**WSPARCIE TECHNICZNE – DZIAŁANIE APLIKACJI**

 **1. Jak zbierane są kroki**

a) Jak zbierane są kroki na Androidzie?

 Pho3nix Kids synchronizuje się z aplikacją Google Fit i pobiera dane o krokach. Uzyskane dane dotyczące aktywności widoczne są na ekranie głównym aplikacji Pho3nix Kids.

**Aby poprawnie zsynchronizować aplikację Pho3nix Kid z Google Fit prosimy wykonać poniższe kroki:**

*Krok 1 - Pobierz aplikację Google Fit.*

*Krok 2 - Zaloguj się do aplikacji Google Fit za pomocą istniejącego konta Google, jeżeli takiego nie posiadasz, wejdź w zakładkę „Utwórz konto”*

*Krok 3 - Zaakceptuj ustawienia usług Google, aby aplikacja mogła śledzić twoje działania.*

*Krok 4 - Dokończ wstępną konfigurację Google Fit.*

*Krok 5 - Sprawdź, czy Google Fit może odczytywać dane o Twojej aktywności.*

*Krok 6 - Połącz Google Fit z aplikacją Pho3nix Kids. Aby to zrobić, w aplikacji Pho3nix Kids wejdź w zakładkę „Profil”, następnie w ustawienia (znajdują się w prawym górnym rogu), następnie kliknij „Zmień połączoną aplikację”, tam znajduję się przycisk do połączenia aplikacji Google Fit z aplikacją Pho3nix Kids.*

 b) Jak zbierane są kroki na iOS

Pho3nix Kids synchronizuje się z Apple Health i pobiera dane o krokach. Uzyskane dane dotyczące aktywności widoczne są na pulpicie w Pho3nix Kids.

Aplikacja Pho3nix Kids wybiera dane ze źródła które przeważa w liczbie kroków. Kroki z różnych źródeł nie sumują się. Aplikacja Pho3nix wykorzystuje autorski algorytm sumujący kroki, stąd liczba kroków w aplikacji Zdrowie może różnić się względem tej w wyświetlanej w aplikacji Pho3nix.

Dla przykładu: (W Apple Health mamy 1000 kroków pochodzących z telefonu, na opasce Huawei 1500 kroków, aplikacja wybierze źródło przeważające - opaskę Huawei i w Pho3nix Kids wdoczne będzie 1500 kroków)

Przykład drugi: (W Apple Health mamy 2000 kroków pochodzących z telefonu, na opasce Huawei 1500 kroków, aplikacja wybierze źródło przeważające - Apple Health i w Pho3nix Kids widoczne będzie 2000 kroków)

Aby zsynchronizować Pho3nix Kids z Apple Health należy w aplikacji Pho3nix Kids wejść w zakładkę „Profil”, następnie w ustawienia (znajdują się w prawym górnym rogu), następnie kliknąć „Zmień połączoną aplikację”, tam znajduję się przycisk do połączenia aplikacji Apple Health z aplikacją Pho3nix Kids.

**2. Jak podłączyć opaskę bądź zegarek sportowy**

a) Synchronizacja z systemem Android

Do liczenia kroków można również używać opasek i zegarków sportowych. W przypadku systemu Android, brane pod uwagę są wszystkie opaski oraz zegarki sportowe które można zintegrować z aplikacją Google Fit.

Aby to zrobić należy pobrać aplikację przeznaczoną do danej opaski bądź zegarka sportowego którą znajdziemy w Sklepie Google Play (Dla przykładu dla opaski Xiaomi jest to aplikacja Mi Fit, dla opaski Huawei jest to aplikacja Zdrowie Huawei).

Po zainstalowaniu aplikacji dedykowanej dla urządzenia należy połączyć ją z opaską, a następnie zsynchronizować aplikację opaski z Google Fit, wtedy kroki zebrane na opasce będą pojawiały się również w Pho3nix Kids.

b) Synchronizacja z systemem iOS

Do liczenia kroków można również używać opasek i zegarków sportowych.

W przypadku systemu iOS, brane pod uwagę są opaski oraz zegarki sportowe firm: “Huawei”; “Xiaomi”; “Garmin”; “Fitbit”; “Samsung”; “Lenovo”; “Suunto”; “Polar”; “Wahoo”; “Roneberg”

Aby zsynchronizować opaskę z Pho3nix Kids należy pobrać aplikację przeznaczoną do danej opaski bądź zegarka sportowego którą znajdziemy w App Store (Dla przykładu dla opaski Xiaomi jest to aplikacja Mi Fit, dla opaski Huawei jest to aplikacja Zdrowie Huawei). Po zainstalowaniu takiej aplikacji należy połączyć ją z opaską, a następnie zsynchronizować aplikację opaski z Apple Health, wtedy kroki zebrane na opasce będą pojawiały się również w Pho3nix Kids.

**3. Jakie aplikacje są zakazane**

a) Jakie aplikacje są zakazane na Androidzie?

Zakazane są aplikacje które wprowadzają nieprawdziwe dane do Google Fit, lub takie w których jest możliwość manualnego dodawania danych. Aplikacje te działają w ten sposób, że wysyłają dane o aktywności, które rzeczywiście nie miały miejsca. Jest to niezgodne z naszym regulaminem konkursów na największą ilość kroków.

Przykładowe aplikacje zakazane: “DeFit”; “Pokewalk”; “PokeT-Walk”; “Sit Sync”; “Fit As”; “Step Me”; “Fake GPS”

b) Jakie aplikacje są zakazane na iOS?

Zakazane są aplikacje które wprowadzają nieprawdziwe dane do Apple Health, lub takie w których jest możliwość manualnego dodawania danych. Aplikacje te działają w ten sposób, że wysyłają dane o aktywności, które rzeczywiście nie miały miejsca. Jest to niezgodne z naszym regulaminem konkursów na największą ilość kroków.

Przykładowe aplikacje zakazane: “PokeT-Walk”; “Fit As”; “Step As ME (Fit As 2);

**4. Procedura weryfikacji aktywności użytkowników**

Weryfikujemy wszystkich użytkowników aplikacji, którzy posiadają dużą liczbę kroków (50000 kroków/dzień) wykonanych w ciągu jednego dnia, lub tych których aktywność sugeruje używanie aplikacji zakazanych.

Z takimi osobami kontaktujemy się za pomocą adresu e-mail podanego podczas rejestracji. Na podstawie przesłanej dokumentacji weryfikujemy zgodność danych w źródle z danymi przesłanymi do systemu. W momencie wykrycia niezgodności (manualnie dodane kroki, używanie aplikacji wprowadzających nieprawdziwe dane do Google Fit/Apple Health) jesteśmy zmuszeni zablokować konto takiej osoby i wykluczyć ją z konkursów w których brała udział. Zablokowanie konta nie jest równoznaczne z całkowitym wykluczeniem z konkursów Pho3nix Kids, osoba której konto zostało zablokowane może ponownie założyć konto i brać dalej udział w wyzwaniach, przestrzegając regulaminu i kierując się zasadami gry “Fair play”.

**5. Procedura weryfikacji zwycięzców wyzwań**

 Po zakończonym wyzwaniu weryfikujemy wyniki zwycięzców. W przypadku gdy u osoby która wygrała wyzwanie wykryjemy działania niezgodne z regulaminem (manualne dodanie kroków, używanie aplikacji wprowadzających nieprawdziwe dane do Google Fit/Apple Health) dyskwalifikujemy ją z wygrania określonej nagrody, a zwycięstwo przechodzi na osobę która w rankingu zajęła miejsce poniżej oraz pomyślnie przeszła weryfikację.