#hlavni\_menu()

#pridat\_ukol()

#zobrazit\_ukoly()

#odstranit\_ukol()

#ukoly=[] - to co v něm vse bude

**ukoly = []**

#definovat pridat\_ukol, krok 1 - pokus se zvolí volba "1", tak zda se úkol přidá + přidá se nový název úkolu,

#krok 2- pokud uživatel zadá přidat\_ukol, ale nevyplní nic do návzu úkolu, tak program odmítne prázdný vstup (zobrazí se chyba), program čeká na vyplnění.

#krok 3- objeví se hlavní menu

**def pridat\_ukol():**

**nazev = input("Zadej název úkolu: ").strip()**

**if nazev:**

**ukoly.append(nazev)**

**print(f"Úkol '{nazev}' byl přidán.")**

**else:**

**print("Chyba: název úkolu nemůže být prázdný.")**

#definovat zobrazit\_ukol, krok 1 - po volbě "2" se zobrazí prázdný seznam a informuje, že nejsou žádné úkoly

#krok 2 - zobrazí se existující úkol a vypíše je.

#krok 3- objeví se hlavní menu

**def zobrazit\_ukoly():**

**if len(ukoly) == 0:**

**print("Seznam úkolů je prázdný.")**

**else:**

**print("\n Seznam úkolů: ")**

**i = 1**

**for ukol in ukoly:**

**print(f"{i}. {ukol}")**

**i += 1**

#definovat odstranit\_ukol, krok 1 - odtsranění úkolu, zda se úspěšné odstranil

#krok 2- objeví se hlavní menu

**def odstranit\_ukol():**

**zobrazit\_ukoly()**

**if len(ukoly) == 0:**

**return**

**try:**

**cislo = int(input("Zadejte číslo ůkolu, který chcete odstranit: "))**

**if 1 <= cislo <= len(ukoly):**

**odstranit = ukoly.pop(cislo - 1)**

**print(f"Úkol {odstranit} byl odstraněn.")**

**else:**

**print("chyba: Neplatné číslo.")**

**except ValueError:**

**print("Chyba: Zadej platné číslo.")**

#po volbě "4" se program ukončí

#definovat hlavní menu, krok 1 - zda se zobrazí hlavné menu a u volby "1" se spustí funkce pridat\_ukol

#krok 2 - když se zadá volab např. "11", tak jestli to dá chybnou hlášku

#krok 3- objeví se hlavní menu

**def hlavni\_menu():**

**while True:**

**print("1 - Přidat úkol")**

**print("2 - Zobrazit úkoly")**

**print("3 - Odstranit úkol")**

**print("4 - Konec")**

**volba = input("Zadej volbu: ")**

**if volba == "1":**

**pridat\_ukol()**

**elif volba == "2":**

**zobrazit\_ukoly()**

**elif volba == "3":**

**odstranit\_ukol()**

**elif volba == "4":**

**print("Program ukončen.")**

**break**

**else:**

print("Neplatná volba.")

#spuštění

**if \_\_name\_\_ == "\_\_main\_\_":**

**hlavni\_menu()**

#ukončení po volbě “4”

**exit()**

**TASK MANAGER**

**Zadání číslo 1**

**Testovací případ:**

**- Popis:** ověření, že volba “1” v hlavním menu správně spustí funkci pridat\_ukol().

- **Vstup podmínky:** program zobrazuje hlavní menu.

- **Krok testu 1:**

1. Spustit program

2. Ověřit zda se zobrazí hlavní menu s nabídkou ( např.” 1. Přidat úkol, 2. Zobrazit úkoly, apod. …”).

3. Zadat číslo 1 a potvrdit stisknutím klávesy Enter.

- **Očekávaný výsledek:**

Program spustí funkci pridat\_ukol(). Úkol se přidá a nevyplněný řádek dá chybnou hlášku

- **Skutečný výsledek:**

Funkce pridat\_ukol() byla spuštěna a program požádal k zadání nového úkolu.

Při nevyplnění řádku – zobrazí se chybná hláška

Zobrazí se znovu hlavní menu pro další volby.

**Stav:** pass

**Poznámky:** tento případ je velmi důležitý, protože ověřuje základní navigavi z hlavního menu a funkčnost z klíčových funkcí programu.

**Pokračování v testovaní:**

**Krok 2:**

**Popis-** ověření že volba “2” v hlavním menu se spustila ve funkci zobrazit\_ukoly().

1. zvolit volbu 2 a zobrazí se seznam všech úkolů

**- Očekávaný výsledek:**

Program spusti funkci zobrazit\_ukoly()

**- Skutečný výsledek:**

Funkce zobrazit\_ukoly() se spustit a ukáže celý nový seznam všech úkolů i toho přidaného.

Zobrazí se znovu hlavní menu pro další volby

**Stav:** pass

**Krok 3:**

**Popis:**

**1.** ověření, že volba ´´3´´ v hlavním menu se spustila ve funkci odstranit\_ukol().

2. Odtsranit úkol, který jsme vytvořili předtím.

**- Očekávaný výsledek:**

Program spustí funkci odstranit\_ukol() a vypíše se výzva k vyplnění řádku pro odstranění úkolu

**- Skutečný výsledek:**

Funkce odstranit\_ukol() se spustila a požádá abychom vyplnili řádek ohledně toho, jaký úkol chceme vymazat.

Zadali jsme číslo a úkol se v pořádku vymazal.

**Stav:** pass

**Krok 4:**

**Popis:**

Ověření, že volba ´´4´´ se spustila.

**- Očekávaný výsledek:**

Program spustí volbu ´´4´´ a program se ukončí

**- Skutečný výsledek:**

Program se ukončil s hláškou "Program ukončen."

**Stav:** pass