

# **TODOAPP**

**Dokumentaatio v.0.1**

## 1. Johdanto

TodoApp on monipuolinen, kollaboratiivinen tehtävälista. Sovelluksen avulla käyttäjä pystyy hallitsemaan helposti työn ja vapaa-ajan tehtäviään yksin ja yhdessä muiden käyttäjien kanssa.

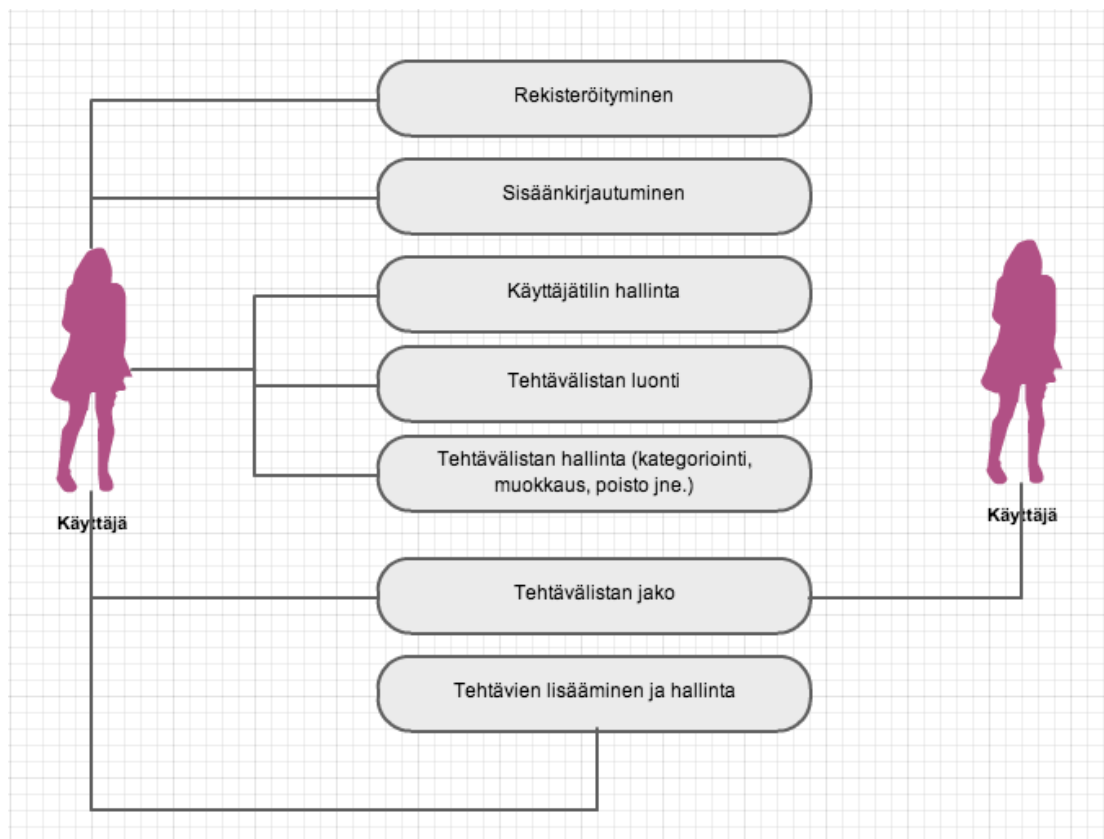
Sovellus toteutetaan käyttäen node.js-alustaa [<http://nodejs.org/>], joka on kevyt, tapahtumavetoinen palvelinpään ohjelmointiin tarkoitettu avoimen lähdekoodin projekti. Pysyväisdatan tallennukseen käytetään MySQL-tietokantaa.

Sovellusta voidaan ajaa tietojenkäsittelytieteen laitoksen koneissa, joihin on asennettu node.js tai vaihtoehtoisesti Heroku:n [<http://heroku.com/>] pilvipalvelussa.

Sovellus tukee ensimmäisessä vaiheessa ainoastaan Google Chrome –selainta versiosta 23 alkaen. Selaimen tulee sallia JavaScriptin suorittaminen, sillä käyttöliittymä on dynaaminen ja tosiaikainen.

## 2. Yleiskuva järjestelmästä

Järjestelmässä on vain yhden kaltaisia käyttäjiä. Sovelluksen käyttö edellyttää rekisteröitymistä ja sisäänkirjautumista.



### 3. Käyttötapaukset

#### 3.1. Käyttäjät

##### 3.1.1. Rekisteröinti

Voidakseen käyttää sovellusta, käyttäjän tulee rekisteröityä. Rekisteröityminen tapahtuu täyttämällä sähköpostiosoite ja salasana rekisteröitymislomakkeeseen.

##### 3.1.2. Sisäänkirjautuminen

Käyttäjä voi kirjautua sovellukseen syöttämällä käyttäjätunnuksensa ja salasanaansa sisäänkirjautumislomakkeeseen.

##### 3.1.3. Uloskirjautuminen

Sisäänkirjautunut käyttäjä voi lopettaa sovelluksen käytön kirjautumalla ulos.

##### 3.1.4. Käyttäjätietojen muokkaus

Käyttäjä voi vaihtaa salasanaansa ja kirjautumiseen käytettävää sähköpostiosoitetta.

#### 3.2. Tehtävälista

##### 3.2.1. Tehtävälistan luonti

Sisäänkirjautunut käyttäjä voi luoda uuden tehtävälistan.

##### 3.2.2. Tehtävälistan muokkaus

Sisäänkirjautunut käyttäjä voi muokata luomansa tehtävälistan tietoja (kategoriat ym.).

##### 3.2.3. Tehtävälistan poisto

Sisäänkirjautunut käyttäjä voi poistaa luomansa tehtävälistan ja kaiken sen sisältämän tiedon.

##### 3.2.4. Tehtävälistan jako

Sisäänkirjautunut käyttäjä voi jakaa luomansa tehtävälistan valitsemilleen käyttäjille. Lisätyillä käyttäjillä on oikeutta lisätä, poistaa ja muokata tehtävälistaan kuuluvia tehtäviä, mutta heillä ei ole mahdollisuutta muokata itse tehtävälistaan esimerkiksi lisäämällä muita käyttäjiä tai vaihtamalla sen nimeä.

#### 3.3. Tehtävät

##### 3.3.1. Tehtävän lisääminen

Sisäänkirjautunut käyttäjä voi lisätä uusia tehtäviä hallitsemiinsa tehtävälistoihin.

##### 3.3.2. Tehtävän muokkaaminen

Sisäänkirjautunut käyttäjä voi muokata hallitsemiensa tehtävälistojen tehtäviä.

##### 3.3.3. Tehtävän poistaminen

Sisäänkirjautunut käyttäjä voi poistaa tehtäviä hallitsemistaan tehtävälistoista.

### 3.4. Kategoriat

#### 3.4.1. Kategorian lisääminen

Sisäänkirjautunut käyttäjä voi lisätä yhden kategorian luomiinsa tehtävälisoihin. Kategorioilla on hierarkkinen rakenne, jolloin lisättävä kategoria voi olla jonkin toisen kategorian alikategoria esim. Työ -> Laskut.

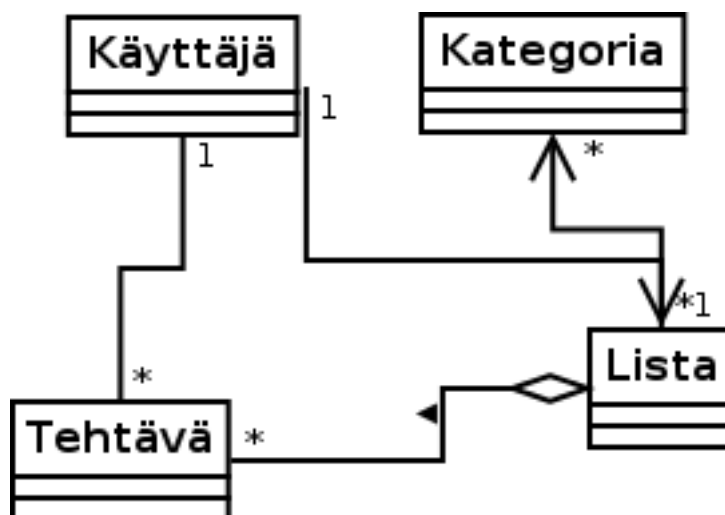
#### 3.4.2. Kategorian muokkaaminen

Sisäänkirjautunut käyttäjä voi muokata luomiensa kategorioiden nimiä.

#### 3.4.3. Kategorian poistaminen

Sisäänkirjautunut käyttäjä voi poistaa kategorian luomistaan tehtävälisoiista.

## 4. Järjestelmän tietosisältö



#### Tietokohde: Käyttäjä

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
Tunnus.	Kokonaisluku.	Uniikki tunnus, joka identifioi käyttäjän.
Sähköposti	Merkkijono, max. 80 merkkiä.	Käyttäjän sähköpostiosoite, joka toimii käyttäjätunnuksena.
Salasana	Merkkijono, max 255 merkkiä.	Käyttäjän salasana muotoon turvallinen tiiviste.
Etunimi	Merkkijono, max. 100 merkkiä	Käyttäjän etunimi.

Sukunimi	Merkkijono, max. 100 merkkiä	Käyttäjän sukunimi.
----------	------------------------------	---------------------

Käyttäjä on järjestelmään rekisteröitynyt käyttäjä. Käyttäjätunnuksena käytetään käyttäjän sähköpostiosoitetta. Samalla sähköpostiosoitteella voi rekisteröidä vain yhden käyttäjän. Käyttäjän tulee olla kirjautunut sisään luodakseen listoja, tehtäviä ja kategorioita.

#### Tietokohde: Lista

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
Tunnus.	Kokonaisluku.	Uniikki tunnus, joka identifioi listan.
Nimi	Merkkijono, max. 255 merkkiä.	Listalle annettava nimi.
Kategoria	Kokonaisluku.	Listan kategoria. Arvo on kategorian uniikki tunnus.
Luomishetki	Aikaleima.	Serverin aikaleima ajalta, jolloin tehtävä on luotu.
Muokkaushetki	Aikaleima.	Serverin aikaleima ajalta, jolloin tehtävää on muokattu.

Lista on tehtävälistan perusyksikkö. Kullakin listalla on yksi kategoria.

#### Tietokohde: Katogoria

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
Tunnus.	Kokonaisluku.	Uniikki tunnus, joka identifioi kategorian.
Yläkategoria.	Kokonaisluku tai tyhjä.	Yläkategorian tunnus, jos kategoria on alikategoria.
Luoja	Kokonaisluku.	Kategorian luoneen käyttäjän tunnus.
Nimi	Merkkijono, max 255 merkkiä.	Kategorialle annettava nimi.

Kategoria määrittelee tehtävälistan luokittelun. Katogoria voi olla ylä- tai alatason kategoria. Samannimisiä kategorioita voi olla useampia. Kategorioiden luominen ja hallinta on käyttäjän vastuulla.

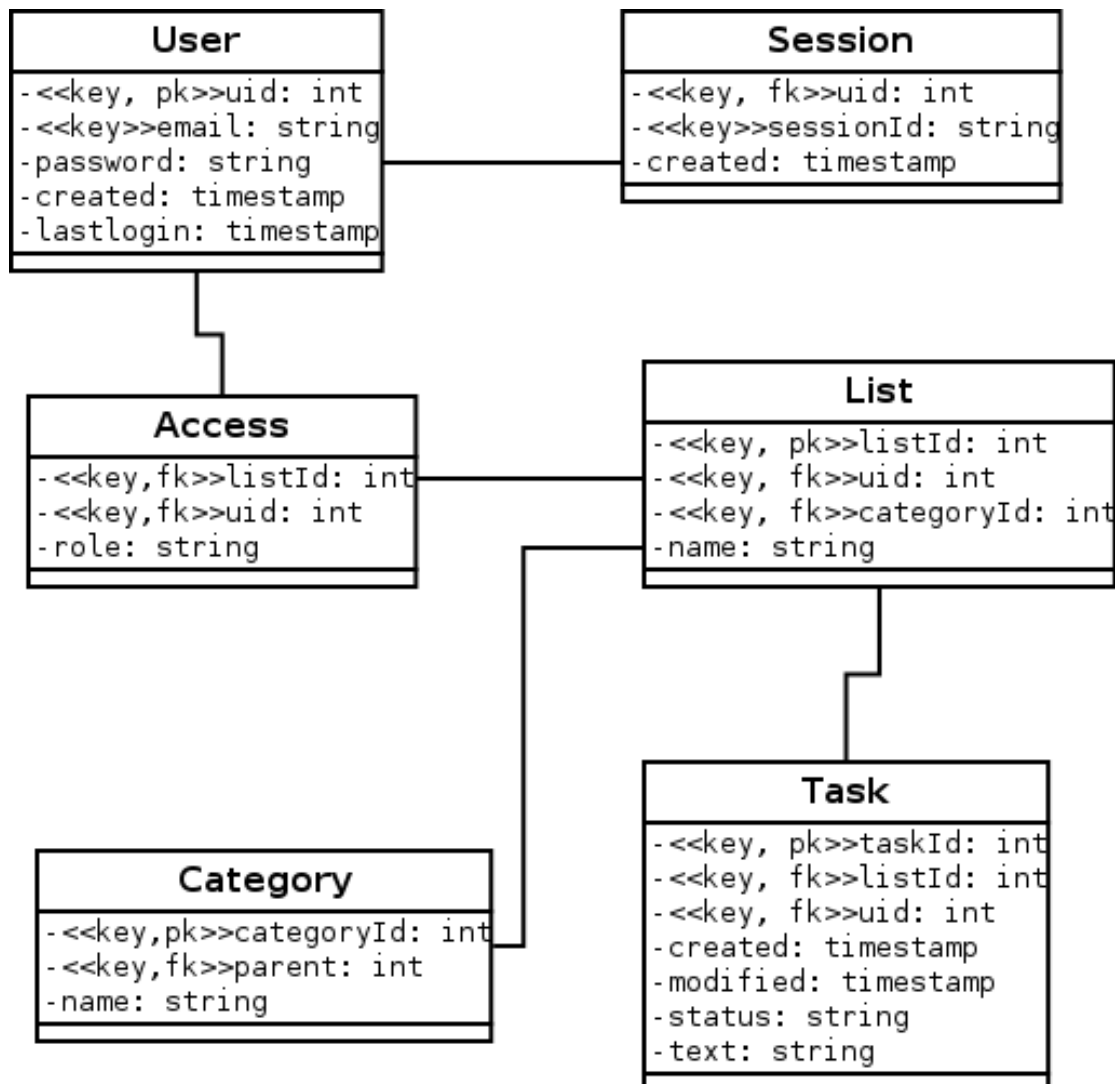
#### Tietokohde: Tehtävä

Attribuutti	Arvojoukko	Kuvailu
Tunnus	Kokonaisluku.	Uniikki tunnus, joka identifioi tehtävän.
Lista	Kokonaisluku.	Viittaus listan tunnukseen, johon tehtävä kuuluu.
Luoja	Kokonaisluku.	Viittaus käyttäjään, joka

		on luonut tehtävän alunperin.
Muokkaaja	Kokonaisluku.	Viittaus käyttäjään, joka on muokannut tehtävää viimeksi.
Luomishetki	Aikaleima.	Serverin aikaleima ajalta, jolloin tehtävä on luotu.
Muokkaushetki	Aikaleima.	Serverin aikaleima ajalta, jolloin tehtävää on muokattu.
Tila	Merkkijono, max 50 merkkiä.	Tehtävän tila, "kesken" tai "valmis".
Teksti	Merkkijono, max 255 merkkiä.	Tehtävän tekstiosio, jossa määritellään mitä tehtävä koskee.

Tehtävä kuuluvat aina johonkin listaan ja niillä on jokin selite. Tehtävällä on useita eri tiloja; tehtävä voi olla kesken tai valmis.

## 5. Relaatietietokantaavaio



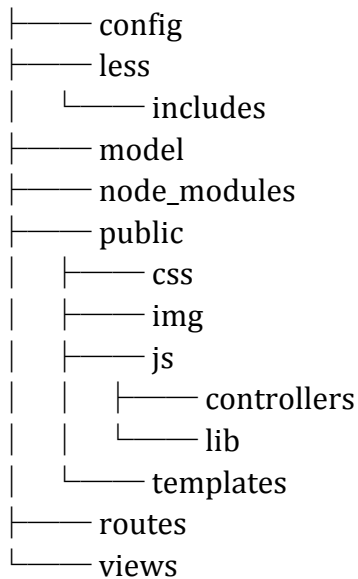
Relaatiotietokantakaavio poikkeaa käsittemallista siten, että siihen on lisätty pari aputaulukaa [Access ja Session]. Näistä Session taulussa seurataan sisäänkirjautuneiden käyttäjien sessioita. Access taulussa puolestaan mallinnetaan käyttäjien pääsynhallintaa eri listoihin.

## 6. Järjestelmän yleisrakenne

Järjestelmä noudattaa MVC-arkkitehtuurimallia. Serveripuolella mallit sijaitsevat `models`-kansiossa, kontrollerit `routes`-kansiossa ja näkymät `views`-kansiossa. Järjestelmän asetukset löytyvät `config`-kansioista – osa asetuksista annetaan ympäristömuuttujissa (tarkemmin myöhemmin). `Public`-kansiossa sijaitsee kuvat, tyylitiedostot sekä javascript-tiedostot ja `-`templatet. `Css`-tiedostot generoidaan `less`-kansiossa olevien `less`-tyylitiedostojen pohjalta.

Serveripuolelta tarjoillaan ainoastaan kaksi näkymää, sivu sisäänkirjautumista ja rekisteröitymistä varten sekä erillinen sivu sisäänkirjautuneille käyttäjille. Varsinaiset näkymät rakennetaan `public`-kansion javascript-tiedostojen ja `-`templatejen avulla.

Kansio `node_modules` sisältää `node.js`:n käyttämät kirjastot.



## 7. Järjestelmän komponentit

## 8. Käyttöliittymä

## 9. Asennustiedot

Sovellus on asennettu ajettavaksi Herokussa. Tämänhetkinen url on `dome.herokuapp.com`.

Sovelluksen lähdekoodin saa kloonattu GitHubista komennolla  
***`git clone https://github.com/JaakkoL/todoapp.git`***.

Sovelluksen saa asennettua muuhun ympäristöön muokkaamalla `config-`kansiossa olevaa `production.js`-tiedostoa. Sovellukselle tulee antaa pääsy MySQL-tietokantaan antamalla tunnukset tiedostossa seuraavaan tyyliin:

```
var config = {
  db: {
    host   : 'example.com',
    user   : 'username',
    password : 'password',
    database : 'databasename'
  }
}
```

Lisäksi sovellus tarvitsee `node` (<http://nodejs.org/>) ja `npm` ([npmjs.org](http://npmjs.org)) ohjelmat. `Npm` tulee tätä nykyä tuoreen `node.js`-asennuksen mukana.



Ohjelman riippuvuudet sijaitsevat **package.json**-tiedostossa ja ne saa asennettua ajamalla ohjelman juuressa komento:  
***npm install.***

## **10. Käynnistys- /käyttöohje**

Sovelluksen saa käynnistettyä, kun riippuvuudet on ladattu ja tietokanta konfiguroitu. Käynnistyskomento sovelluksen juuressa on:

***NODE\_ENV=<konfiguraationympäristö> node app.js***

Ohjelma pyörii oletusarvoisesti portissa **8080**, mutta portin voi syöttää myös ympäristömuuttujassa seuraavalla tavalla:

***PORT=XX NODE\_ENV=<konfiguraationympäristö> node app.js***

## **11. Testaus, tunnetut bugit ja putteet & jatkokehitysideat**

## **12. Omat kokemukset**

## **13. Liitteet**