**Dokumentace k projektu**

* **Název:** Správce úkolů
* **Autor:** Jonáš Bedan
* **Programovací jazyk:** C#
* **Knihovny:** BCrypt.net
* **Uložení dat:** JSON

**Zadání:**

Cílem projektu je vytvořit konzolovou aplikaci, která umožní správu uživatelských účtů a jejich úkolů. Každý uživatel si může po přihlášení přidávat úkoly, označovat je jako splněné a mazat je.

**Třídy:**

* **User:** jméno uživatele, hashnuté heslo a seznam úkolů (List).
* **Assingment:** jeden úkol (jméno, status, datum splnění).
* **UserManager:** Manager celého programu (obsahuje všechny funkce)
* **Program:** Hlavní ovládání, UI v konzoli

**Správa uživatelů:**

* **Registrace:** Ošetřuje originalitu jména a ukládá hashnuté heslo díky BCrypt.
* **Přihlášení:** Ověřuje zadané heslo porovnánám s hashovaným heslem.

**Struktura aplikace:**

* **UserManager:** Register, Login, AddAssingmentToUser, RemoveAssingmentToUser, CompleteAssingmentToUser, GetAssingmentOfUser, GetHashForUser
* **Program:** hlavní menu a menu po přihlášení uživatele
* **Assingment:** konstruktor, override ToString()
* **User:** knstruktor, properties

**Práce se soubory:**

* **Cesta:** users.json
* **Použití:** Serializace a deserializace seznamu, System.Text.Json
* **Funkce:** Load/SaveUsers

**Popis aplikace:**

* Spuštění programu zobrazí hlavní menu
* Registrace a přihlášení
* Po úspěšném přihlášení -> správa úkolů
* Možnost odhlásit se

**Diagram tříd:**

Obsah obrázku text, snímek obrazovky, Písmo, řada/pruh

Obsah generovaný pomocí AI může být nesprávný.