

# RAF JIRA - Specifikacija

# Rok i bodovanje

Rok za predaju projekta je 18h 6. April 2022. za grupu koja predmet slusa utorkom

Rok za predaju projekta je 12h 8. April 2022. za grupu koja predmet slusa cetvrtkom ili za ponovce

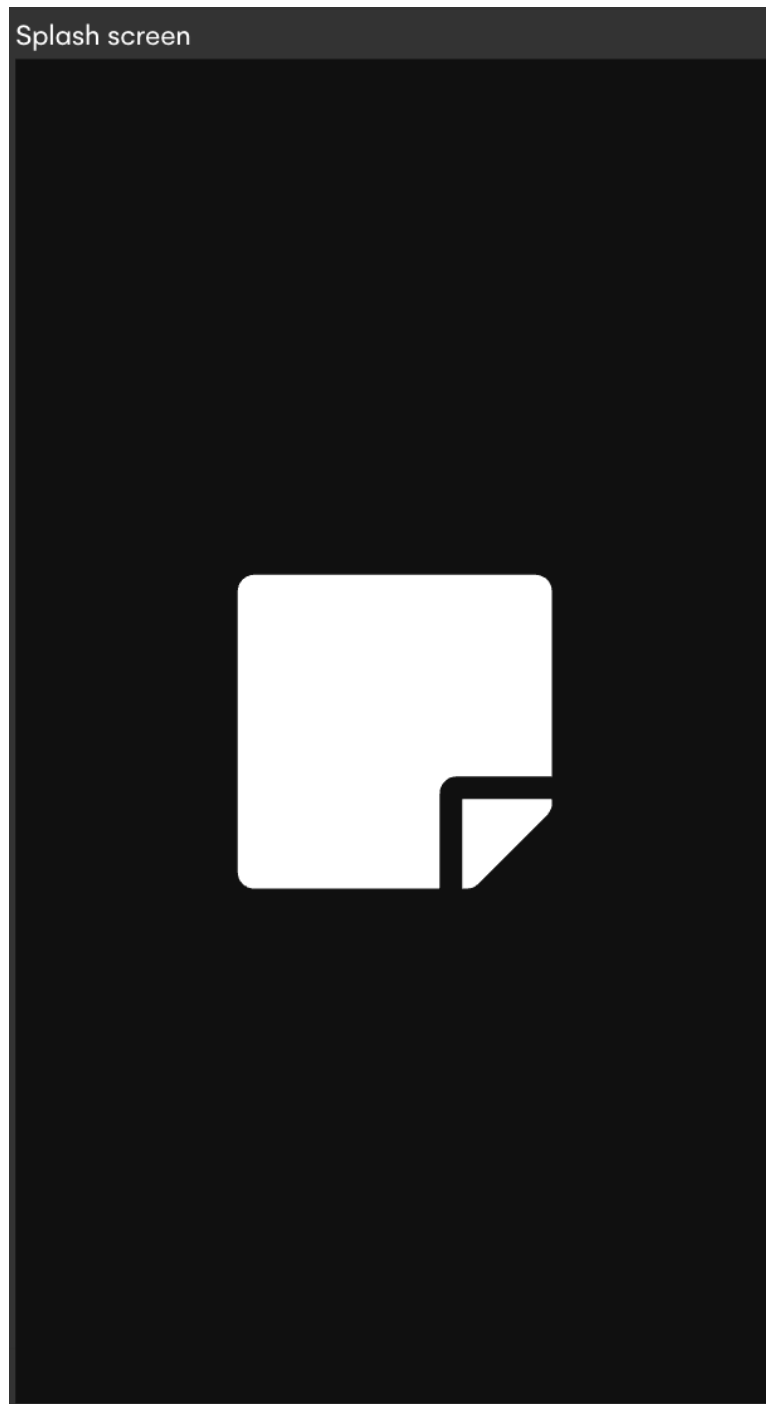
Projekat ukupno vredi **25 bodova**.

Za sva pitanja i nedoumice pisati na [dazerovic@raf.rs](mailto:dazerovic@raf.rs)

<b>Splash screen (1p)</b>	<b>3</b>
<b>Login screen (2p)</b>	<b>4</b>
<b>Glavni ekran</b>	<b>5</b>
Pregled statistike tiketa (2p)	5
Unos novog troska ili prihoda (4p)	6
Liste tiketa	7
Lista todo (2p)	7
Lista in progress (2p)	8
Lista done (1p)	9
<b>Detaljni prikaz tikete (3p)</b>	<b>10</b>
<b>Izmena podataka (3p)</b>	<b>11</b>
<b>Profil korisnika (2p)</b>	<b>12</b>
<b>Dodatne informacije</b>	<b>13</b>
Tehnologije	13
Napomene o odbrani	13
Slanje projekta	13
Detaljnije o bodovanju	13

## Splash screen (1p)

Na splashu je potrebno proveriti da li se korisnik ranije prijavio, ukoliko jeste preusmeriti ga na glavni ekran, u suprotnom na Login. Mora biti uradjen preko api koji smo radili na vezbama. Ne sme da se koristi thread sleep.



## Login screen (2p)

Da bi se korisnik prijavio u aplikaciju mora da unese username, email i password. Ta polja ne smeju biti prazna. Input type za email mora biti email formata, a za password formata password-a, tj. da se prikrije kucani tekst zvezicama ili kruzicima (To postizemo sa inputType u editText-u). Password mora imati minimum 5 karaktera i mora da se poklapa sa sifrom koja je zakucana u kodu aplikacije. Takodje, aplikacija treba da ima dva predefinisana korisnika u aplikaciji. Ukoliko username krece sa admin, bice proveren i ulogovan **admin user** sa predefinisanom sifrom u kodu za admina. U suprotnom, bice ulogovan **obicna korisnik** sa predefinisanom sifrom iz koda. Prikazati odgovarajucu gresku ukoliko nisu ispunjene sledece stavke, npr. preko Toast-a, skrivenog TextView-a ili snackbar-a.

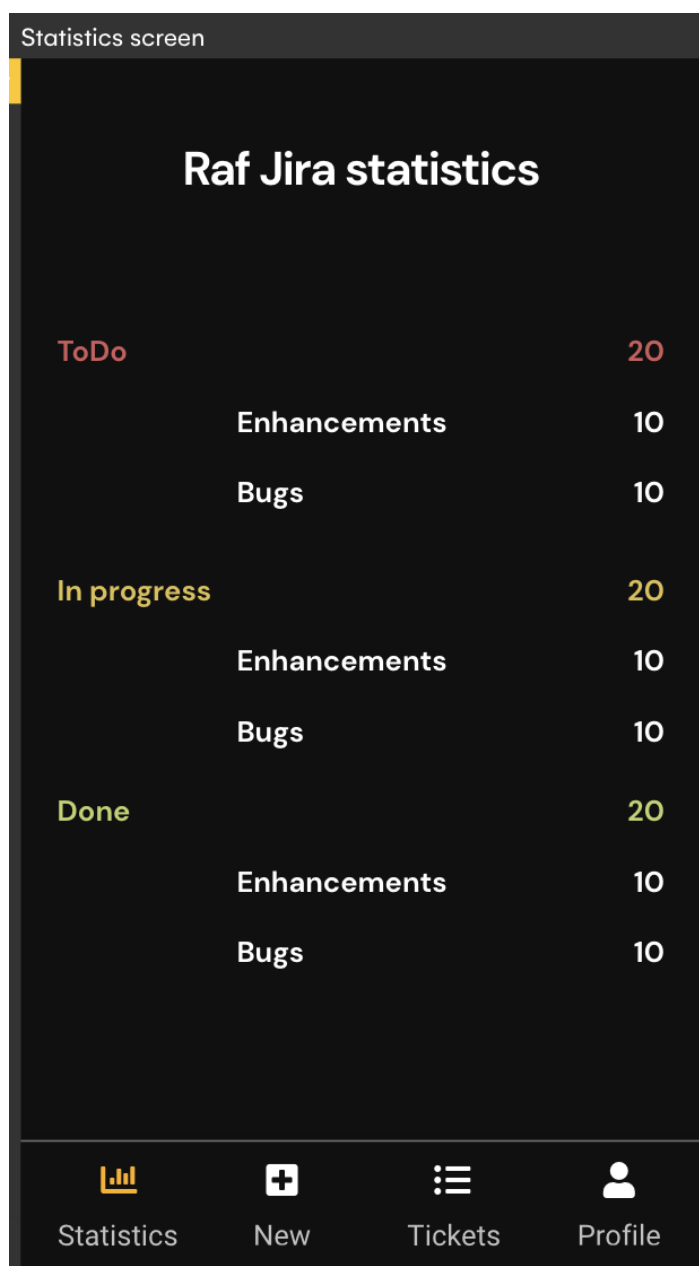
The image shows a mobile app login screen with a dark theme. At the top, the title 'Login' is in the status bar. Below it is a white logo consisting of a square with a folded corner. The text 'Jira system for Raf students' is centered below the logo. There are three input fields: 'Username', 'Email', and 'Password', each with a white underline. At the bottom, there is a yellow 'Login' button with rounded corners and a yellow border.

## Glavni ekran

Glavni ekran se sastoji od četiri segmenata (podekrana) – kratki pregled statistike tiketa, unos novih tiketa, spisak svih tiketa i profil korisnika.

### Pregled statistike tiketa (2p)

Na ovom ekranu se može videti količina tiketa u todo, in progress i done kao i količina bug-ova i enhancement-a za svaku od tih kategorija. Ova vrednost se mora azurirati kako se dodaju i brišu itemi iz lista. Takođe, filtriranje liste ne sme da utiče na ovu statistiku.



## Unos novog tiketa (4p)

Na ovom ekranu korisnik unosi novi tiket, bug ili enhancement. Sva polja su obavezna i ukoliko nisu popunjena potrebno je prikazati gresku i ne dopustiti dodavanje tiketa. Korisnik prvo bira da li dodaje bug ili enhancement, potom bira prioritet tiketa koji može biti Highest, High, Medium, Low ili Lowest. Za dropdown koristimo [Spinner](#). Pored ta dva polja, nalazi se polje Est. (Estimation) gde se unosi broj dana na koliko je ticket estimiran. Input ovog polja mora biti samo ceo broj. Nakon toga unosimo ticket title i ticket description. Description mora da ima mogućnost viselinijskog unosa teksta.

New ticket screen

### Add new ticket

Ticket type ▼


Priority ▼


Est.


Ticket title


Ticket description

Add new ticket

 Statistics

 New

 Tickets

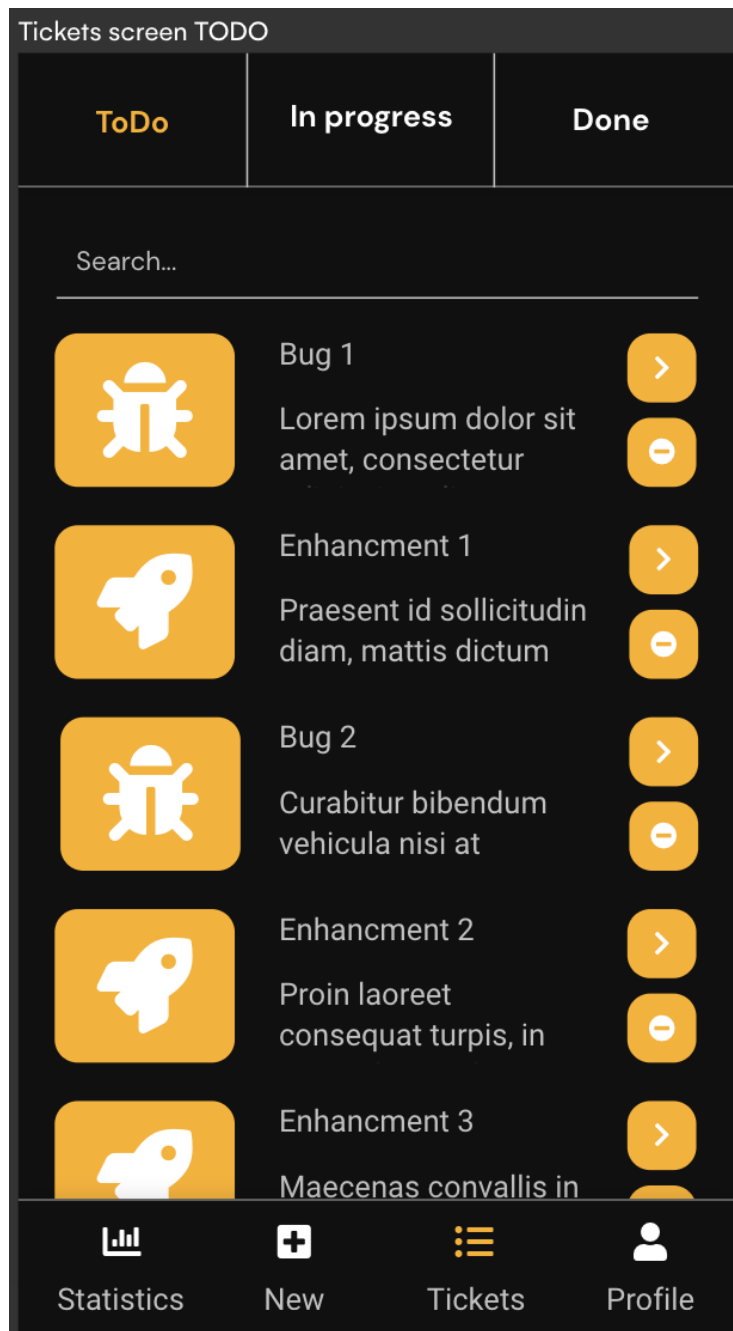
 Profile

## Liste tiketa

Na ovom ekranu se nalaze tri taba sa listama tiketa. Lista todo, in progress i done.

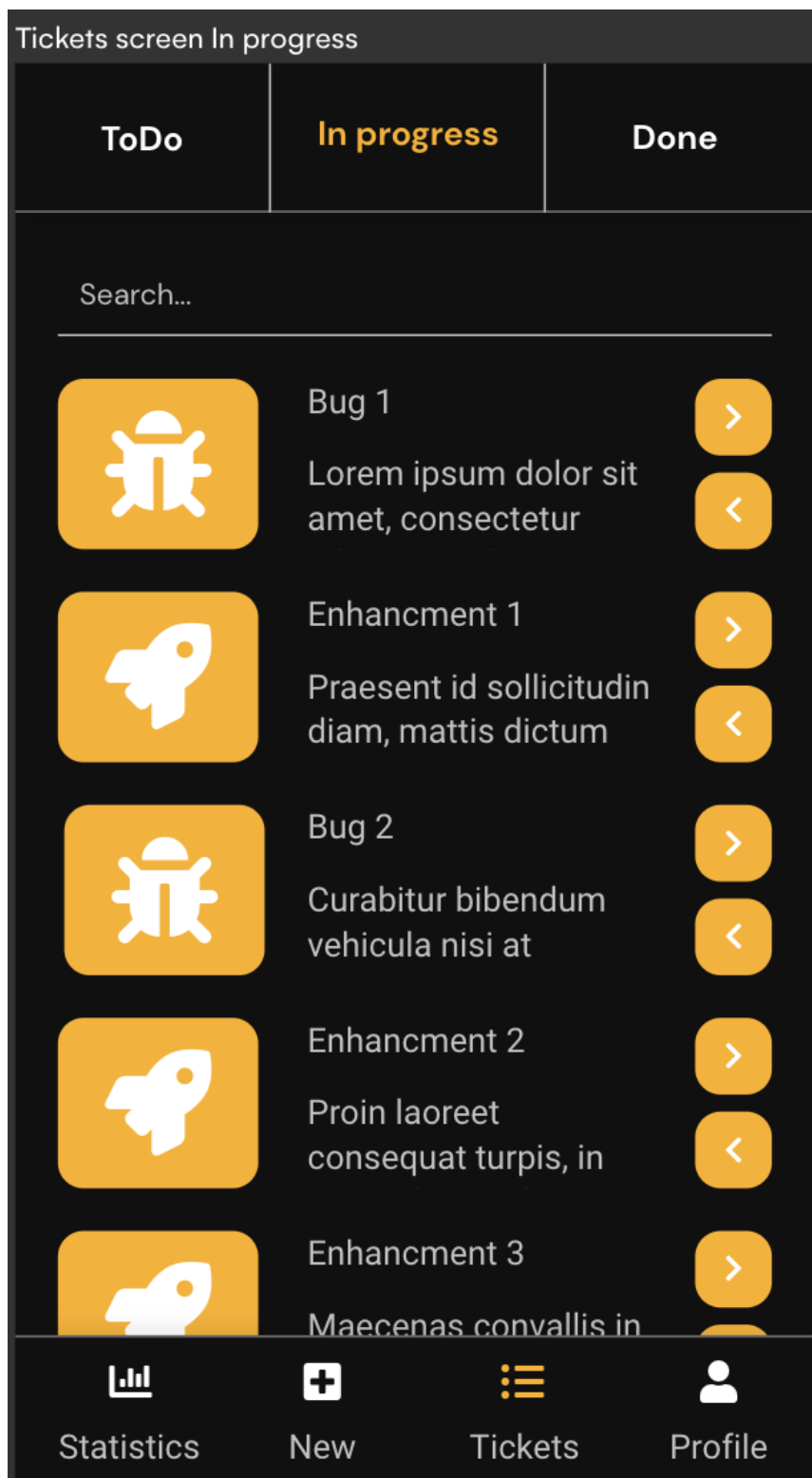
### Lista todo (2p)

U ovoj listi se nalaze svi tiketi koje je korisnik kreirao. Ikonica tiketa zavisi od toga da li je tiket bug ili enhancement. Desno od ikonice se nalazi naslov tiketa, a ispod naslova opis koji je limitiran na dve linije. Sa desne strane se nalaze dva dugmeta. Strelica na desno, koja klikom tiket prebacuje u listu in progress i znak minus koji brise tiket iz liste. Ukoliko je **obican user** ulogovan, prikazano je samo dugme sa sterlicom koje se u tom slucaju nalazi na centru tiketa sa desne strane. Klikom na ostatak elementa se otvara detaljan pregled elementa. Iznad liste se nalazi search polje koje treba da filtrira listu dok kucamo.



### Lista in progress (2p)

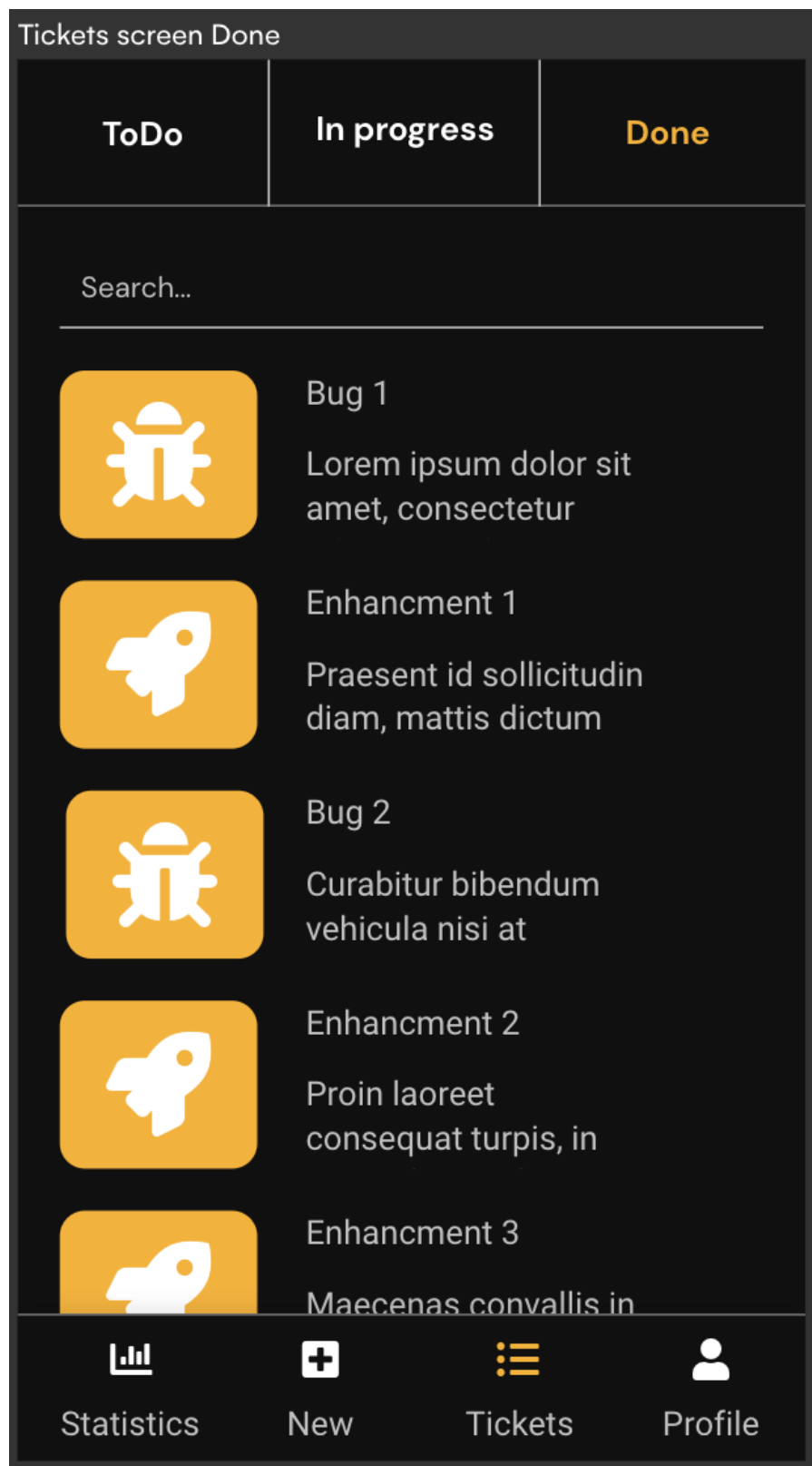
U ovoj listi se nalaze svi tiketi koje je korisnik iz todo prebacio klikom na desnu strelicu. Sve isto vazi kao i za prethodni ekran sem sto umesto dugmeta minus imamo levu strelicu koja tiket iz ove liste prebacuje nazad u listu todo.





### Lista done (1p)


U ovoj listi se nalaze svi tiketi koje je korisnik iz in progress prebacio klikom na desnu strelicu. Sve isto vazi kao i za prethodna dva ekrana sem sto ovde nemamo mogucnost da prebacujemo taskove u druge liste.



## Detaljni prikaz tikete (3p)

Ovaj ekran sadrži sve podatke o tiketu, otvara se klikom na element iz liste tiketa (todo, in progress ili done). Na vrhu se nalazi ikonica bug-a ili enhancement-a. Ispod ikonice se nalazi naslov tiketa. Kao i naslov, ostali podaci su prikazani kao na slici. Logged time je u pocetku 0. Klikom na dugme u kome je prikazan broj za logged time, broj se povecava za jedan. Dugim klikom smanjujemo broj za jedan. Ukoliko smo admin i ukoliko se task nalazi u todo ili u in progress stanju, imamo opciju da editujemo tiket. U ostalim slucajevima, dugme edit nije prikazano.

Tickets screen TODO



### Enhancement 1

<b>Ticket type</b>	Enhancement
<b>Priority</b>	Major
<b>Estimation</b>	5
<b>Logged time</b>	3
<b>Ticket desc.</b>	

Proin laoreet consequat turpis, in ornare lacus placerat porta.

Edit

## Izmena podataka (3p)

Ovaj ekran sadrži sve podatke o jednom tiketu (kao u unosu novog tiketa, samo je sada popunjeno po default-u). Otvara se klikom na edit dugme item-a u detaljnom prikazu tiketa. Korisnik može da sačuva izmenjene podatke klikom na dugme save i tada treba osvežiti item pri povratku na detaljnom pregledu tiketa kao i u listi u kojoj se nalazi.

Tickets screen edit

### Edit ticket

Ticket type ▼

Priority ▼

Est. \_\_\_\_\_

Ticket title  
\_\_\_\_\_

Ticket description  
\_\_\_\_\_

Save

## Profil korisnika (2p)

Na ovom ekranu su prikazani podaci o korisniku. Klikom na dugme odjavi se korisnik se odjavljuje sa aplikacije i otvara se Login ekran.



## Dodatne informacije

### Tehnologije

Obavezno je koristiti ViewModel-e i LiveData, ViewModel je izvor podataka za view-ove u fragmentima. U ViewModel-u se čuvaju podaci o tiketima i oni ne preživljavaju restart aplikacije. Podaci o korisniku se perzistuju u SharedPreferences. Pošto podaci o tiketima ne preživljavaju restart, možete kao što smo radili na vežbama, pri inicijalizaciji viewmodel-a dodati odmah neki broj tiketa kako biste lakše mogli da testirate aplikaciju).

### Napomene o odbrani

Odbrana je usmena i podrazumeva pitanja o projektu npr.

Zašto si iskoristio komponentu na način x umsto y?

Čemu služi i kako radi komponenta x?

Šta se dešava ako izmenimo x?

Nema potrebe učiti prezentacije ili članke sa android developers napamet, potrebno je samo razumevanje onoga što ste napisali i poznavanje onoga što smo pričali na vežbama.

**Svako plagiranje koda (i onoga ko je delio i onoga ko je koristio kod) ili neuspela odbrana se boduje sa 0p!**

### Slanje projekta

Naziv projekta i paketa kada ga kreirate u Android studiju mora biti u formatu rs.raf.projekat1.ime\_prezime\_brind.

Subject mail-a mora da bude u obliku: "[RMA 2022] P1 ime\_prezime\_ind".

Npr. "[RMA 2022] P1 student\_studentic\_rn0101"

Zipovan projekat nazvan mora biti ime\_prezime\_brind.zip i šaljete ga preko drive-a na [dazerovic@raf.rs](mailto:dazerovic@raf.rs)

Pre zipovanja, potrebno je uraditi clean project!

**Ostali poslani formati se nece pregledati!**

Odbrana će najverovatnije biti na fakultetu, potrebno je imati indeks sa sobom.

### Detaljnije o bodovanju

Svaki ekran nosi broj poena naveden pored naziva. Podrazumeva sa da je implementan UI i ispravna komunikacija sa drugim komponentama (pokretanje activity-a, obrada rezultata, komunikacija preko deljenog viewmodel-a). Vizuelni izgled aplikacije (ispoštovana specifikacija dizajna, smislene margine, raspored elemenata i sl.) nosi **2 poena**. Aplikacija treba da podrzava srpski I engleski prevod I dodate stilove za light I dark temu i ovaj deo nosi **1 poen**.