

Задачи

1. Провести несколько встреч с представителями спортивной сферы, чтобы узнать точку зрения и пожелания потенциального пользователя.
2. Исходя из полученной информации разработать идею приятного интерфейса, который будет понятен пользователям.
3. Разработать умный секундомер, который будет получать сигнал с датчика. А также будет преобразовывать вычисленные данные в рейтинговую таблицу, которую можно наблюдать на приятном и понятном интерфейсе.
4. Соединить все наработки в единый тренажер.
5. Провести ряд тестирований для выявления ошибок и сбоев программы.
6. Предоставить на тест первый экземпляр представителям спортивной сферы, из советов и пожеланий которых мы исходили.