Na ekranie siłowni dostępny jest przycisk "Zapisz się". Po dotknięciu go wyświetla nam się okienko ze sposobem dołączenia do siłowni. Możemy wybrać opcje "użytkownik" lub "trener" jeśli jesteśmy trenerem. Jeśli nie jesteśmy trenerem, okienko nie wyświetla się, a użytkownik dołącza do siłowni jako "użytkownik". Po dołączeniu do siłowni przycisk "Zapisz się" zmienia się na przycisk "Wypisz się".

5.12 Wypisanie się z siłowni

Zalogowany użytkownik ma możliwość wypisania się z siłowni. Na ekranie siłowni do której jesteśmy zapisani wyświetla się przycisk "Wypisz się". Po dotknięciu go zostajemy wypisani z siłowni.

5.13 Przeglądanie listy trenerów

Użytkownik ma możliwość przeglądania listy trenerów. Z poziomu bocznego menu po wybraniu opcji "Trenerzy" aplikacja przenosi użytkownika na listę trenerów. Wyświetla nam się jego zdjęcia oraz imię i nazwisko. Dostęp do listy trenerów jest udostępniony poprzez przycisk "Trenerzy" na stronie siłowni przenosi nas on do listy trenerów danej siłowni. Użytkownik, który nie jest zalogowany również ma możliwość przeglądania tej listy.

5.14 Strona publiczna siłowni

Po zaimportowaniu siłownia otrzymuje stronę publiczną. Na stronie siłowni możemy przejść do opcji oceny, komentowania, dołączenia, listy trenerów siłowni. Wyświetla się lokalizacja, opis, godziny otwarcia, adres strony internetowej. Stronę siłowni mogą odwiedzać niezalogowani użytkownicy.

5.15 Strona publiczna trenera

Po zalogowaniu użytkownik otrzymuje stronę, jeśli użytkownik jest trenerem strona ta jest publiczna. Na stronie trenera możemy przejść do oceny oraz komentowania, jest tam również widoczna informacja o nr telefonu trenera. Stronę trenera mogą odwiedzać niezalogowani użytkownicy.

Rozdział 6

Budowa aplikacji

6.1 Technologie

6.1.1 Ruby + Ruby On Rails

RoR jako serwer będący pośrednikiem między bazą danych a klientami. Wykorzystana architektura MVC, serwująca tylko czyste dane w formacie JSON.

Wybrane ze względu na:

1. szybkość tworzenia aplikacji
2. duża przenośność między serwerami
3. możliwość debugowania już działającej aplikacji
4. wewnętrzny cache nie wymagający konfiguracji

Wady:

1. wolniejsze od języków kompilowanych oraz niektórych interpretowanych
2. małe możliwości konfiguracji
3. czasami bardzo ciężkie do zdebugowania

6.1.2 React + Redux

React jest frameworkiem napisanym w Javascriptcie nastawionym na wydajność oraz tworzenie interfejsów. Redux pomaga w zarządzaniu globalnym stanem aplikacji.

Wybrane ze względu

1. szybkość tworzenia aplikacji
2. dużą wydajność

3. łatwą skalowalność
4. łatwe zarządzanie stanem aplikacji
5. nastawiony na tworzenie interfejsów

Wady

1. wymusza specyficzny sposób tworzenia aplikacji
2. wymaga zewnętrznych pluginów do niektórych podstawowych funkcjonalności
3. ciężkie debugowanie

6.1.3 Uniwersall Windows platform

Uniwersall windows platform pozwala na tworzenie aplikacji dla systemu windows 10, które będzie mogło być uruchomione na dowolnym urządzeniu na którym zainstalowany jest Window Wybrane ze względu

1. Uniwersalność platformy, dobre rokowania systemu
2. Duża baza potencjalnych użytkowników (telefony, tablety, komputery PC)
3. Wysoka wydajność
4. Wykorzystanie dobrze znanych technologii
5. Łatwe debugowanie
6. Stabilność technologii

Wady

1. wymusza specyficzny sposób tworzenia interfejsu
2. Mała ilość bibliotek zewnętrznych

6.1.4 Android

System operacyjny z jądrem Linux dla urządzeń mobilnych. Najpopularniejszy systemem mobilny na świecie. Do pisania aplikacji zostało użyte narzędzie Google mianowicie Android SDK, które oferuje możliwość pisania aplikacji na smartfony w języku Java

Użyte narzędzia/biblioteki:

1. **OrmLite** - mapuje modele aplikacji na modele bazodanowe, umożliwia proste tworzenie tabel z poziomu kodu, upraszcza dostęp do bazy danych telefonu

2. **SqlDroid** - biblioteka umożliwiająca dynamiczne tworzenie oraz korzystanie z bazy danych SQLite na telefonie, oraz zarządza jej egzystencją w pamięci telefonu
3. **Butterknife** - usprawnia zarządzanie widokami z poziomu kodu, dzięki niemu użytkownik może zarządzać widokami mniejszą ilością kodu niż w sposób standardowy proponowany przez google
4. **Dagger** - narzędzie do wszystkiwania zależności odpowiednik Springa oraz Java EE dla aplikacji mobilnych, pozwala na bardziej efektywne i szybsze zarządzanie singletonami i uniknięcia pisania tzw. "boilerplate code"
5. **Gogle Maps Play Services** - do wyświetlania mapy, stawiania na niej markerów i korzystania z "dymków"
6. **Android Design** - gotowe widoki rozwiązania UX dla aplikacji Android. Używane do wyświetlania bardziej przyjaznych dla użytkownika komponentów, stosowania cienie, "zwijanego" tła, błędów weryfikacji na polach tekstowych
7. **OkHttp** - Klient Http dla Android umożliwia zarządzanie cachem oraz nagłówkami zapytań do serwera (np. w celu autoryzacji)
8. **GSON** - biblioteka odpowiedzialna za serializację i deserializację obiektów JSON na Jave
9. **Retrofit2** - łączy OkHttp oraz Gson w celu tworzenia asynchronicznych zapytań do serwera prosty sposób
10. **Facebook Android SDK** - umożliwia autoryzacje aplikacji z Facebookiem, jeśli użytkownik ma już aplikacje Facebook na telefonie w której jest zalogowany, pozwala na skorzystanie z tych danych
11. **Appcomat v7 i Support v4** - umożliwia kompatybilność nowoczesnych rozwiązań i komponentów ze starszymi wersjami Android
12. **Android RecyclerView** - narzędzie do wyświetlania listy, inteligentnie skaluje listy na różnych wielkościach i orientacjach ekranu
13. **Picasso** - umożliwia inteligentne zarządzanie zdjęciami przy użyciu biblioteki OkHttp, zapisywania ich na dysku by były dostępne, gdy smartfon nie ma dostępu do internetu, oraz keshowanie ich w pamięci podręcznej
14. **Acra** - Narzędzie raportowania, jeśli użytkownik napotkają na błąd lub awarie aplikacji odpowiedni raport umożliwiający naprawę problemu zostaje wysłany na serwer, biblioteka posiada zabezpieczenie na zabicie wątku aplikacji
15. **Sonar oraz Android Lint** - Narzędzia sprawdzającą kod aplikacji pod kątem dobrych praktyk programistycznych
16. **DexCount** - Narzędzie do zliczania ilości metod (standardowa Aplikacja Androidowa nie może przekroczyć 65 tysięcy

6.2 REST API

Opis węzłów używanych przez stronę internetową oraz aplikacje mobilne.

6.2.1 Application

Metoda	URL	Opis
POST	/api/error	Post stack

6.2.2 Api/auth

Metoda	URL	Opis
POST	/api/auth/facebook	Auth using facebook token, returns token and User
PUT	/api/auth/refresh	Refresh valid token before exp
PATCH	/api/auth/refresh	Refresh valid token before exp

6.2.3 Api/v1/gyms

Metoda	URL	Opis
GET	/api/v1/gyms	Get 10 newest gyms
GET	/api/v1/gyms/:id	Find gym where :id
GET	/api/v1/gyms/:id/comments	Get comments for gym :id
GET	/api/v1/gyms/:id/trainers	Get trainers from gym :id, fields are sorted by approval
POST	/api/v1/gyms/find	Find gym by city/country or view-port

6.2.4 Api/v1/locations

Metoda	URL	Opis
GET	/api/v1/locations	Get existing locations

6.2.5 Api/v1/me/gyms

Metoda	URL	Opis
GET	/api/v1/me/gyms	Get gyms assigned to current user
GET	/api/v1/me/gyms/available	Get list of available gyms from facebook
POST	/api/v1/me/gyms	Create gym from valid facebook id
PUT	/api/v1/me/gyms/:id	Pull newest data from facebook
PATCH	/api/v1/me/gyms/:id	Pull newest data from facebook
GET	/api/v1/me/gyms/voted	Get list of voted on gyms
POST	/api/v1/me/gyms/:id/comment	Comment gym with :id
POST	/api/v1/me/gyms/:id/join	Join gym with given level
DELETE	/api/v1/me/gyms/:id/leave	Leave gym with :id
PUT	/api/v1/me/gyms/:id/join	Change gym joined level
PATCH	/api/v1/me/gyms/:id/join	Change gym joined level
PUT	/api/v1/me/gyms/:id/vote	Vote on gym :id
PATCH	/api/v1/me/gyms/:id/vote	Vote on gym :id

6.2.6 Api/v1/locations

Metoda	URL	Opis
GET	/api/v1/me/gyms	Get gyms assigned to current user
GET	/api/v1/me/gyms/available	Get list of available gyms from facebook
POST	/api/v1/me/gyms	Create gym from valid facebook id
PUT	/api/v1/me/gyms/:id	Pull newest data from facebook
GET	/api/v1/me/gyms/voted_on	Get list of voted on gyms
POST	/api/v1/me/gyms/:id/comment	Comment gym with :id
POST	/api/v1/me/gyms/:id/join	Join gym with given level
DELETE	/api/v1/me/gyms/:id/leave	Leave gym with :id
PUT	/api/v1/me/gyms/:id/join	Change gym joined level
PUT	/api/v1/me/gyms/:id/vote	Vote on gym :id

6.2.7 Api/v1/meme

Metoda	URL	Opis
GET	/api/v1/me	Show profile
PUT	/api/v1/me	Update current user options

6.2.8 Api/v1/me/posts

Metoda	URL	Opis
GET	/api/v1/me/posts	Get current user posts
POST	/api/v1/me/posts	Add new post
PUT	/api/v1/me/posts/:id	Update post with :id
DELETE	/api/v1/me/posts/:id	Delete post with :id

6.2.9 Api/v1/me/trainers

Metoda	URL	Opis
POST	/api/v1/me/trainers/:id/comment	Comment trainer with :id
PUT	/api/v1/me/trainers/:id/vote	Vote on trainer :id

6.2.10 Api/v1/posts

Metoda	URL	Opis
GET	/api/v1/posts	Get newest posts
GET	/api/v1/posts/:id	Find post with :id

6.2.11 Api/v1/trainers

Metoda	URL	Opis
GET	/api/v1/users/trainers	Get trainers list
GET	/api/v1/users/trainers/:id	Get detailed trainer public profile with :id
GET	/api/v1/users/trainer/:id/comments	Get comments for trainer :id
GET	/api/v1/users/trainers/:id/posts	Get posts of trainer with :id

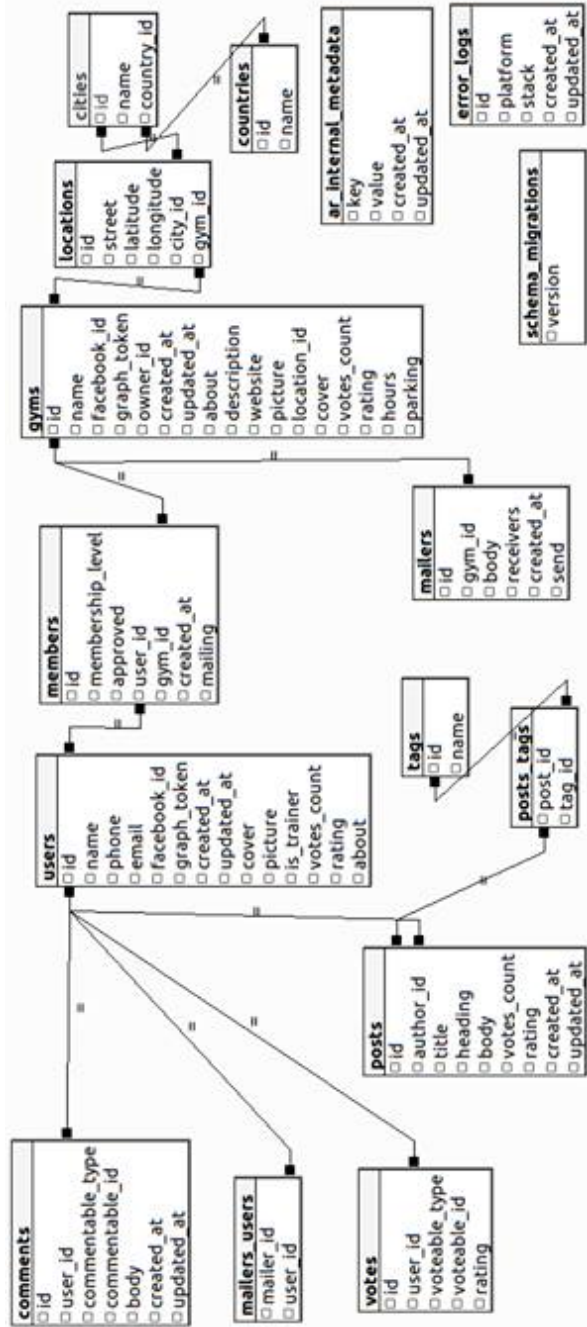
6.2.12 Api/v1/users

Metoda	URL	Opis
GET	/api/v1/users/:id	Find user where :id

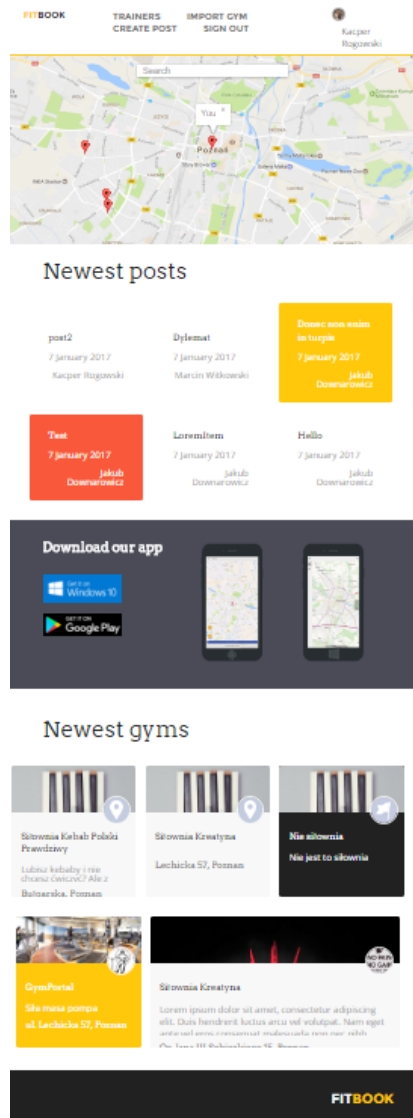
6.3 Baza danych

Z racji tego, że jednym z głównych założeń jest grupowanie siłowni na danym obszarze, uznano, że najlepsza będzie do tego baza SQLowa potrafiąca korzystać z indeksów oraz kluczy obcych, co pozwoliło na dużą normalizację danych. Wykorzystano PostgreSQL z powodu większego zaawansowania z Ruby On Rails. Na dodatek w przeciwieństwie do MySQL potrafi korzystać w kilku indeksów naraz, bo jest przydatne w kilku miejscach w aplikacji, takich jak: wyszukiwanie po lokalizacji, gdzie mamy założone klucze na miejscowość oraz na kraj.

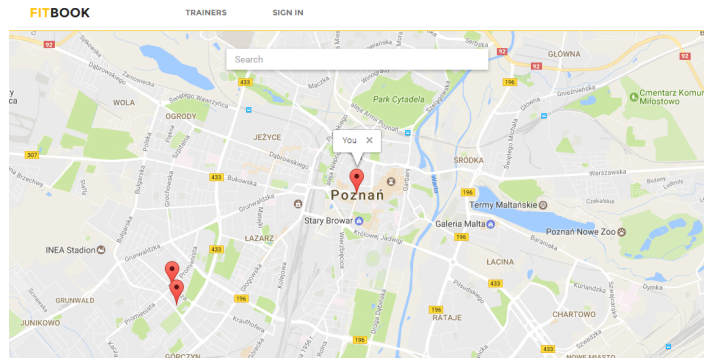
6.3.1 Schemat bazy danych



6.4 Przegląd aplikacji - aplikacja webowa



Rysunek 6.1: Wyszukiwanie siłowni na mapie



Rysunek 6.2: Wyszukiwanie siłowni na mapie

6.4.1 Strona postu



Rysunek 6.3: Publiczny widok postu

molestie ante et purus fringilla, eu pharetra leo suscipit. Proin convallis arcu gravida, rhoncus augue nec, egestas dui. Quisque eu augue in arcu vestibulum tincidunt ut ut ligula.

Delete post

Update post



Kacper Rogowski

Rysunek 6.4: Możliwość edytowania postu gdy autor jest aktualnie zalogowanym użytkownikiem

6.4.2 Strona tworzenia postu

Create Post

Title (max 55 characters)

Put title here

Heading (max 255 characters)

Put heading here

File Edit Insert View Format Tools

Undo Redo Bold Italic Text Color Background Color Link

Put your post here :)

p

Tags

Put tags here ex. "sport, gym, fat"

Create Post

Rysunek 6.5: Formularz do tworzenia postu

6.4.3 Strona edycji postu

[!htb]

Update Post

Title

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur

Heading

Phasellus venenatis eget libero in sollicitudin. Cras varius velit in pharetra scelerisque. Donec eu condimentum massa, et bibendum nunc.

File Edit Insert View Format Tools

↶ ↷ **B** *I* ☰ ☷ ☹ <>

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In facilisis ullamcorper leo, a aliquet leo vehicula in. Mauris ornare, sapien eget egestas iaculis, nibh augue aliquet massa, id placerat enim sapien non orci. Aenean id gravida ante. Curabitur blandit ligula id sem feugiat, eu volutpat sapien porta. Ut dapibus, augue egestas facilisis faucibus, ante orci rutrum dui, et sagittis massa odio at purus. Ut pellentesque auctor blandit. Maecenas consequat arcu id ante varius, sit amet pellentesque metus porttitor. Integer sed nisi risus. Nam sollicitudin erat sodales, eleifend dolor vitae, eleifend massa.

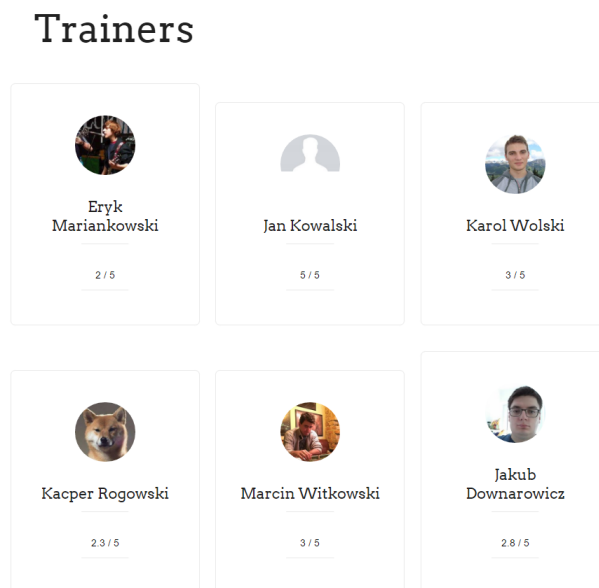
p

Tags

Update Post

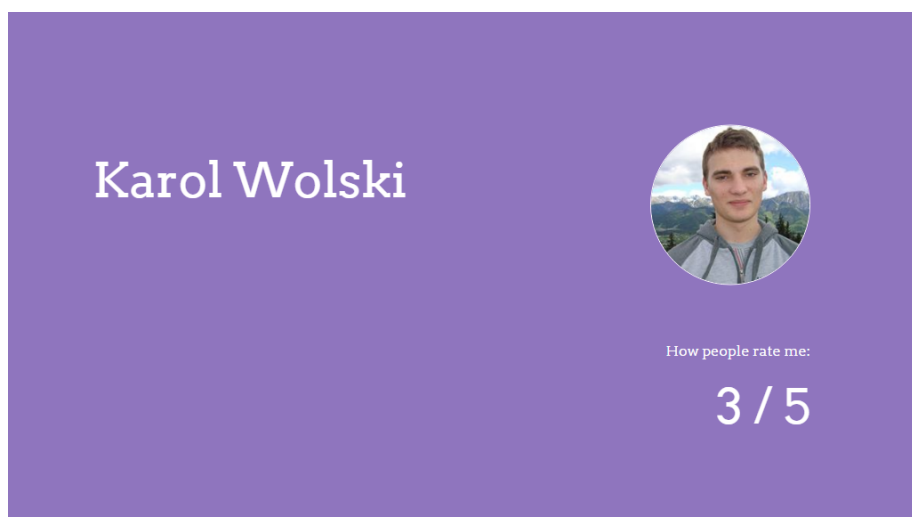
Rysunek 6.6: Formularz edycji postu

6.4.4 Strona z listą trenerów



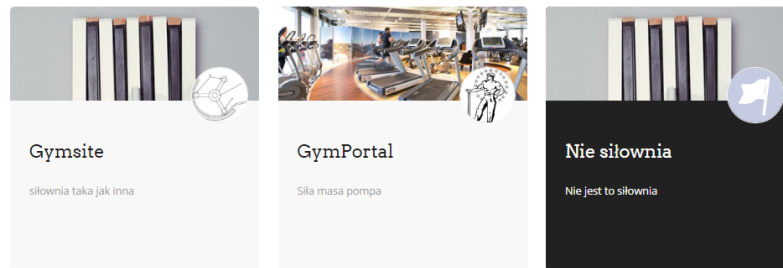
Rysunek 6.7: Lista trenerów

6.4.5 Strona użytkownika, jeśli jest trenerem



Rysunek 6.8: Nagłówek

My gyms



Rysunek 6.9: Lista postów utworzonych przez użytkownika

My post

Donec non enim in turpis

7 January 2017

Test

7 January 2017

LoremItem

7 January 2017

LoremIpsum

7 January 2017

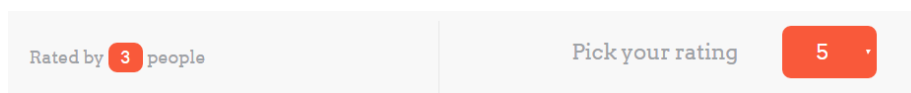
LoremIpsum

7 January 2017

LoremIpsum


7 January 2017

Rysunek 6.10: Lista postów utworzonych przez użytkownika




Rysunek 6.11: Formularz oceniania użytkownika

COMMENTS 1



JAN NOWAK 5 January 2017

Hello



KACPER ROGOWSKI

Type here!

SEND

Rysunek 6.12: Formularz wstawiania komentarzy

6.4.6 Strona siłowni

Siłownia Kreatyna

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis hendrerit luctus arcu vel volutpat. Nam eget ante vel eros consequat malesuada non nec nibh.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis hendrerit luctus arcu vel volutpat. Nam eget ante vel eros consequat malesuada non nec nibh. Mauris fringilla orci elementum, facilisis arcu vitae, iaculis mi. Aliquam sem sapien, gravida non lectus et, ornare iaculis nulla. Sed pharetra dapibus tincidunt. Vestibulum interdum nunc eget aliquet bibendum. Donec a leo cursus, ultricies dolor sed, condimentum mauris. Maecenas tempus felis sit amet dui rutrum, a malesuada sem iaculis. Mauris posuere ante sem, nec malesuada nibh vulputate id. Pellentesque vel tortor tempus, interdum quam in, facilisis sapien. Sed enim odio, lacinia at auctor non, pretium a nisl. Nulla finibus ex nulla, sed vulputate turpis pellentesque ac. Nunc diam dolor, interdum at ipsum vitae, facilisis vestibulum risus. Duis quis vehicula arcu, id commodo felis. Vivamus posuere dui id luctus euismod. Curabitur suscipit elit nec neque convallis, id aliquam nibh hendrerit.

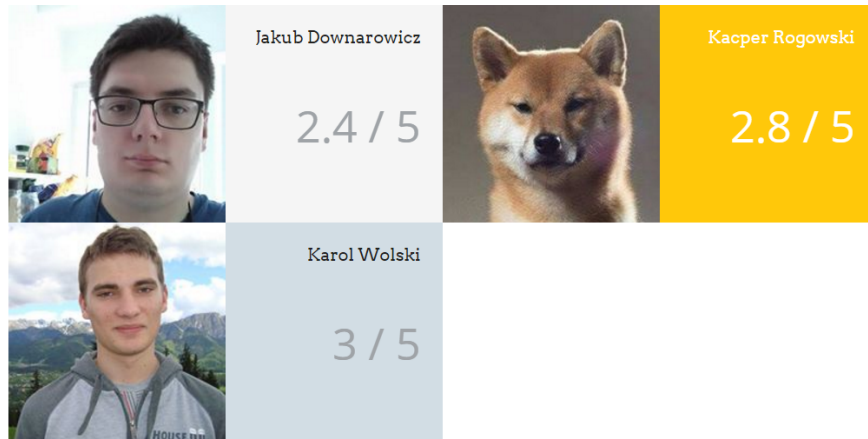


How people rate as:

4.3 / 5

JOIN GYM

Rysunek 6.13: Nagłówek jeśli zalogowany użytkownik nie jest trenerem



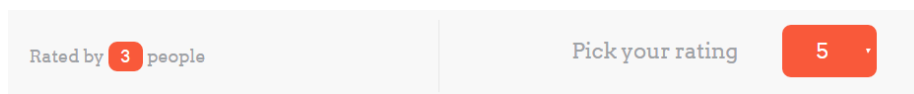
Rysunek 6.14: Trenerzy przypisani do siłowni

Come visit us

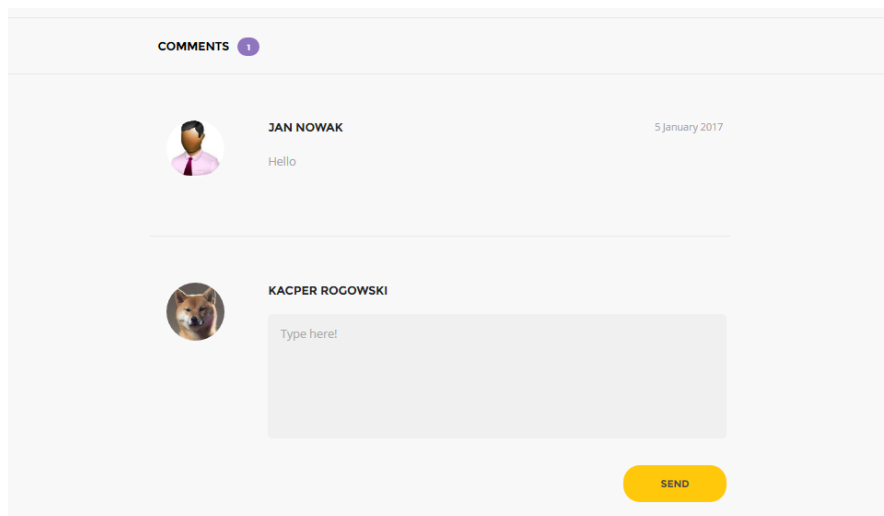
ul. Lechicka 57
Poznan



Rysunek 6.15: Trenerzy przypisani do siłowni

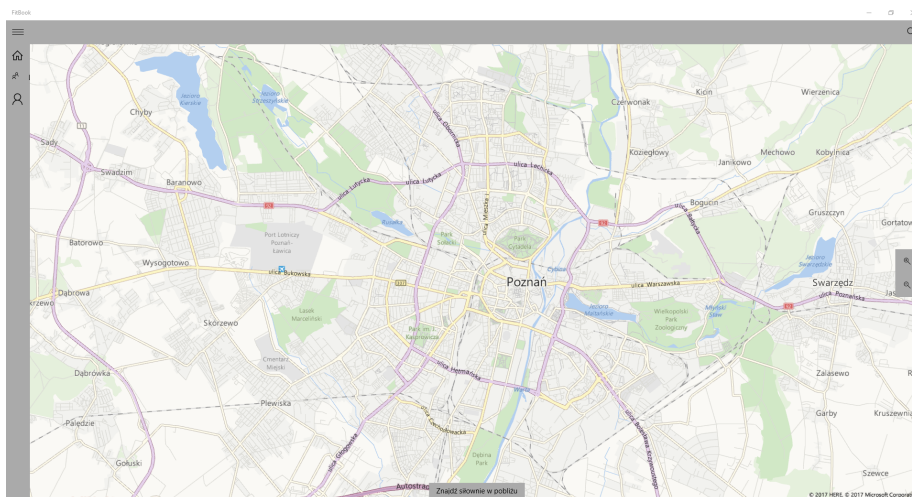


Rysunek 6.16: Formularz oceniania siłowni

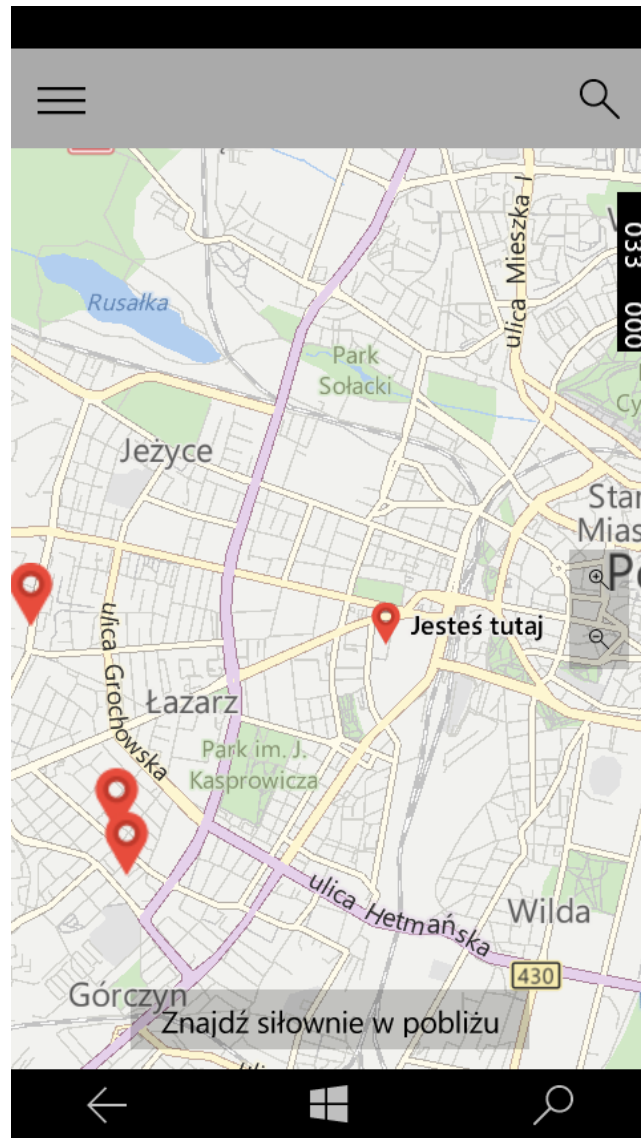


Rysunek 6.17: Komentarze siłowni

6.5 Przegląd aplikacji - aplikacja uniwersalna



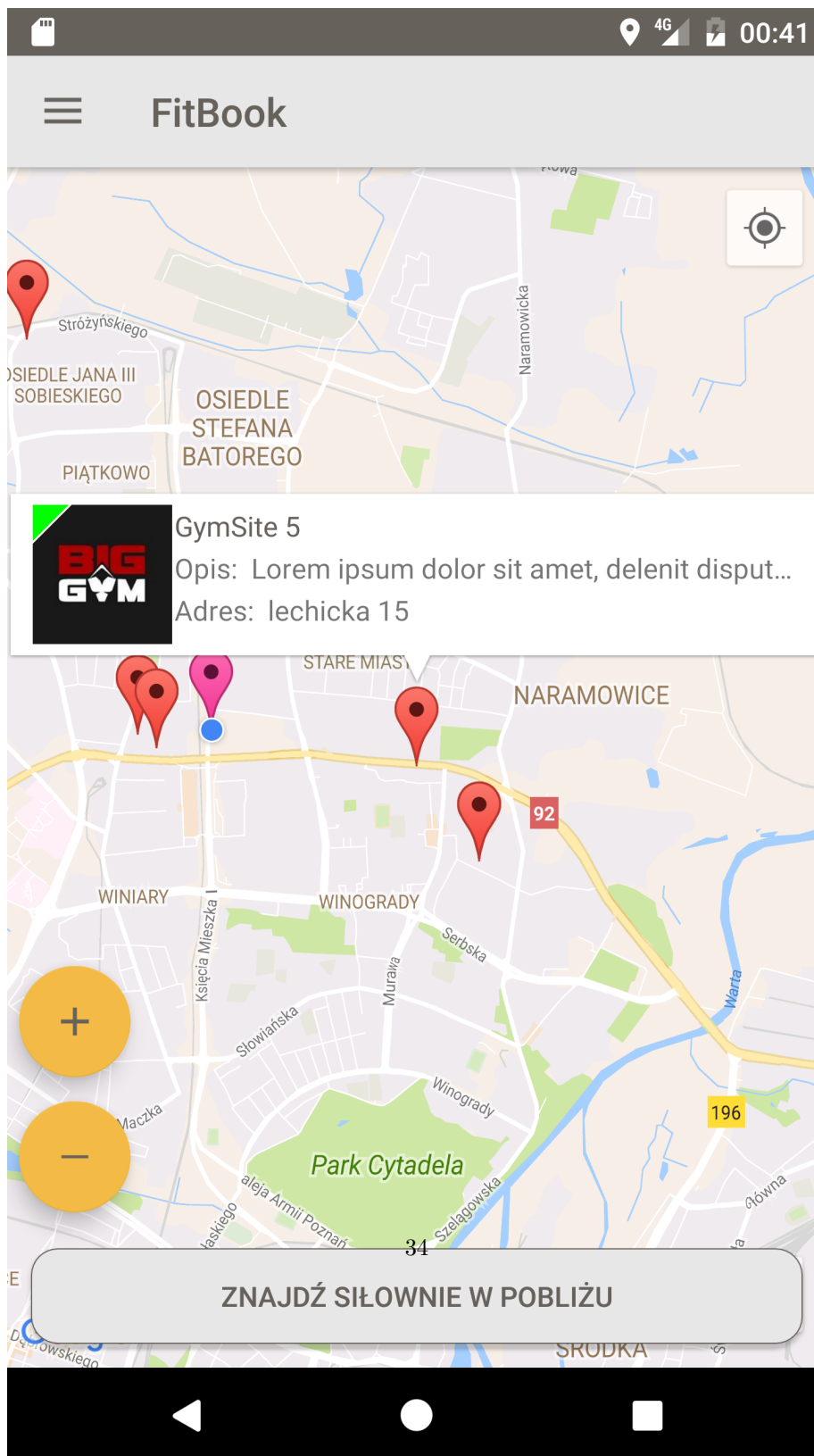
Rysunek 6.18: Strona główna - komputer PC



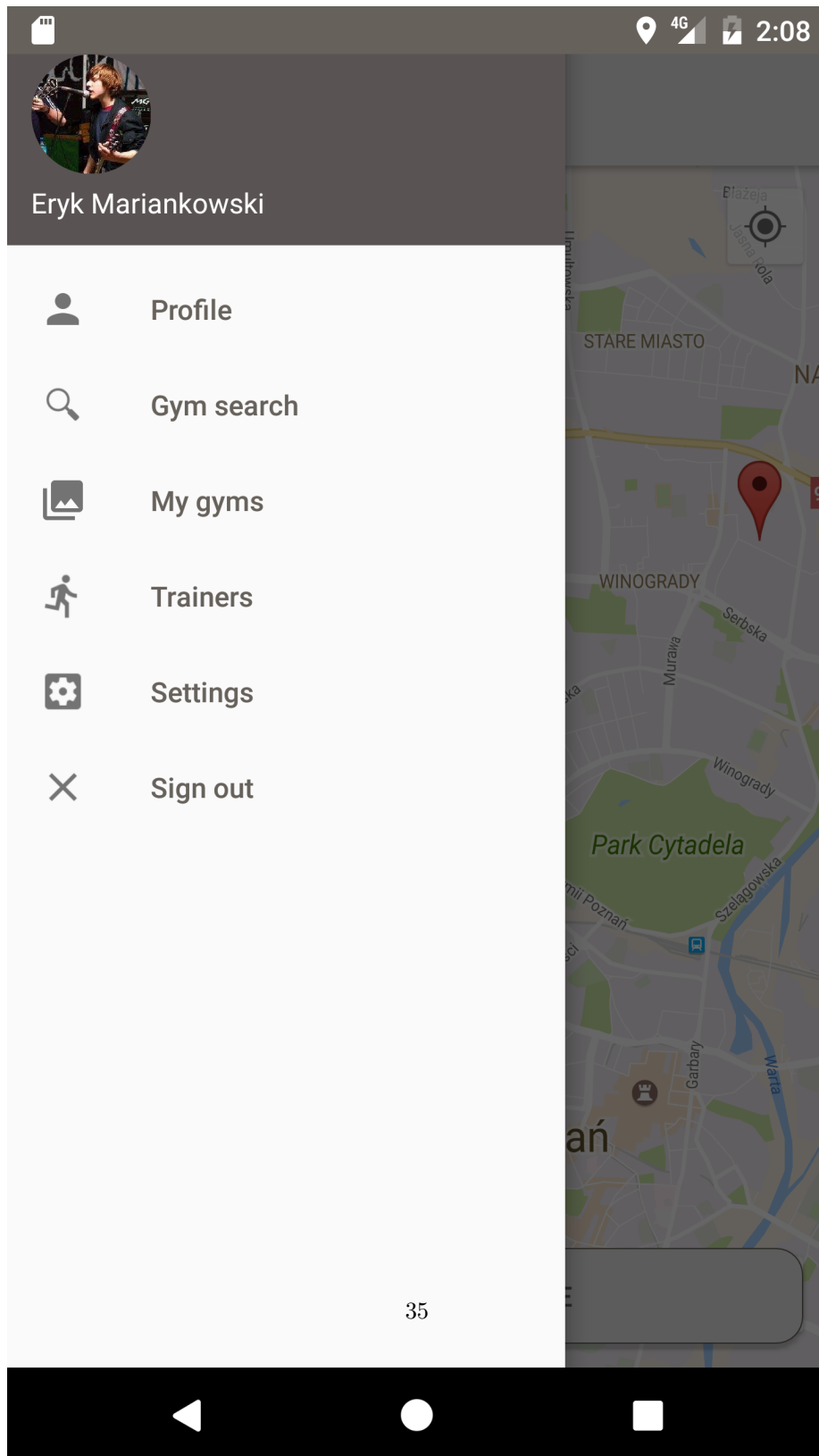
Rysunek 6.19: Strona główna - Telefon

6.6 Przegląd aplikacji mobilnej (Android)

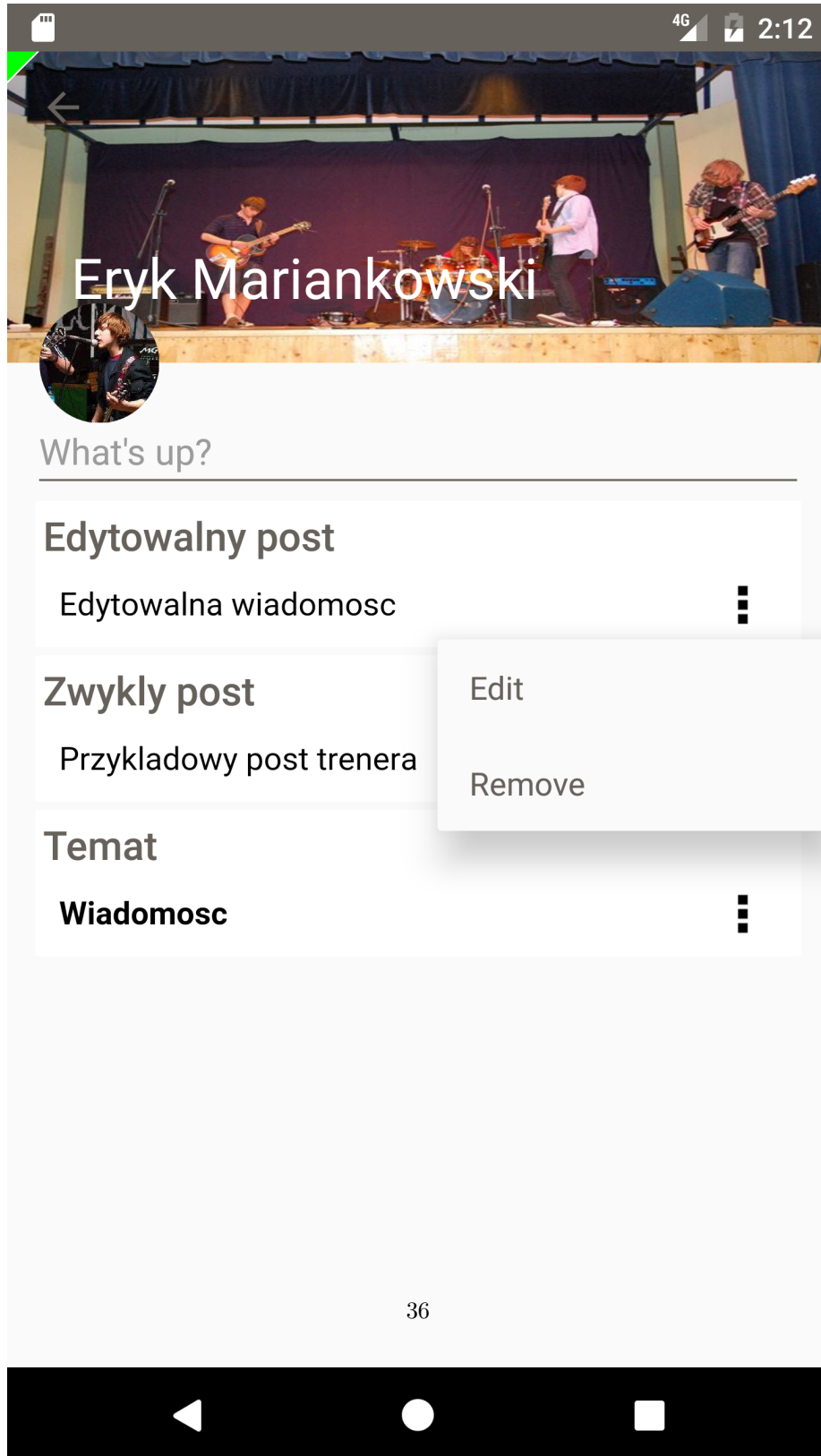
6.6.1 Wyszukiwanie siłowni na mapie



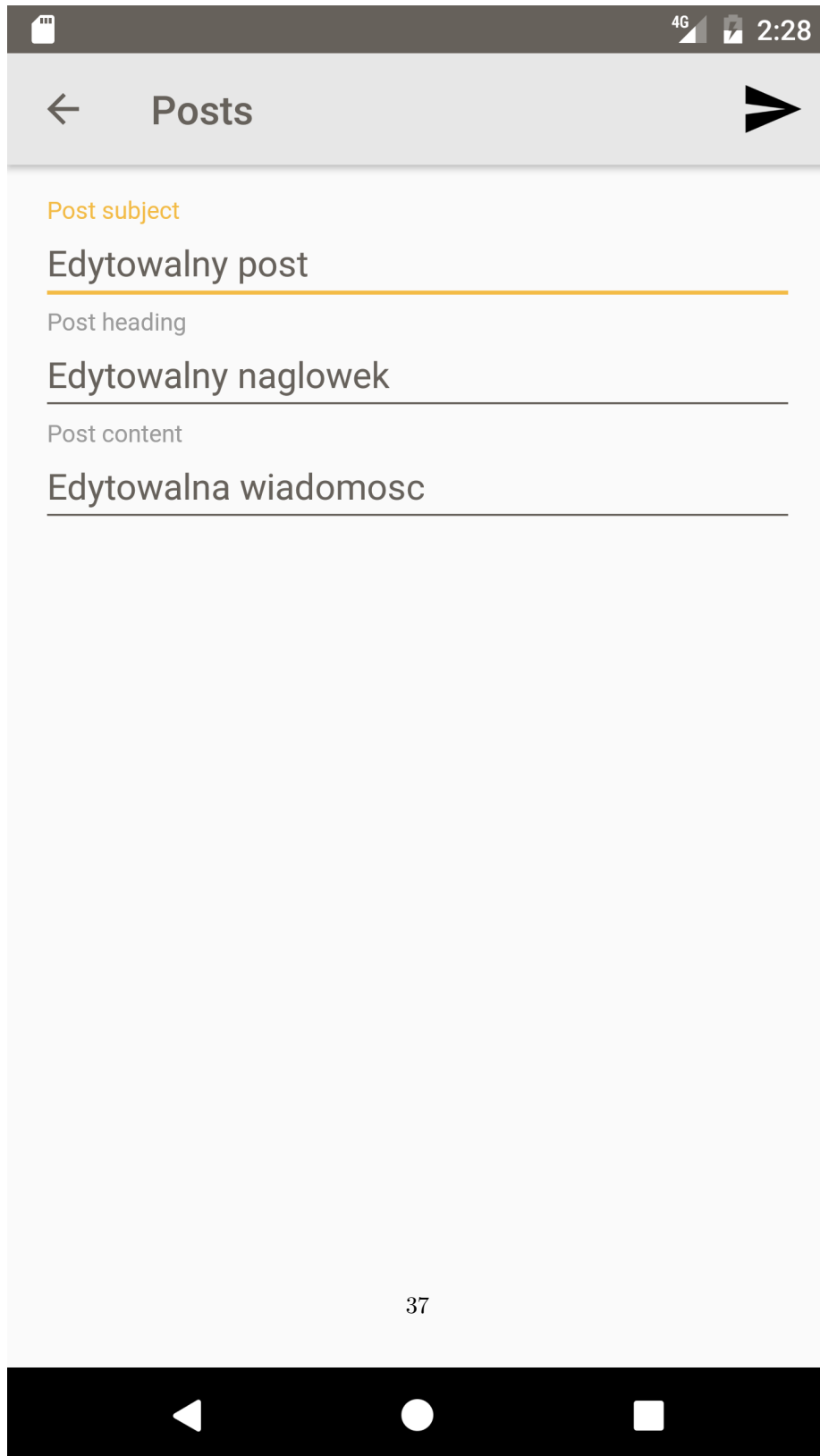
6.6.2 Menu



6.6.3 Profil



6.6.4 Formularz tworzenia i oraz edycji postu



4G 2:28

← Posts →

Post subject

Edytowalny post

Post heading

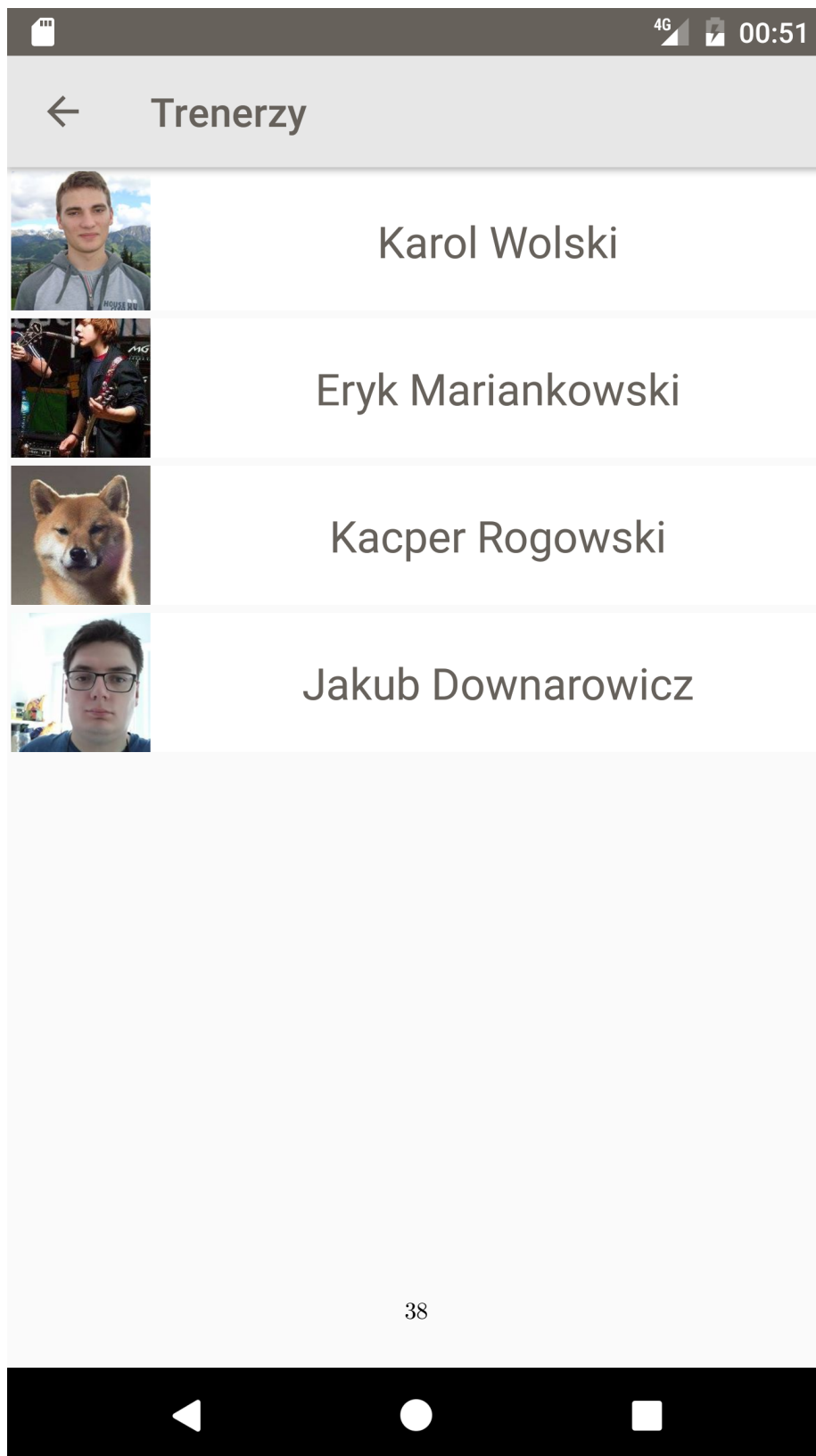
Edytowalny naglowek

Post content

Edytowalna wiadomosc

37

6.6.5 Lista trenerów

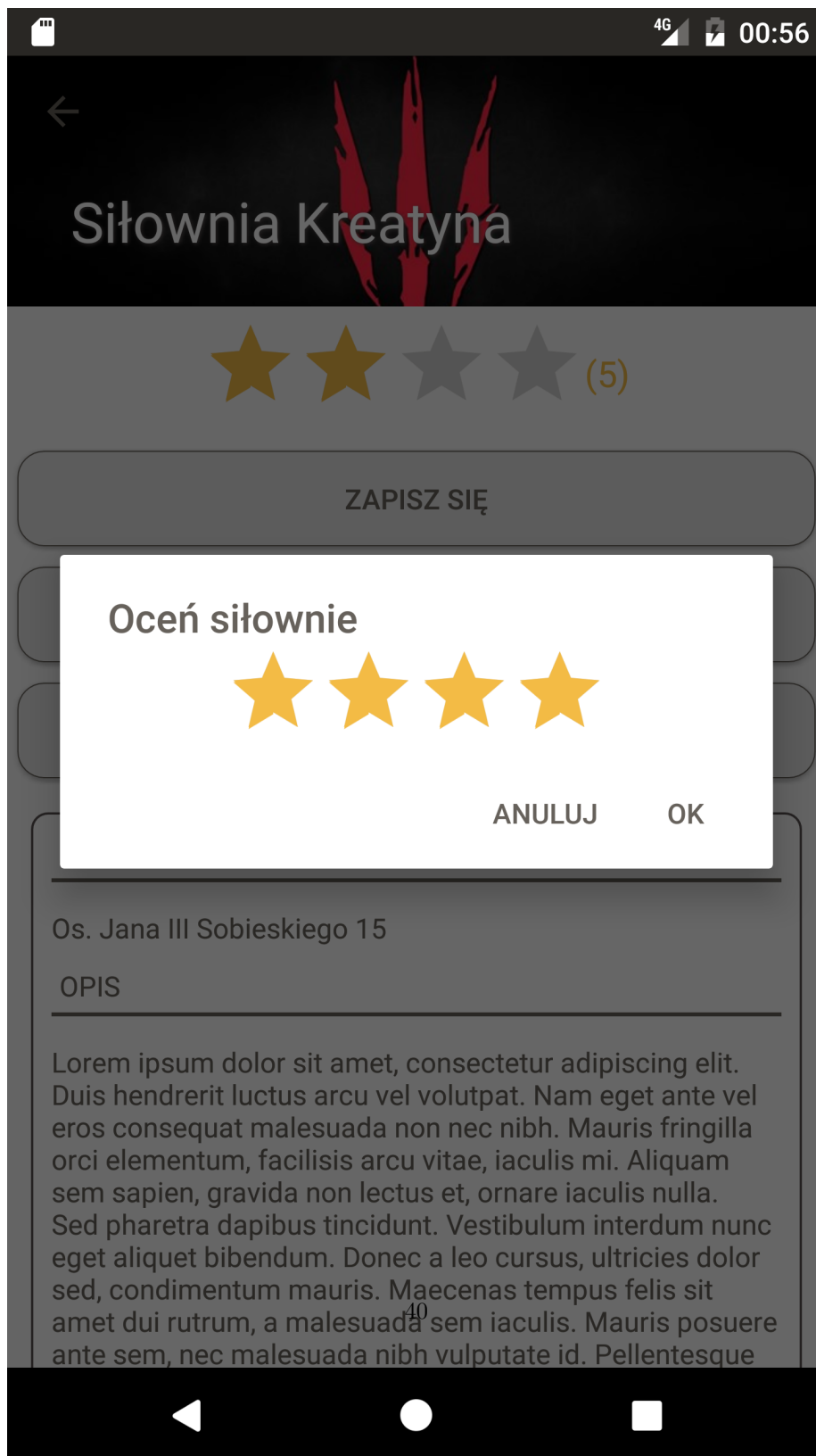


6.6.6 Strona siłowni

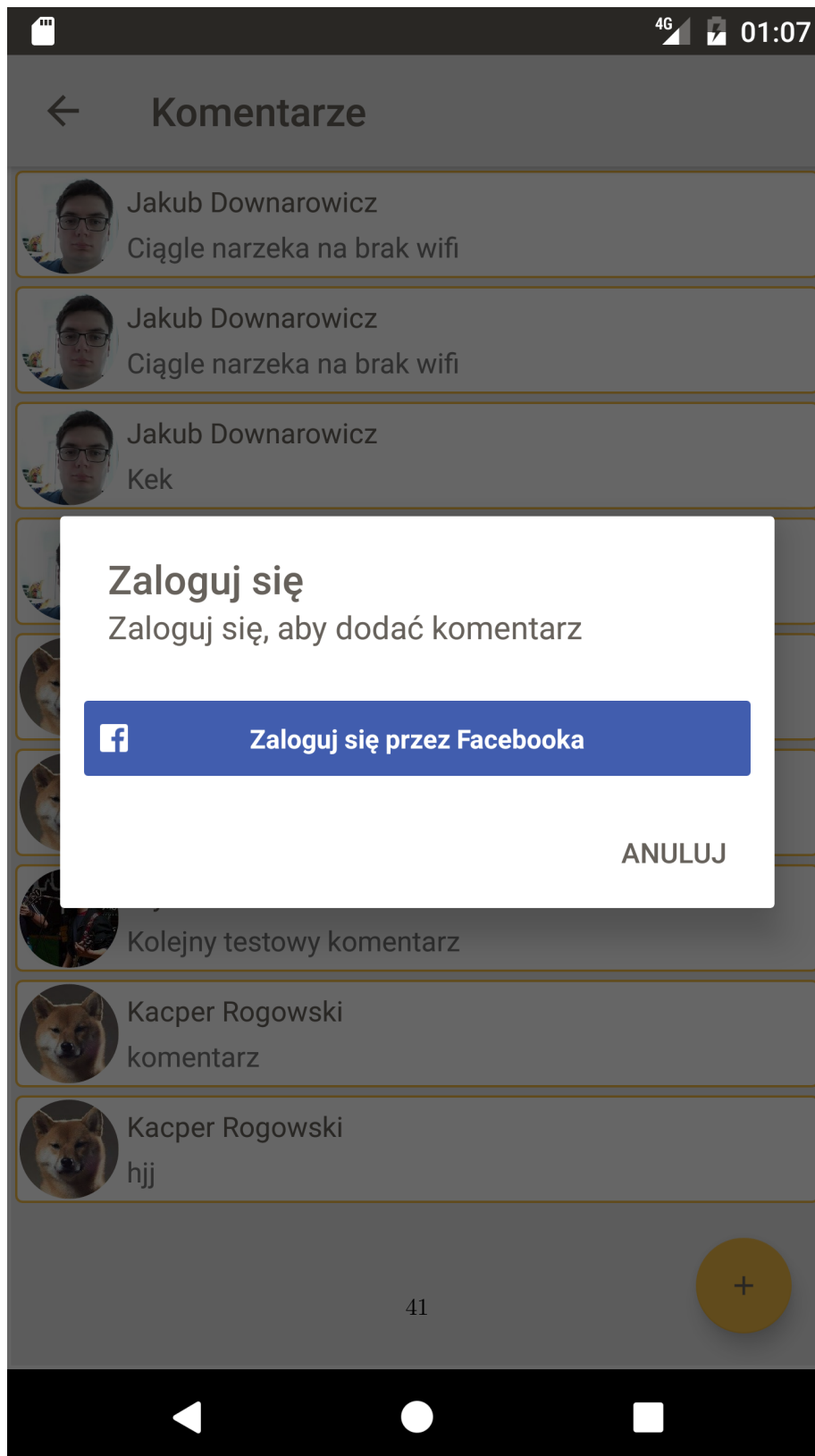


The screenshot shows a mobile application interface for a gym named "Siłownia Kreatyna". At the top, there is a dark header with a white back arrow on the left and a status bar on the right showing "4G", a battery icon, and the time "00:55". The title "Siłownia Kreatyna" is displayed in white text on a black background, with a red graphic of three flames behind it. Below the title, there is a rating system consisting of five stars: two are yellow and three are grey, followed by the number "(5)". Below the rating, there are three rounded rectangular buttons stacked vertically: "ZAPISZ SIĘ", "TRENERZY", and "KOMENTARZE". Below these buttons is a form area with a border. It contains a label "ADRES:" followed by a horizontal line, the text "Os. Jana III Sobieskiego 15", a label "OPIS" followed by another horizontal line, and a paragraph of placeholder text: "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Duis hendrerit luctus arcu vel volutpat. Nam eget ante vel eros consequat malesuada non nec nibh. Mauris fringilla orci elementum, facilisis arcu vitae, iaculis mi. Aliquam sem sapien, gravida non lectus et, ornare iaculis nulla. Sed pharetra dapibus tincidunt. Vestibulum interdum nunc eget aliquet bibendum. Donec a leo cursus, ultricies dolor sed, condimentum mauris. Maecenas tempus felis sit amet dui rutrum, a malesuada sem iaculis. Mauris posuere ante sem, nec malesuada nibh vulputate id. Pellentesque". At the bottom of the screen, there is a black navigation bar with three white icons: a triangle pointing left, a circle, and a square.

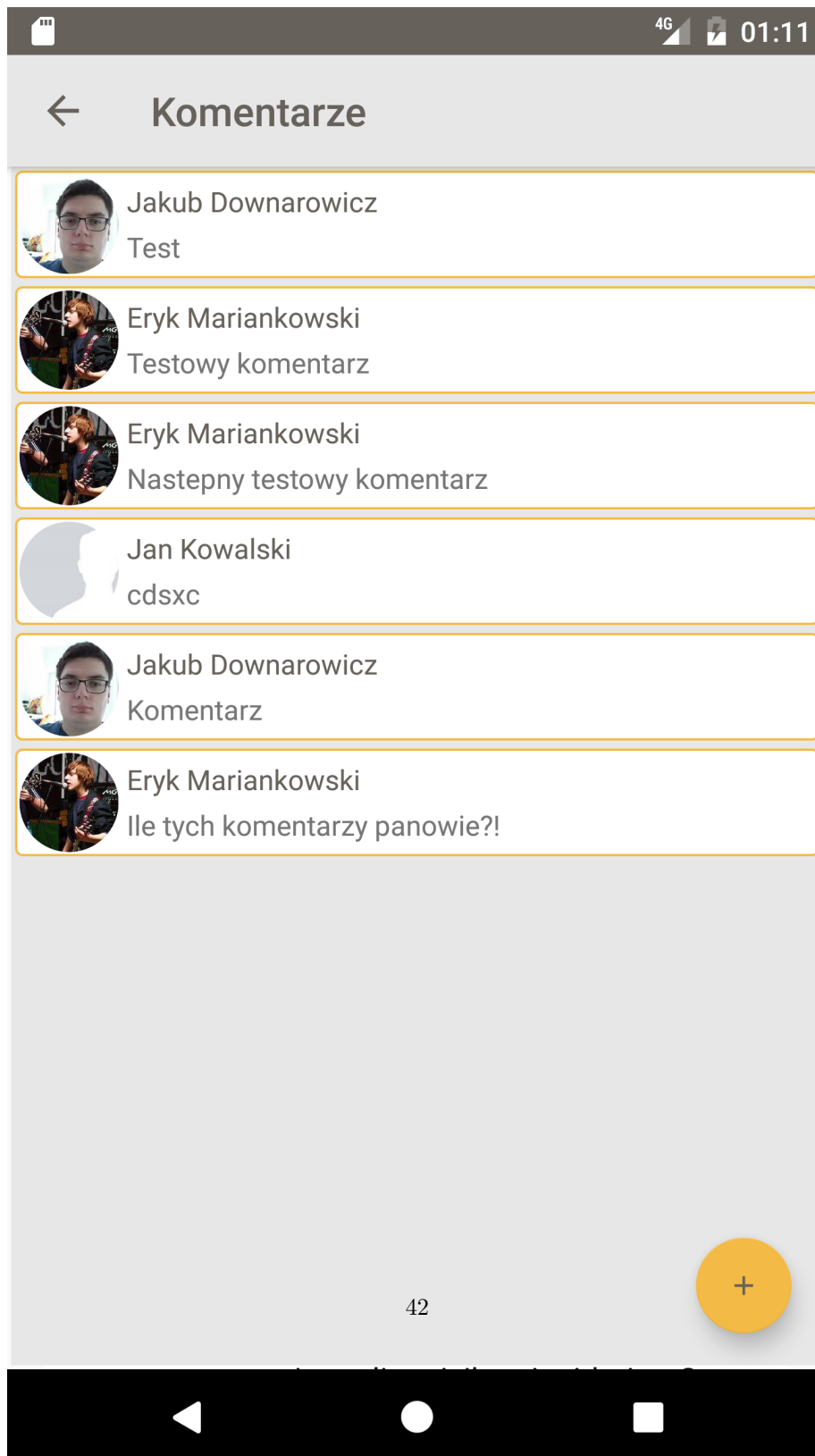
6.6.7 Okno oceniania



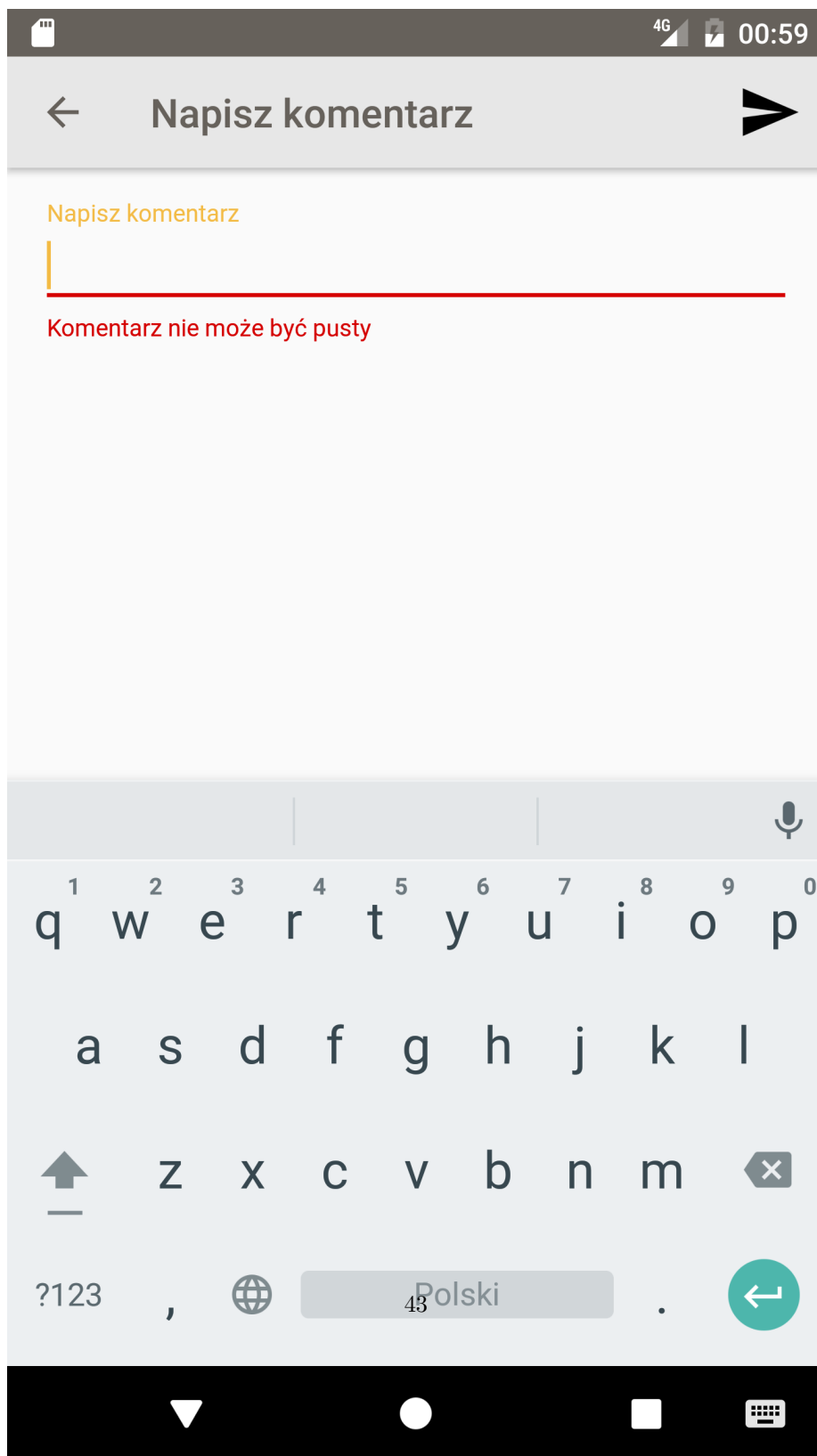
6.6.8 Komunikat o potrzebie zalogowania



6.6.9 Lista komentarzy

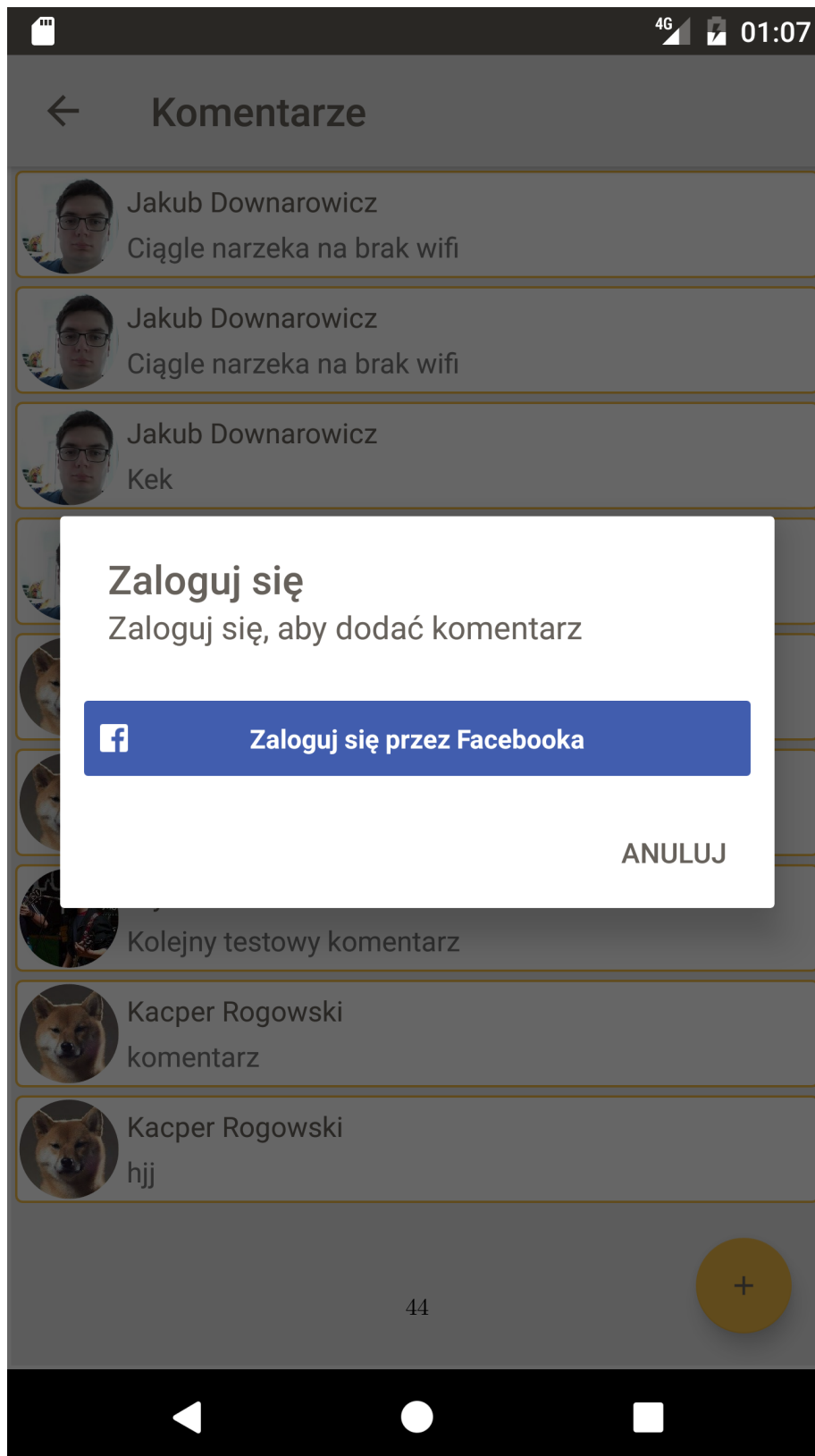


6.6.10 Formularz wstawiania komentarzy

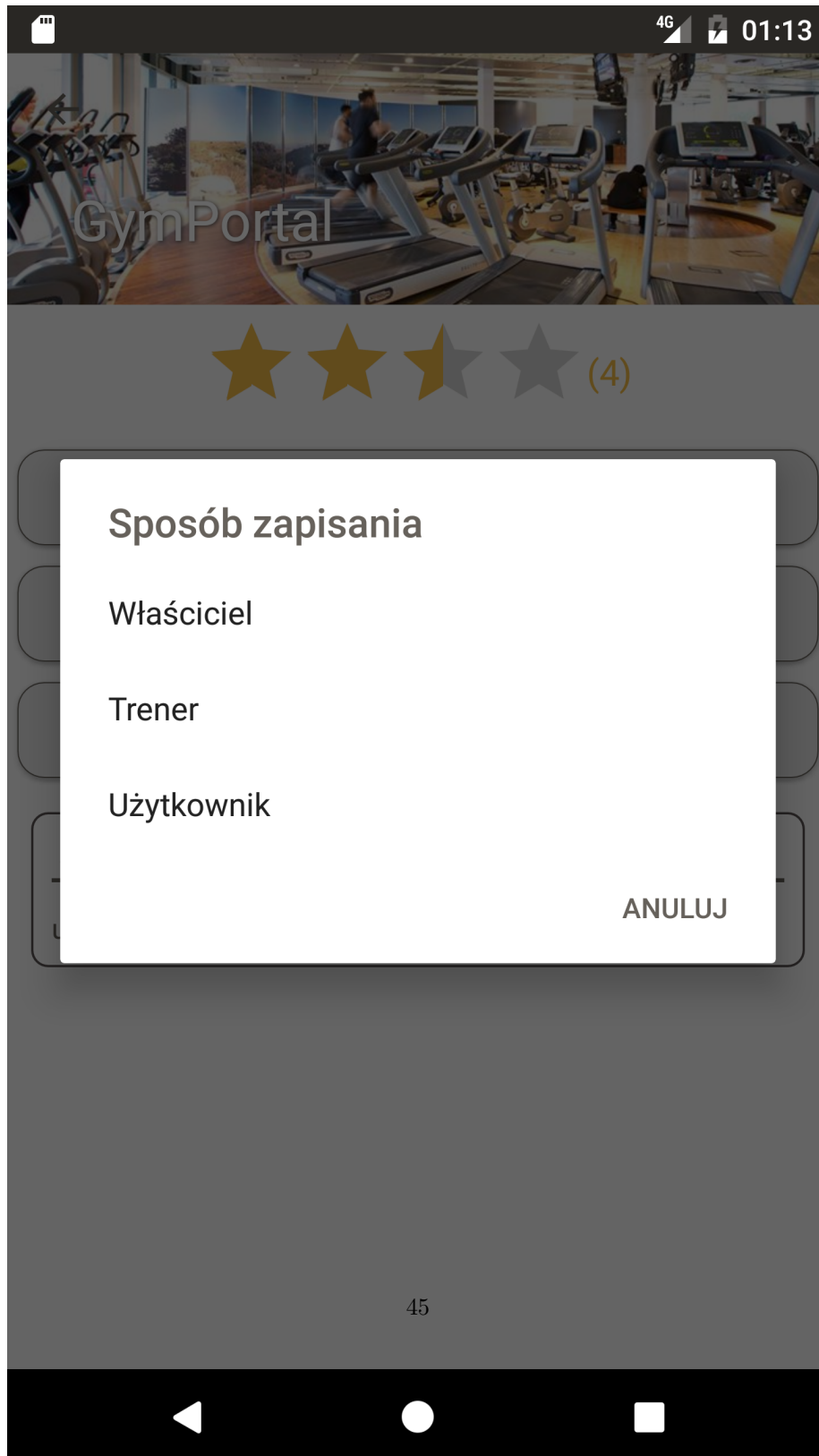


The screenshot shows a mobile application interface for writing a comment. At the top, the status bar displays 4G connectivity, battery level, and the time 00:59. Below this is a grey header bar with a back arrow on the left, the title "Napisz komentarz" in the center, and a right-pointing arrow on the right. The main content area is white and contains a text input field with the placeholder text "Napisz komentarz" in orange. A red horizontal line is drawn below the input field, and below it, the error message "Komentarz nie może być pusty" is displayed in red. At the bottom of the screen is a standard QWERTY keyboard with a microphone icon on the right. The bottom-most part of the image shows the Android navigation bar with a back arrow, a home circle, a square taskbar, and a keyboard icon.

6.6.11 Komunikat o potrzebie zalogowania



6.6.12 Dołączenie do siłowni



6.6.13 Strona trenera



6.6.14 Ustawienia

