# SRS dokumentace

Tento dokument popisuje detailní popis funkcí, chování, pravidel a omezení systému.

Členění:

1. Úvod
2. Zákaznické požadavky
3. Technické specifikace
4. Uživatelské scénáře
5. Testovací požadavky
6. Funkce aplikace
7. Funkční a nefunkční požadavky

## Úvod

Aplikace Ratio platform slouží pro správu a vytváření úkolů. Aplikace uživatelům umožňuje základní operace nad úkoly jako jsou: vytváření, mazání a upravování úkolů. K úkolům je možné přidávat a odebírat komentáře. Dále umožňuje vytváření projektů. Projekt slouží pro spravování úkolů pro skupinu uživatelů. V projektu se pak provádí stejné operace nad úkoly, jako bylo již zmíněno.

## Zákaznické požadavky

Zákazník si v aplikaci musí vytvořit účet a má možnost si účet upravovat. Dále by měl být schopný vytvářet, upravovat a mazat úkoly. Každý úkol by měl obsahovat název, popis, datum splnění, prioritu, progres a náročnost. Při používání projektů by uživatel měl být schopný buď projekty vytvářet, nebo skrze email přijímat pozvánky do projektu. Parametry projektů jakožto název, popis, náročnost, čas dokončení a členy projektů může uživatel upravovat. K úkolům uživatel může přidávat a odebírat komentáře. Aplikace by měla podporovat více uživatelů a umožnit jim spolupracovat na projektech a úkolech. Dále by aplikace měla zabezpečit data uživatele a zajistit jejich soukromí. Aplikace je dostupná pouze ve webovém prostředí. Aplikace by měla být snadno použitelná a intuitivní, aby ji mohli využívat uživatelé s různými úrovněmi technických dovedností.

## Technické požadavky

Technické požadavky na aplikaci jsou minimální. Pro optimální používání aplikace bude uživatelům stačit pouze PC nebo notebook s webovým prohlížečem a stabilní připojení k internetu. Doporučeno je ale minimálně 8 GB ram paměti pro plynulý chod webového prohlížeče. Aplikace nepotřebuje pro plynulý chod žádná oprávnění viz. přístup k poloze nebo zasílání oznámení.

## Uživatelské scénáře

Tento odstavec vysvětluje rozdíly, jak aplikaci lze využít a jak aplikaci používat.

1. **Využití aplikace**
   1. Použití aplikace pro osobní účely. Aplikaci lze používat jako TO DO list, vytváří si úkoly, přidává k nim komentáře a o úkolech a jejich progresu ví pouze on sám.
   2. Aplikaci uživatel používá pro správu úkolů mezi 2 a více lidmi. K tomuto používá projekty, ve kterých všichni členové, mohou provádět úkony nad úkoly. Vždy je tu ta možnost používat aplikaci i jako osobní TO DO list.
2. **Používání aplikace**

Po přihlášení se uživatel dostane na úvodní stránku, která zároveň slouží jako osobní TO DO list. Na horním okraji je navigační lišta pro orientaci v projektu, tlačítko pro odhlášení a jméno uživatele s profilovým obrázkem, které zároveň slouží jako proklik na do účtu uživatele. Pod navigační lištou se již nachází prostor, který uživateli ukazuje všechny jeho úkoly. Je zde i tlačítko pro vytvoření úkolů. Po kliknutí na tlačítko se uživateli otevře dialogové okno, do kterého vyplní informace o úkolu a tím vytvoří úkol. Na této stránce je přehled všech úkolů. Mezi úkoly je možné pomocí vyhledávácí lišty hledat dle názvu nebo si lze úkoly vyfiltrovat pomocí jejich statusu (v jaké fázi vývoje jsou) Při kliknutí na úkol se uživateli zobrazí náhled úkolu. Ve kterém vidí všechny informace a komentáře. V Náhledu nelze provádět žádné akce nad úkoly. Při kliknutí na zvětšovací šipku pod úkolem si uživatel otevře celý úkol a zde je již možné přidávat komentáře, úkol upravovat a smazat.

Na stránce s projekty lze pouze vyhledávat názvem projektu. Zde je i tlačítko pro vytvoření projektu. To probíhá stejně. Nově přibyly tři nová tlačítka. Pokud uživatel projekt vytvořil může pouze on do projektu členy přiřadit zadáním jejich emailu. Pozvanému uživateli přijde email s pozvánkou a proklikem skrze odkaz v emailu se stane členem projektu. Vedle se nachází tlačítko pro zobrazení všech členů projektu. Pokud uživatel je přidán do projektu tak ten nemůže zvát další členy, ale může si je buď zobrazit, nebo projekt opustit. Při prokliku do projektu se uživateli zobrazí velmi podobná stránka jako je úvodní se osobními úkoly a zde se provádí to samé, jak je zmíněno výše. Přibyl zde ukazatel, kdo úkol vytvořil a tento ukazatel slouží k prokliku na profil uživatele. Pokud uživatel smaže projekt, jsou s projektem smazány i všechny přidružené úkoly.

## Testovací požadavky

Pro ověření postačí minimálně dva účty, které se skrze email budou muset ověřit (u vše uživatelů je nutnost mít ověřený email dříve, než začnou používat aplikaci). Každý uživatel si vytvoří své osobní úkoly, které uvidí pouze on a bude nad nimi provádět všechny úkony. Dále oba uživatele vytvoří projekt a pozvou toho druhého uživatele k účasti na projektu. Tím se potvrdí funkčnost jak úkolů, tak i správná funkčnost projektů. Poslední krok k ověření správné funkčnosti je proklik do profilové sekce uživatele, kde uvidí výčet všech svých projektů a úkolů. Poté si může upravit svůj profil a přidat profilovou fotku. Pokud se skrze úkol v projektu proklikne na druhý účet, uvidí zde pouze základní informace o uživateli, jako je jeho jméno, email a bio. Posledním krokem je zkontrolovat správné odhlášení z aplikace a tím je aplikace otestována.

## Funkce aplikace

Zde jsou podrobně vysvětleny funkce aplikace.

1. **Správa nad osobními úkoly**

Osobní úkoly vidí pouze uživatel, který je vytvořil. Pro vytvoření úkolu je povinný pouze název úkolu vše ostatní je dobrovolné. Pokud by uživatel zadal datum, do kterého by úkol měl být hotový, nejbližší možný datum je den vytvoření, nelze zadat datum v minulosti. Úkoly lze upravovat a komentovat pouze v prokliku do úkolu z důvodu zachování lepšího uživatelského zážitku.

1. **Správa nad Projekty**

Při vytváření projektu platí stejná pravidla a to, že pouze název je povinný. Až po vytvoření projektu je teprve možné přidávat členy. Přidání členů funguje skrze email pozvánku, ve které je odkaz. Po kliknutí na odkaz se pozvaný přidá k projektu. Musí být však v aplikaci přihlášen, aby nedošlo k chybám. Pokud přihlášený není nebo účet nemá vytvořen a přišel mu chybný email, do projektu přidán nebude.

1. **Správa nad úkoly v projektu**

Zde platí stejná pravidla jak u osobních úkolů pouze s tím rozdílem, že se zobrazuje jméno uživatele, který úkol vytvořil. Tento údaj zároveň slouží pro proklik do účtu člena.

1. **Správa profilů**

Na své profilové stránce uživatel uvidí své osobní informace spolu s počtem projektu (jak vytvořených, tak do který byl přidán) a počet osobních úkolů. Ve spodní části stránky se zobrazí prokliky buď do projektů nebo do osobních úkolů. Má zde i možnost editace svého účtu. Pokud je uživatel na stránce jiného člena, uvidí pouze jeho základní informace. Každý uživatel má jméno jako povinný atribut o délce minimálně 3 znaků. Nelze aplikaci používat bez jména.

## Funkční a nefunkční požadavky

**Funkční požadavky:**

1. **Vytváření úkolů:** Aplikace by měla umožnit uživatelům vytvářet nové úkoly s názvem, popisem, datem splnění a prioritou, náročností a průběhem.
2. **Vytváření komentářů:** Aplikace by měla umožnit k osobním úkolům přidávat a mazat komentáře.
3. **Vytváření projektů:** Aplikace bz měla umožnit vytvářet projekty. Projekty upravovat a mazat. Dále by aplikace měla umožnit přidávat ostatní uživatele do projektu a zobrazit, všechny uživatele projektu.
4. **Vytváření úkolů v projektu:** Aplikace by měla umožnit uživatelům vytvářet nové úkoly v projektu s názvem, popisem, datem splnění a prioritou, náročností a průběhem. Zároveň i vést informace, kdo projekt vytvořil a možnost se podívat na jeho profil.
5. **Vytváření komentářů u projektových úkolů:** Aplikace by měla umožnit k projektovým úkolům přidávat a mazat komentáře.
6. **Osobní profil a profily ostatních uživatelů:** Aplikace by měla umožnit zobrazit si vlastní profil se základními informacemi a přehledem projektů a úkolů. Dále umožnit ostatním uživatelům si zobrazit můj vlastní profil.

**Nefunkční požadavky:**

1. **Bezpečnost:** Aplikace by měla zabezpečit data uživatele a zajistit jejich soukromí.
2. **Dostupnost:** Aplikace by měla být dostupná 24/7 a měla by mít minimální dobu výpadku.
3. **Kompatibilita:** Aplikace by měla být kompatibilní s různými operačními systémy a prohlížeči.
4. **Spolehlivost:** Aplikace by měla být důkladně otestována, aby se zajistilo, že splňuje všechny požadavky a že je bez chyb.
5. **Udržitelnost:** Aplikace by měla být navržena tak, aby byla snadno udržitelná a upravitelná v budoucnosti.
6. **Dokumentace:** Aplikace by měla být dobře dokumentována, aby uživatelé a vývojáři mohli snadno pochopit, jak funguje a jak ji používat.