

# Functional Specification

(Funspecs Dokument pro aplikaci FunCal)

MERTA FILIP

### Historie schválených požadavků na změnu dokumentu

Schváleno	Verze	Podpis	Datum
Projektový manažer	1.0	Filip Merta	12.4.2020

### Historie kontroly dokumentu

Kontrolor	Verze	Podpis	Datum
Projektový manažer	1.0	Filip Merta	12.4.2020

# Obsah

<b>1. Účel .....</b>	<b>3</b>
<b>1.1 Konvence dokumentu.....</b>	<b>3</b>
<b>1.2 Odkazy na další dokumenty .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Přehled.....</b>	<b>4</b>
<b>2.1 Použití.....</b>	<b>4</b>
<b>2.2 Motivace .....</b>	<b>4</b>
<b>2.3 Vymezení rozsahu .....</b>	<b>4</b>
<b>3. Architektura .....</b>	<b>5</b>
<b>3.1 Přihlášení .....</b>	<b>5</b>
<b>3.1.1Registrace .....</b>	<b>5</b>
<b>3.1.2Přihlašování .....</b>	<b>5</b>
<b>3.2 Hlavní scéna .....</b>	<b>5</b>
<b>3.2.1 Kalendář .....</b>	<b>5</b>
<b>3.2.2 Přehled .....</b>	<b>5</b>
<b>3.3 Profil .....</b>	<b>5</b>
<b>3.4 Nastavení.....</b>	<b>6</b>

# 1. Účel

Účel tohoto dokumentu je podrobně popsat požadavky uživatele pro aplikaci FunCal. Uživatelé mají obvykle přehled o tom, co by měla aplikace dělat. Dále tyto představy sepsat na jedno místo a pomocí vizualizace zobrazit v přehledném dokumentu. Při vytvoření plánu a přehledu se ušetří čas a zvětší produktivitu při práci. Je snazší změnit funkčnost na papíře než v kódu aplikace. Functional specifications může také sloužit jako závazek mezi uživateli a vývojáři, jak bude aplikace fungovat. Po přečtení by měl mít čtenář velmi jasnou představu o tom, co bude aplikace dělat, jak bude vypadat a fungovat.

## 1.1 Konvence dokumentu

Následující standardy jsou použity k tomuto dokumentu:

Arial 11pt font

Vše je napsáno ve 3. osobě.

## 1.2 Odkazy na další dokumenty

### Software requirements specification

#### Obsah SRS

1. Účel .....	3
1.1 Konvence dokumentu .....	3
1.2 Rozsah dokumentu .....	3
1.3 Přehled .....	3
2. Funkcionalita .....	4
2.1 Uživatelské vlastnosti .....	4
2.2 Problémy uživatele .....	4
2.3 Uživatelské cíle .....	4
3. Funkční požadavky .....	5
1) FunCal bude schopna zapisovat nové události, schůzky, úkoly a nasadit jim potřebnou důležitost. ....	5
2) Notifikační a oznamovací systém FunCal .....	5
4. Požadavky na rozhraní .....	7
4.1 Uživatelské rozhraní .....	7
4.2 Hardwarové rozhraní .....	7
4.3 Komunikační rozhraní .....	7
5. Nefunkční požadavky .....	8
5.1 Bezpečnost .....	8
5.2 Spolehlivost .....	8
5.3 Udržitelnost .....	8
5.4 Přenosnost .....	8
5.5 Dostupnost .....	8

## 2. Přehled

### 2.1 Použití

Aplikace je vnímána jako přehledné místo pro zapisování událostí, denních záležitostí a celkově lidských cílů, které byly splněny nebo by měly být splněny. Půjde o kalendář s vychytávkami. Aplikace je určena pro dennodenní používání. Jde hlavně o nalezení vnitřní motivace uživatele. Nejde o snížení počtu prací, co člověk musí udělat, ale naopak pouze o zlehčení a zefektivnění práce. Každý uživatel si může najít vlastní využití. Od dodržování pravidelného cvičení, přes chození včas na schůzky, až po připomenutí významných dnů. Není zde přímý návod jak aplikaci používat.

### 2.2 Motivace

Jde hlavně o vytvoření malého pomocníka pro uživatele. Aplikace bude zjednodušovat práci, hledat nedostatky a poskytnout uživateli odpovědi, na kterých činnostech by měl zapracovat. Pokud si uživatel najde cestu k této aplikaci, neměl by litovat, ale naopak být spokojen a zlepšit sám sebe. Hlavním účelem aplikace je tedy pomáhat.

### 2.3 Vymezení rozsahu

Aplikace není určena pro občasné uživatele. Je potřeba pravidelné používání. V aplikaci nebude možno sdílení svých událostí. Aplikace nebude spojena s internetem a bude fungovat pouze na lokálním zařízení. Aplikace bude sloužit pouze jednomu uživateli. Data budou nepřenosná. V aplikaci nebude možné odkládat své úkoly. Pouze vytvořit nebo zrušit. Prostředí se bude moct měnit pouze po dosažení určitého počtu bodů, aby zde byla vytvořena určitá motivace pro uživatele používat FunCal.

## 3. Architektura

### 3.1 Přihlášení

#### 3.1.1 Registrace

Při prvním spuštění aplikace se objeví načítací obrázek a až se načtou všechny komponenty, tak se objeví přihlašovací okno. Zde bude tlačítko s přidáním uživatele. Po stisknutí bude po uživateli vyžadováno jméno a příjmení, přihlašovací jméno a heslo, které bude později používat pro přihlášení. Po vyplnění a stisknutí tlačítka registrovat, se uživatele aplikace zeptá na důvod použití aplikace a cíl, kterého chce uživatel dosáhnout. Po vyplnění všeho potřebného se uživatel dostane na hlavní scénu.

#### 3.1.2 Přihlašování

Při vypnutí aplikace dojde k odhlášení, a proto je potřeba přihlášení. Po spuštění se znovu objeví načítací obrázek a po načtení všech komponentů, se objeví přihlašovací okno. Zde už bude jméno uživatele. Po kliknutí na své jméno se bude moci přihlásit pomocí přihlašovacího jména a hesla. Po uvedení správných dat se bude moci uživatel přihlásit. Zmáčkne tlačítko přihlásit a dostane se na hlavní scénu.

### 3.2 Hlavní scéna

Zde bude tlačítko s přechodem na profil a do nastavení. Na hlavní scéně se ale hlavně setkáme s hlavními dvěma poli:

#### 3.2.1 Kalendář

Zde je hlavní část aplikace. Kalendář je rozdělen a tříděn podle dnů, týdnů, měsíců a let. Toto je hlavní pole, kde jsou události, schůzky a cíle. Je zde časová mapa ve které by se měl orientovat každý. Zde si bude moci uživatel zapsat své nové události. Dát jim délku, důležitost, jméno a krátký popis. Je zde umožněno uživateli i zrušit svojí událost. Všechny tyto akce se mohou spustit po stisknutí dne, kdy chce aby událost vznikla nebo skončila. Po zmáčknutí vyjede okno, ve kterém bude uživatel schopen vyplnit všechny již zmíněné akce.

#### 3.2.2 Přehled

Jednoduchý výčet již splněných událostí i událostí budoucích. Všechny zapsané události na jednom místě. Uživatel zde nemůže vytvářet nebo rušit události. Pouze změnit stav. Jde o čistě informativní pole se sdělovacím úkolem.

### 3.3 Profil

V profilu nalezneme všechny statistiky spjaté s profilem. Bude zde zaznamenán počet splněných a nesplněných událostí. Uživatel si tak bude moci zkontrolovat na čem musí zapracovat. Jde sice jenom o informace, které uživatel poskytne sám aplikaci, ale uživatel by si měl sám uvědomit proč tuto aplikaci používá. Může si zde vybrat avatara a vzhled prostředí, ve

kterém se odehrává celá aplikace. Tyto vychytávky se budou časem odemykat, podle splněných úkolů uživatele.

### 3.4 Nastavení

Zde jde už jenom o nastavení chodu a funkcí aplikace. Bude zde možno změnit oznámení, profil a záležitosti spjaté s chodem aplikace.