

Event Calendar

Mobilná aplikácia

Dokumentácia

Predmet: Mobilné technológie a aplikácie

Názov projektu: Event Calendar

Autori: Filip Bakoš, Adrián Kubica

## Server

Použité technológie:

Jazyk: Node.js

Web app framework: Express

Databáza: PostgreSQL

ORM: Sequelize

Authentifikácia: v hlavičke je authToken a userId. V každom volaní sa najskôr overuje, či je daný user prihlásený. Rovnako sa overuje aj to, či má user právomoc na vykonanie danej operácie(update, delete, create, get).

Routes list:

/user/register – POST – vytvorenie nového usera

/user/login – POST – prihlásenie usera

/user/logout – POST – odhlásenie usera

/user/:id/connect – PUT – prihlásenie sa k danej groupe

/group/:id/delete – DELETE – odstránenie groupy

/group/create – POST – vytvorenie novej groupy

/group/list – GET – vylistovanie všetkých group pre prihláseného usera

/event/create – POST – vytvorenie eventku k danej groupe

/event/:id/list – GET – vylistovanie všetkých eventov k danej groupe

/event/:id/update – PUT – update daného eventu

/event/:id/delete – DELETE – odstránenie daného eventu

/data/get/:id – GET – vyžiadanie obrázku k danému eventu

## Scenáre klient

---

### 1. Bude poskytovať možnosť registrácie nového používateľa

Predpoklady: Stiahnutá aplikácia, Obrázovka registracie, pripojenie na internet

Popis:

- a. Ak nevyplní niektoré pole vo formulári, po kliknutí na registrovať sa zvýraznia nevyplnené okna
  - b. Ak sa podari vytvoriť nový účet, používateľ bude o tom informovaný.
- 

### 2. Bude poskytovať možnosť prihlásenia sa do aplikácie

Predpoklady: Stiahnutá aplikácia, pripojenie na internet

Popis:

Po otvorení aplikácie sa automaticky zobrazí prihlasovací formulár

- a. Ak zadá zlé meno alebo heslo, tak o tom bude informovaný.
  - b. Ak zadá správne hodnoty, tak bude prihlásený.
- 

### 3. Aplikácia bude zobrazovať udalosti podľa skupín, ktoré si používateľ vybral

Predpoklady: Už načítané všetky eventy

Popis:

Používateľ si pomocou drawera bude môcť zaskrtnúť tie skupiny, ktoré chce vidieť

- a. Ak nevyberie žiadnu skupinu, nebudú zobrazované žiadne udalosti
  - b. Ak vyberie niektorú skupinu alebo viac, budú mu zobrazované len udalosti tejto skupiny, resp viacerých.
- 

### 4. Aplikácia bude zobrazovať informácie konkrétnej skupiny

Predpoklady: Kliknutie na detail eventu

Používateľ si môže prezerať event, poprípade ho upraviť

- a. Po kliknutí na event používateľ uvidí všetky uvedené informácie pri ňom aj obrázok, ak je dostupný
  - b. Ak je to event, ktorý vytvoril používateľ, po kliknutí na event sa zobrazí aj tlačidlo na editovanie
- 

### 5. Aplikácia bude mať zoznam prihlásených skupín

Predpoklady: Stiahnuta aplikacia, pripojenie na internet

Pouivatel bude moct upravit zoznam prihlasenych skupin

a. Po kliknutí na upravu skupin pouzivatel moze zrusit clenstvo v skupine

b. Po kliknutí na upravu skupin pouzivatel sa moze pridať do dalsej skupiny po stlacení tlačidla FIND GROUP

-----

6. Aplikacia bude umoznovat pridanie sa k existujucej skupine

Predpoklady: Obrazovka pridania skupiny

Pouzivatel si bude moct pridať existujucu skupinu a tým aj jej eventy

V okne sa nachadza len pole s popisom pre zadanie jedinecneho ID skupiny

a. Ak pouzivatel zada neexistujuce ID, bude upozorneny nespravnym obsahom

b. Ak pouzivatel zada existujuce ID, aplikacia mu zobrazi informacie o skupine a po kliknutí na tlačidlo pridať, ju bude mať v zozname

c. Ak pouzivatel zada existujuce ID, aplikacia mu zobrazi informacie o skupine a po kliknutí na tlačidlo zrusiť sa nevykona pridavanie

-----

## SCENARE SERVER

---

### 1. Vytvori noveho pouzivatela

Predpoklady: pripojenie na databazu, request od klienta,

Popis:

a. Najskor overi data, ktore prisli od klienta. Ak budu spravne tak vytvori novy zaznam v databaze v tabulke users.

b. Ak overenie zlyha, posle chybovu spravu spat na klienta.

---

### 2. Server bude posielat obrazky k eventom

Predpoklady: pripojenie sa na databazu, pripojenie sa na ulozisko obrazkov

Popis: Z databazy si ziska link na obrazok.

a. Ak je link korektny, obrazok odosle pouzivatelovi

b. Ak je link prazdny, odosle informaciu o tom, ze obrazok neexistuje

---

### 3. Server odstrani skupinu

Prepoklady: poziadavka od klienta, autorizacny token, pristup k databaze

Popis: Server odstrani skupinu

a. Ak je poziadavka od zakladatela skupiny, tak sa tato skupina vymaze vsetkym pouzivatelom, ktory na nu boli prihlaseni

b. Ak nie je zakladatelom tak sa tato skupina nevymaze, a odosle sa chybova hlaska

---

### 4. Vytvori novu skupinu

Predpoklady: pripojenie na databazu, request od klienta , autorizacny token

Poziadavku prijme a spracuje ju

a. Ak nazov novej skupiny uz existuje v niektorej skupine, posle naspat chybovu hlasku

b. Ak je nazov novej skupiny jedinecny, skupinu vytvori a vrati potvrdenie o uspesnosti

---

### 5. Server bude prideloat skupiny pouzivatelovi

Pedpoklady: pripojenie na internet, poziadavka o zaradenie skupiny, autorizacny token

Severu pride poziadavka o pridelenie skupiny pre pouzivatela

a. Ak ID skupiny sa nezhoduje so ziadnou existujucou, bude naspat odoslana chybova hlaska

b. AK sa ID zhoduje, no skupina je oznacena ako osobna, nebude pridelená a bude odoslaná naspät chybová hláska

c. AK sa ID zhoduje a je už pridelená, odosle naspät chybovú hlásku

d. AK sa ID zhoduje a nie je ešte pridelená, prida ju do zoznamu skupín užívateľa a odosle naspät potvrdenie o úspešnosti

-----