

Codeminer42

Guia Usuário Punchclock

2017

Sumário

1	Tela de Login	4
1.1	Campo C	4
1.2	Campo A	4
1.3	Campo B	4
2	Tela falha de login	5
2.1	Campo A	5
2.2	Campo B	5
2.3	Campo C e D	6
2.4	Campo E	6
3	Tela Inicial	7
3.1	Campo A	7
3.2	Campo B	7
3.3	Campo C	7
3.4	Campo D	7
3.5	Campo E	7
3.6	Campo F	7
3.7	Campo G e H	8
3.8	Campo I	8
3.9	Campo J	8
3.10	Campo K	8
3.11	Campo L	8
3.12	Campo M	8
3.13	Campo N	8
3.14	Campo O	8
4	Tela Dashboard	9
4.1	Campo I	9
4.2	Campo A	9
4.3	Campo B e G	9
4.4	Campo C	9
4.5	Campo D	9

4.6	Campo E	9
4.7	Campo F	10
4.8	Campo H	10
5	Tela Usuários	10
5.1	A, B e C	10
6	Tela Avaliações	11
6.1	Campo A	11
6.2	Campo B	11
7	Tela Punch Manual, e edição de Punch	12
7.1	Campo A	12
7.2	Campo B e C	12
7.3	Campo D	12
7.4	Campo E	12
7.5	Campo F	12
7.6	Campo G	12
7.7	Campo H	13
7.8	Campo I	13
7.9	Campo J	13

1. Tela de Login

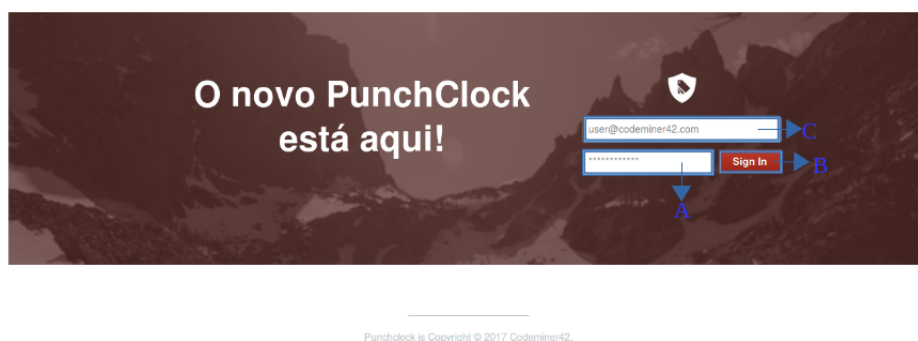


Figura 1. Tela de Login

Abaixo será explicado cada campo referenciado pela Figura 1

1.1. Campo C

Neste campo deverá ser colocado o email do funcionário que deseja logar no sistema, este email deve ser válido ou vai gerar uma mensagem de erro.

1.2. Campo A

Inserir a senha referente ao email.

1.3. Campo B

Quando clicar no botão Sign-in, duas ações poderão ser executados pelo sistema, elas são:

- Usuário logará com sucesso ou;
- Falha de login.

A tela de falha de login será melhor explanada na seção a seguir

2. Tela falha de login

The screenshot shows a login page with two yellow error banners at the top: "Saiu com sucesso. »" and "E-mail ou senha inválidos. »". Below the banners is the "Log in" section. It includes an "E-mail" input field with the text "asas", a "Password" input field, a "Remember me" checkbox, a "Log in" button, a "Forgot your password?" link, and a "Didn't receive confirmation instructions?" link. Blue arrows point to specific elements: arrow C points to the "E-mail" input field, arrow D points to the "Password" input field, arrow E points to the "Remember me" checkbox, arrow A points to the "Forgot your password?" link, and arrow B points to the "Didn't receive confirmation instructions?" link. The footer text reads "Punchclock is Copyright © 2017 Codeminer42."

Figura 2. Tela falha de Login

Explicação de cada item referenciado pela figura 2:

2.1. Campo A

Na opção A você poderá recuperar seu password caso venha a ter esquecido do mesmo. Esta opção abrirá a seguinte tela que está representada na figura 3, neste tela o usuário deve digitar seu email e consequentemente receberá um email com as instruções de recuperação da sua senha.

The screenshot shows the "Forgot your password?" page. It has a title "Forgot your password?" and a subtitle "E-mail". Below is an input field for the email. A red button labeled "Send me reset password instructions" is positioned below the input field. At the bottom, there are two links: "Log in" and "Didn't receive confirmation instructions?". The footer text reads "Punchclock is Copyright © 2017 Codeminer42."

Figura 3. Tela falha de Login

2.2. Campo B

Caso não tenha recebido o email para recuperar sua senha, você poderá acessar a opção B, a qual reenviará para você o email, esta opção está disponível tanto na tela da figura 2 como na 3.

2.3. Campo C e D

Os campos C e D tem o objetivo de mostrar mensagens do que está acontecendo para falhar na hora de logar, como podemos observar o campo C está nos dizendo que nosso email ou senha são inválidos, ou seja ou seu usuário está inativo no sistema, ou está sendo digitado o password ou email errado.

2.4. Campo E

Nesta tela também contamos com a opção de salvar nosso login para posteriormente não precisa-lo digitar novamente, única coisa que precisamos fazer é marcar a checkbox e fazer o login corretamente, assim o usuário será salvo.

3. Tela Inicial

Quando efetuado o login com sucesso a tela da figura 4 será aberta, e abaixo sera explicado um pouco de cada campo:

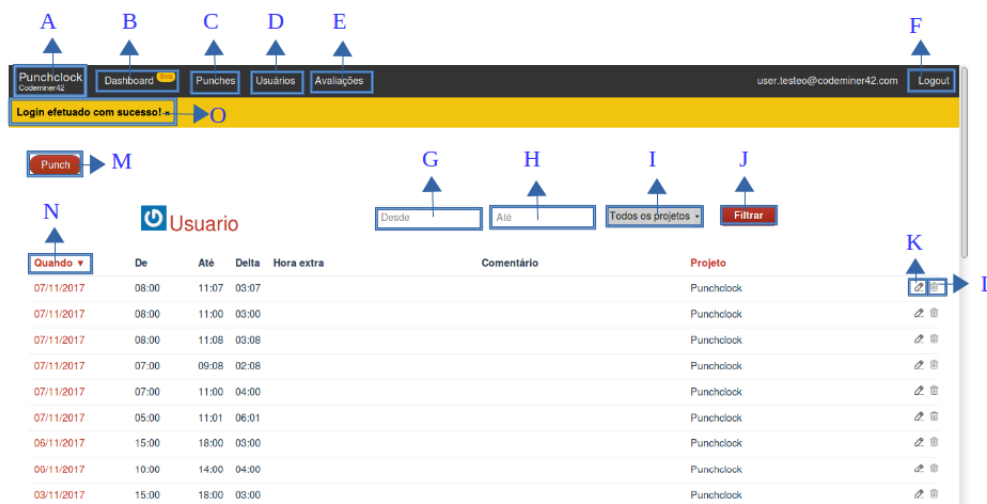


Figura 4. Tela Inicial

3.1. Campo A

Clicando no campo A, você será redirecionado para tela inicial novamente.

3.2. Campo B

Clicando no campo B você será redirecionado para o calendário, onde poderá de maneira pratica efetuar seus punch, que será comentado posteriormente no guia.

3.3. Campo C

Clicando no campo C você sera redirecionado para a tela de punches efetuados, que é a mesma representação de tela que a inicial.

3.4. Campo D

Clicando no campo D será redirecionado para a tela onde está localizado os usuários, mais a frente sera melhor explicado.

3.5. Campo E

Clicando no campo E você será redirecionado para a tela de avaliações, que também será melhor explanado em uma seção somente para ele.

3.6. Campo F

Clicando no campo F você deslogara do sistema.

3.7. Campo G e H

Clicando no campo G será possível filtrar melhor os punch que ocorreram, limitando um período de exibição, o campo G é o desde quando você quer que seja exibido, então um exemplo de entrada seria "06/11/2017", exibiria tudo desde o dia 06 de novembro de 2017.

Clicando no campo H, você pode colocar o limite superior, ou seja até que dia você quer que exiba, um exemplo de entrada seria "07/11/2017" o qual exibiria todos os projetos até o dia 07 de novembro de 2017.

Vale ressaltar que esses campos podem ser usados separadamente ou em conjunto, definindo um limite superior e inferior de procura.

3.8. Campo I

Clicando no campo I você pode selecionar qual projeto você quer ver os punches, ou simplesmente você pode ver de todos os projetos.

3.9. Campo J

Quando o Campo G, H e I estão com as opções desejadas, clicando no campo J, efetuará a busca.

3.10. Campo K

O campo K é responsável por abrir a edição de um Punch, a tela que será aberta é a mesma que é aberta clicando no campo M, será explicado especificamente está tela mais a frente.

3.11. Campo L

Clicando no campo L uma caixa de alerta sera aberta para confirmar a exclusão daquele punch específico.

3.12. Campo M

Clicando no campo M você será redirecionado em uma forma manual de criar o punch, uma opção se você não quer utilizar o calendário disponível no dashboard.

3.13. Campo N

Clicando no campo N você ordenará a exibição crescente ou decrescente.

3.14. Campo O

A mensagem exibida no campo O se refere ao login que foi efetuado com sucesso do usuário.

4. Tela Dashboard

Na figura 5 será exibida a tela do Dashboard

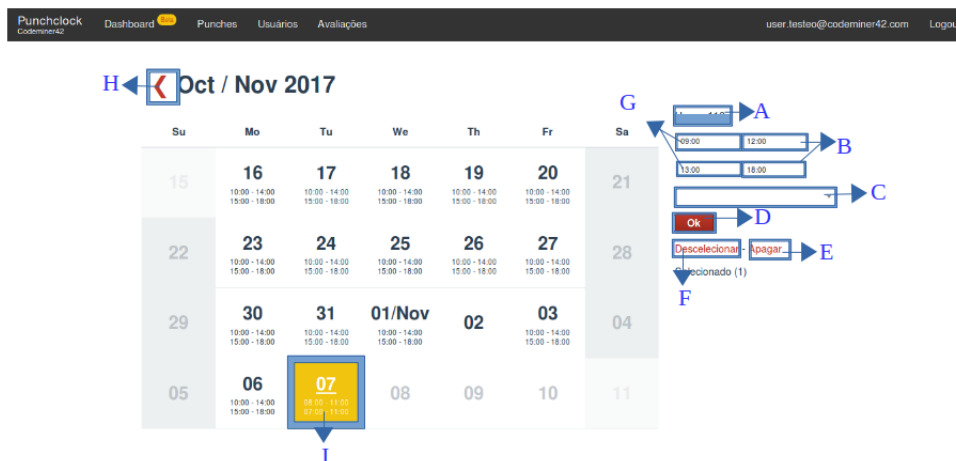


Figura 5. Tela dashboard

4.1. Campo I

Começaremos falando do campo I, pois o meu lateral somente será exibido caso você selecione, um dia válido, e um dia valido se compõe de não ser um feriado regional ou nacional, e também não pode ser fim de semana, ou a frente do seu dia.

4.2. Campo A

Com seu dia selecionado e o menu lateral exibindo, o campo, é apenas uma informação para manter o usuário atualizado, ali será exibido a quantidade de horas que o usuário fez aquele mês.

4.3. Campo B e G

Os campos B e G se completam, o campo B e G superior se referem ao período de trabalho matutino, enquanto os campos B e G inferior se referem ao período de trabalho vespertino.

O campo G se refere ao período inicial de trabalho, e o campo B se refere quando você finalizou aquele período.

Por padrão ele vem um horário definido, porém pode ser alterado se desejar.

4.4. Campo C

Clicando no campo C você irá selecionar em qual projeto está trabalhando.

4.5. Campo D

Clicando no campo D, você efetuará seu punch e será marcado no calendário.

4.6. Campo E

Clicando no campo E você irá apagar o punch criado no dia selecionado.

4.7. Campo F

Clicando no campo F você irá retirar a seleção do dia previamente selecionado, fazendo o menu desaparecer, e poderá recommear o processo novamente caso deseje.

4.8. Campo H

Clicando no campo H você poderá navegar entre os meses do ano, para verificar alguma informação pertinente.

5. Tela Usuários

Na figura 6 temos a representação da tela quando clica na opção usuários.

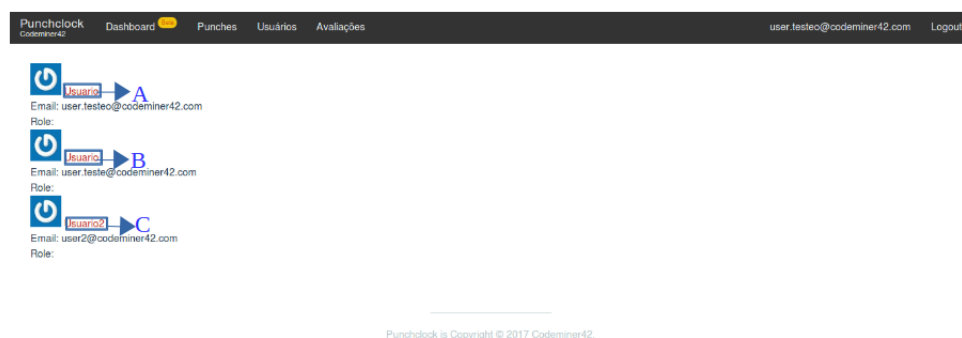


Figura 6. Tela opção usuários

5.1. A, B e C

Sera exibido uma lista de usuários do sistema, clicando em cima do nome do usuário, sera aberto uma nova tela, exibindo informações do usuário.

6. Tela Avaliações

Abaixo na figura 7 é exibida a tela de avaliações, acessada através do menu superior como explicado anteriormente.

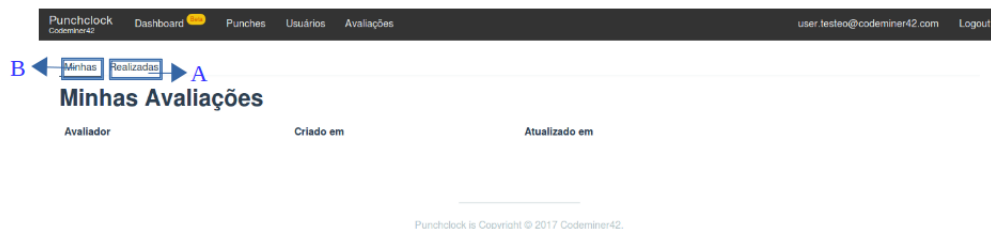


Figura 7. Tela de Avaliações

6.1. Campo A

No campo A temos a opção de acessar o menu de avaliações realizadas como está representado na figura 8 abaixo.

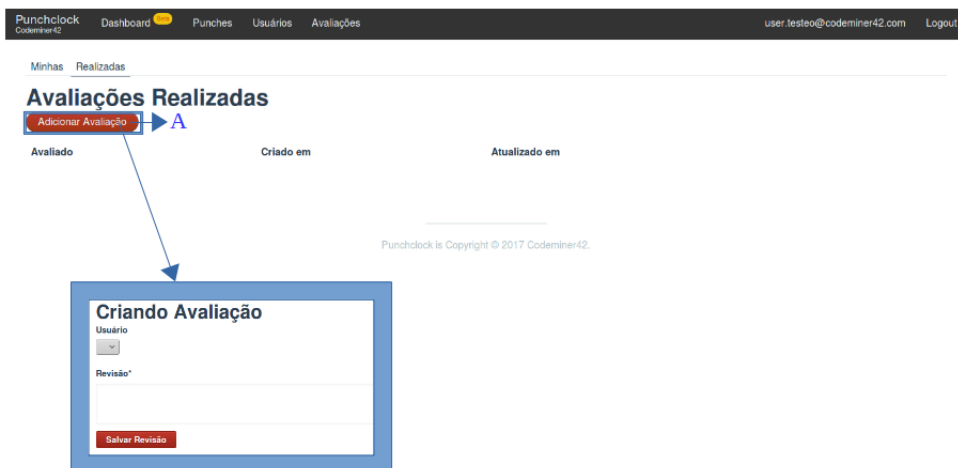


Figura 8. Tela de Avaliações Realizadas

Clicando no campo A novamente você abre a opção de criar uma avaliação para um usuário, como representado na figura 8, podendo você selecionar um usuário a ser avaliado, e um descrição sobre como o usuário logado avalia, o outro usuário.

6.2. Campo B

No campo B o qual está sendo exibido na Figura 7 mostra, as avaliações sobre o usuário logado vindo de outros usuários está avaliação.

7. Tela Punch Manual, e edição de Punch

A figura nove, exibe a tela de Punch manual, que também tem função para editar os Punch já criados, abaixo será explicado cada campo da mesma:

Figura 9. Tela de criação de Punch manual e edição de Punch

7.1. Campo A

Clicando no campo A o usuário logado retorna para a tela inicial.

7.2. Campo B e C

Clicando no campo B o usuário vai poder colocar a hora de início do turno.

Clicando no campo C o usuário vai inserir a hora de termino do seu turno.

Lembrando que este processo deve ser feito duas vezes ao dia, uma antes do horário de almoço e outro após, os campos somente serão validos se colocar horário antes do horário atual, caso venha colocar horário a frente do horário do seu dispositivo o sistema vai lançar um erro.

7.3. Campo D

Caso o usuário fez hora extra, a marcação deve ocorrer no campo D.

7.4. Campo E

Clicando no campo E será aberto um calendário, o usuário deve selecionar o dia atual que está efetuando o punch.

7.5. Campo F

Clicando no campo F, o usuário seleciona o projeto que irá trabalhar naquele turno.

7.6. Campo G

Clicando no campo G, o usuário poderá selecionar um arquivo para enviar junto com seu punch.

7.7. Campo H

Selecione esta opção se deseja deletar o punch.

7.8. Campo I

Caso deseje deixar um comentário em seu punch, este campo que deverá preencher.

7.9. Campo J

Clicando no campo J você irá efetuar o punch.