Use Case STRIVE

1) **Заголовок: Регистрация нового пользователя в приложении STRIVE**

2) Участники:

- Пользователь - человек, который только что зашел в приложение STRIVE

3) Предусловие:

- Пользователь имеет установленное приложение STRIVE на своем устройстве

- Пользователь имеет доступ к интернету

4) Триггер (необязательно):

- Пользователь открыл приложение STRIVE впервые

5) Результат:

- Пользователь успешно зарегистрирован в приложении STRIVE

6) Описание сценария:

- Пользователь открывает приложение STRIVE

- Приложение отображает экран приветствия и предлагает пользователю зарегистрироваться

- Пользователь нажимает на кнопку "Регистрация"

- Приложение открывает форму регистрации, запрашивая следующую информацию от пользователя:

- Имя пользователя

- Электронная почта

- Пароль

- Дополнительные данные (пол, возраст и т.д.)

- Пользователь вводит свои данные и нажимает кнопку "Зарегистрироваться"

- Приложение проверяет введенные данные на валидность

- Если данные введены корректно, приложение создает аккаунт пользователя и сохраняет информацию

- Приложение отображает сообщение об успешной регистрации и перенаправляет пользователя на главный экран

- Пользователь теперь может войти в систему, используя свои учетные данные

7) Альтернатива:

- Если пользователь уже имеет аккаунт в приложении STRIVE, есть возможность нажать на ссылку "Войти" и войти в систему существующими учетными данными, вместо процесса регистрации.

- Если введенная пользователем электронная почта уже существует в системе (уже зарегистрирована другим пользователем), приложение отображает сообщение об ошибке и просит пользователя ввести другую электронную почту.

- Пользователь должен выбрать другой адрес электронной почты и повторить процесс регистрации.

**1) Заголовок: Вход в приложение STRIVE существующим пользователем**

2) Участники:

- Пользователь - человек, который уже зарегистрирован и имеет аккаунт в приложении STRIVE

3) Предусловие:

- Пользователь имеет установленное приложение STRIVE на своем устройстве

- Пользователь уже зарегистрирован и имеет учетные данные (электронная почта и пароль) для входа в приложение

4) Триггер (необязательно):

- Пользователь открывает приложение STRIVE и переходит на экран авторизации

5) Результат:

- Пользователь успешно вошел в приложение STRIVE существующим аккаунтом

6) Описание сценария:

- Пользователь открывает приложение STRIVE

- Приложение отображает экран авторизации и предлагает пользователю войти в систему

- Пользователь вводит свои учетные данные (электронную почту и пароль) в соответствующие поля

- Пользователь нажимает кнопку "Войти"

- Приложение проверяет введенные данные на корректность

- Если введенные данные совпадают с данными в системе, приложение авторизует пользователя

- Пользователь перенаправляется на главный экран приложения STRIVE, имея полный доступ ко всем функциям и возможностям внутри приложения

7) Альтернатива:

- Если введенные пользователем учетные данные не совпадают с данными в системе, приложение отображает сообщение об ошибке и просит пользователя повторно ввести корректные данные.

- Пользователь может использовать функцию "Забыли пароль?" для восстановления доступа к своей учетной записи, если он забыл свой пароль.

**1) Заголовок: Ввод информации о пользователе в профиле STRIVE - Sports Training, Results, and Interactive Virtual Experience**

2) Участники:

- Пользователь STRIVE

3) Предусловие:

- Пользователь должен быть зарегистрирован и авторизован в приложении STRIVE.

- Пользователь должен открыть профиль.

4) Триггер: Нет

5) Результат:

- Информация о пользователе успешно сохраняется в профиле STRIVE.

6) Описание сценария:

1. Пользователь открывает приложение STRIVE и проходит авторизацию.

2. В основном меню пользователь находит и нажимает на кнопку "Профиль.

3. В профиле пользователь видит различные опции, включая кнопку "Информация о пользователе" или "Редактировать профиль".

4. Пользователь нажимает на эту кнопку.

5. Открывается форма для ввода информации о пользователе.

6. Пользователь вводит следующие данные:

 - Рост (в сантиметрах).

 - Пол (мужской/женский).

 - Дату рождения.

 - Вес (в килограммах).

 - Желаемый вес (в килограммах, необязательно).

7. Пользователь подтверждает введенную информацию, нажимая на кнопку "Сохранить".

8. Система проверяет корректность введенных данных (например, наличие всех обязательных полей и правильный формат).

9. Если данные прошли проверку, информация успешно сохраняется в профиле пользователя.

10. Пользователь получает подтверждение о сохранении информации и может продолжить использование приложения STRIVE с обновленными данными о себе.

7) Альтернатива:

- В шаге 6 пользователь может решить не вводить некоторые данные и пропустить соответствующие поля. В данном случае система должна допускать отсутствие некоторых информационных параметров и сохранять только доступные данные в профиле пользователя.

**1) Заголовок: Изменение настроек приложения в профиле STRIVE - Sports Training, Results, and Interactive Virtual Experience**

2) Участники:

- Пользователь STRIVE

3) Предусловие:

- Пользователь должен быть зарегистрирован и авторизован в приложении STRIVE.

- Пользователь должен открыть профиль.

4) Триггер: Нет

5) Результат:

- Настройки приложения успешно изменены в профиле STRIVE.

6) Описание сценария:

1. Пользователь открывает приложение STRIVE и проходит авторизацию.

2. В основном меню пользователь находит и нажимает на кнопку "Профиль" или "Мой профиль".

3. В профиле пользователь видит различные опции, включая кнопку "Настройки" или "Редактировать настройки".

4. Пользователь нажимает на эту кнопку.

5. Открывается список настроек приложения.

6. Пользователь просматривает доступные настройки и выбирает те, которые он хочет изменить или настроить.

7. Настройки в приложении STRIVE могут включать:

 - Язык интерфейса (выбор из списка поддерживаемых языков)

 - Уведомления (включение/отключение определенных типов уведомлений)

 - Предпочтения упражнений и тренировок (выбор из различных видов спортивных активностей)

 - Цели тренировок и достижения (установка личных целей и отслеживание прогресса)

 - Настройка приватности профиля (публичный/приватный профиль, видимость определенной информации)

 - Подключение внешних устройств (например, часы с пульсометром, шагомеры и др.)

8. Пользователь вносит необходимые изменения в выбранные настройки путем переключения переключателей, выбора из списка, изменения ползунков или ввода данных.

9. Пользователь подтверждает внесенные изменения, нажимая на кнопку "Сохранить" или "Готово".

10. Система проверяет корректность введенных данных (например, наличие всех обязательных полей и правильный формат).

11. Если данные прошли проверку, настройки успешно обновляются в профиле пользователя.

12. Пользователь получает подтверждение об успешном сохранении настроек и может продолжить использование приложения STRIVE с обновленными настройками.

7) Альтернатива:

- В шаге 6 пользователь может решить не изменять или настраивать все доступные настройки и оставить их без изменений. В этом случае система должна сохранять предыдущие настройки или значения в профиле пользователя.

**1) Заголовок: Чтение информации о приложении в профиле STRIVE - Sports Training, Results, and Interactive Virtual Experience**

2) Участники:

- Пользователь STRIVE

3) Предусловие:

- Пользователь должен быть зарегистрирован и авторизован в приложении STRIVE.

- Пользователь должен открыть профиль.

4) Триггер: Нет

5) Результат:

- Пользователь получает доступ к информации о приложении STRIVE.

6) Описание сценария:

1. В основном меню пользователь находит и нажимает на кнопку "Профиль" или "Мой профиль".

2. В профиле пользователь видит различные опции, включая кнопку "Информация о приложении", "О приложении".

3. Пользователь нажимает на эту кнопку.

4. Открывается страница с информацией о приложении STRIVE.

5. Пользователь читает предоставленную информацию о приложении, включая его основные функции, особенности, преимущества, а также информацию о разработчиках, целях и общей концепции.

6. Пользователь может ознакомиться с дополнительной информацией, такой как условия использования, политику конфиденциальности и т.д., если доступно.

7. Пользователь может вернуться к предыдущей странице, нажав кнопку "Назад", если дальнейшее чтение не требуется.

7) Альтернатива:

-

**1) Заголовок: Отметка тренировок в календаре в приложении STRIVE - Sports Training, Results, and Interactive Virtual Experience**

2) Участники:

- Пользователь STRIVE

3) Предусловие:

- Пользователь должен быть зарегистрирован и авторизован в приложении STRIVE.

4) Триггер: Нажатие на кнопку "Календарь в приложении STRIVE.

5) Результат:

- Пользователь может отметить тренировки и добавлять комментарии в календаре приложения STRIVE.

- Календарь окрашивается в разные цвета в зависимости от нагрузки и состояния пользователя после тренировки.

6) Описание сценария:

1. Пользователь открывает приложение STRIVE и проходит авторизацию.

2. В основном меню пользователь находит и нажимает на кнопку "Календарь".

3. Приложение открывает календарь, отображающий текущую дату и месяц со всеми днями.

4. Пользователь выбирает конкретный день, на который хочет отметить тренировку.

5. Пользователь нажимает на выбранный день в календаре.

6. Открывается окно для отметки тренировки в выбранный день.

7. Пользователь может выбрать тип тренировки (например, силовая, кардио, гибкость и др.) из списка или ввести свой собственный вариант.

8. Пользователь может добавить комментарии или заметки о тренировке в текстовом поле.

9. Система сохраняет введенные данные о тренировке и комментарии.

10. Календарь отображает отмеченный день разным цветом в зависимости от интенсивности тренировки или состояния пользователя после тренировки (например, зеленый - легкая тренировка, желтый - средняя тренировка, красный - интенсивная тренировка).

11. Пользователь может в любой момент просмотреть информацию о тренировке и комментарии, нажав на отмеченный день в календаре.

7) Альтернатива:

- В шаге 6 пользователь может выбрать необходимый день, на который хочет отметить тренировку. Если пользователь не был в зале, он может просто пропустить этот шаг и вернуться к просмотру календаря.

**1) Заголовок: Выбор типа тренировки и упражнений в приложении STRIVE - Sports Training, Results, and Interactive Virtual Experience**

2) Участники:

- Пользователь STRIVE

3) Предусловие:

- Пользователь должен быть зарегистрирован и авторизован в приложении STRIVE.

4) Триггер: Нажатие на кнопку "Тренировка" в приложении STRIVE.

5) Результат:

- Пользователь может выбрать тип тренировки, группу мышц и получить доступ к необходимым тренажерам, инструкциям и видео по выполнению упражнений.

- Пользователь может выбрать не только тренажерные упражнения, но и упражнения без тренажеров, получая информацию о технике выполнения и рекомендации по количеству подходов.

6) Описание сценария:

1. Пользователь открывает приложение STRIVE и проходит авторизацию.

2. В основном меню пользователь находит и нажимает на кнопку "Тренировка".

3. Открывается страница выбора типа тренировки.

4. Пользователь выбирает тип тренировки из предоставленных вариантов (например, силовая, кардио, гибкость и др.).

5. В зависимости от выбранного типа тренировки, пользователю предоставляется список групп мышц для выбора.

6. Пользователь выбирает группу мышц, которую хочет накачать в рамках тренировки.

7. Система предлагает пользователю соответствующие тренажеры, упражнения и оборудование для тренировки выбранных групп мышц.

8. Пользователь может просмотреть инструкцию и видео о правильном выполнении упражнений, чтобы получить информацию о технике и контроле движений.

9. Пользователь может выбрать вес для тренажера и количество упражнений и подходов в рамках тренировки.

10. Пользователь также может выбрать упражнения без тренажеров из выбранной группы мышц и получать информацию о технике выполнения и рекомендации по количеству подходов.

11. Пользователь может сохранить выбранную тренировку в своем профиле или приступить к выполнению упражнений сразу.

7) Альтернатива:

- В шагах 4-5 пользователь может пропустить выбор типа тренировки или группы мышц и перейти к списку доступных упражнений без выбора конкретных параметров. В этом случае пользователь может искать упражнения и инструкции внутри приложения STRIVE, исходя из своих предпочтений и целей тренировки.

**1) Заголовок: Получение мотивационных уведомлений для занятия спортом**

2) Участники: Пользователь, приложение STRIVE

3) Предусловие: Пользователь настроил приложение STRIVE на получение мотивационных уведомлений

4) Триггер (необязательно): Начало тренировки

5) Результат: Пользователь получает мотивационные уведомления для занятия спортом

6) Описание сценария:

 1. Пользователь открывает приложение STRIVE

 2. Пользователь переходит в настройки приложения

 3. Пользователь активирует функцию "получать мотивацию"

 4. Пользователь указывает ежедневное время, в которое хотел бы получать уведомления

 5. Пользователь сохраняет настройки

 6. Ежедневно, в указанное пользователем время, STRIVE отправляет мотивационное уведомление на устройство пользователя

 7. Пользователь получает уведомление с мотивационной цитатой, стимулирующим сообщением или рекомендацией для занятия спортом

 8. Пользователь чувствует внутреннюю мотивацию и стимул для занятия спортом

7) Альтернатива:

 - Пользователь может отключить функцию "получать мотивацию" в настройках приложения STRIVE