



EÖTVÖS LORÁND TUDOMÁNYEGYETEM

INFORMATIKAI KAR

PROGRAMOZÁSELMÉLET ÉS SZOFTVERTECHNOLÓGIAI  
TANSZÉK

## Shalendar

*Témavezető:*

Pintér Balázs

egyetemi adjunktus, PhD

*Szerző:*

Kertész János

programtervező informatikus BSc

*Budapest, 2025*

## SZAKDOLGOZAT TÉMABEJELENTŐ

### Hallgató adatai:

Név: Kertész János

Neptun kód: AM2VZ8

### Képzési adatok:

Szak: programtervező informatikus, alapképzés (BA/BSc/BProf)

Tagozat : Nappali

Belső témavezetővel rendelkezem

### Témavezető neve: Pintér Balázs

munkahelyének neve, tanszéke: ELTE IK, Programozásmélet és Szoftvertechnológia Tanszék

munkahelyének címe: 1117, Budapest, Pázmány Péter sétány 1/C.

beosztás és iskolai végzettsége: egyetemi adjunktus, PhD

A szakdolgozat címe: Shalendar

### A szakdolgozat témája:

(A témavezetővel konzultálva adja meg 1/2 - 1 oldal terjedelemben szakdolgozat témájának leírását )

A dolgozat témája egy mindennapi életben használható time management szoftver megvalósítása. A projekt felépítése három fő felületre és egy bejelentkezési oldalra oszlik, az utóbbi lehetővé teszi több felhasználó számára a profil kezelését és az egymás közötti naptár megosztást.

#### Főoldal:

Az oldalon egy naptár található, mellette pedig minimum egy oszlop, amely a feladatkezelő szoftverekből ismert lista formátumot követi. A felhasználó igényei szerint több, saját tematikáinak megfelelő oszlopot is felvehet. Az oszlopban kártyák helyezhetők el, amelyeket a felhasználó szabadon hozzáadhat vagy törölhet. A kártyákon kötelezően megadható cím, valamint opcionálisan kezdeti dátumok, határidők és prioritások. Ezek a kártyák a naptár megfelelő napjaira húzhatók, így segítve a feladatok ütemezését.

#### Napi nézet:

A naptár adott napjára kattintva megjelenik a nap részletezése. Itt két lista található: Az egyik lista egy időjelző sávval rendelkező feladatlista, amelyben a naphoz tartozó, időponthoz kötött feladatok jelennek meg. A másik lista olyan teendőket tartalmaz, amelyek nem kötöttek időponthoz. Mindkét listában a feladatok „elvégeztnek” jelölhetők.

#### Több naptár kezelése:

A naptár mellett található egy plusz gomb, amely lehetővé teszi több naptár létrehozását és kezelését. Ezekhez a naptárakhoz további felhasználók is hozzáadhatók, valamint lehetőség nyílik a naptárakból egyes kártyák vagy teljes naptárak importálására a saját naptárba.

Budapest, 2024. 10. 05.

# Tartalomjegyzék

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. Bevezetés</b>   | <b>3</b>  |
| <b>2. Felhasználói dokumentáció</b>                               | <b>4</b>  |
| <b>3. Fejlesztői dokumentáció - Megoldási terv</b>                | <b>5</b>  |
| 3.1. Rendszer architektúrája . . . . .                            | 5         |
| 3.1.1. Alrendszerek és rétegek szerepei és felelősségei . . . . . | 5         |
| 3.1.2. Alkalmazott technológiák és eszközök . . . . .             | 6         |
| 3.1.3. Fejlesztési módszertan . . . . .                           | 8         |
| 3.1.4. Csomag diagramok (UML) . . . . .                           | 9         |
| 3.2. A rendszer működése . . . . .                                | 10        |
| 3.2.1. Kommunikációs diagram (UML) . . . . .                      | 11        |
| 3.2.2. Tevékenységdiagram (UML) . . . . .                         | 12        |
| 3.3. Adatbázis modell . . . . .                                   | 14        |
| 3.3.1. Az adatmodell áttekintése . . . . .                        | 14        |
| 3.3.2. Tábla-szintű leírás . . . . .                              | 14        |
| 3.3.3. Tárolt eljárások, triggerek, függvények . . . . .          | 14        |
| 3.4. Modul- és osztályszerkezet . . . . .                         | 14        |
| 3.4.1. Backend modulok és rétegek . . . . .                       | 14        |
| 3.4.2. Osztálydiagram (UML) . . . . .                             | 14        |
| 3.4.3. Főbb metódusok leírása . . . . .                           | 14        |
| 3.5. A felhasználói felület terve . . . . .                       | 14        |
| 3.5.1. Képernyők listája és leírása . . . . .                     | 14        |
| 3.5.2. Navigációs térkép . . . . .                                | 14        |
| 3.5.3. Felhasználói események kezelése . . . . .                  | 14        |
| <b>4. Fejlesztői dokumentáció -Megvalósítás</b>                   | <b>15</b> |
| 4.1. Fejlesztés közbeni döntések . . . . .                        | 15        |

|   |           |
|---|-----------|
| 4.2. Kiemelt kódrészletek . . . . .                   | 15        |
| 4.3. Komponens terv és telepítés . . . . .            | 15        |
| <b>5. Fejlesztői dokumentáció - Tesztelés</b>         | <b>16</b> |
| 5.1. Tesztelési stratégia . . . . .                   | 16        |
| 5.2. Tesztesetek . . . . .                            | 17        |
| 5.3. Tapasztalatok és módosítások . . . . .           | 17        |
| 5.4. Nagy adatmennyiség melletti viselkedés . . . . . | 17        |
| 5.5. Eredmények és hatékonyság elemzése . . . . .     | 17        |
| 5.6. Manuális frontend teszt . . . . .                | 17        |
| <b>6. Összegzés</b>                                   | <b>23</b> |

# 1. fejezet

## Bevezetés

## 2. fejezet

### Felhasználói dokumentáció

## 3. fejezet

# Fejlesztői dokumentáció - Megoldási terv

### 3.1. Rendszer architektúrája

Az alkalmazás a kliens-szerver modellt követve 3 fő komponensből áll. A Microsoft SQL Server adatbázis, az ASP.Net WebAPI alapú backend és a Vue.JS-alapú frontend. Az első két komponens a szerveret, míg a harmadik a klienst képviseli.

A 3 komponenes tisztán szétválasztható, ezzel biztosítva a moduláris fejlesztést. A frontend és a backend API hívások segítségével kommunikál. A backend és az adatbázis pedig közvetlen kapcsolatban állnak az Entity Framework-nek köszönhetően.

#### 3.1.1. Alrendszerek és rétegek szerepei és felelősségei

##### Frontend

Feladata a felhasználói interakciók kezelése valamint az üzleti logika megjelenítése. Az üzleti logika elérésére axios HTTP kéréseken keresztül történik. A kérés headerjébe automatikusan integrálja az autentikációhoz szükséges adatokat (JWT token) valamint a naptár azonosítóját amikor az releváns. Ezzel segítve, hogy a felhasználó csak számára elérhető adatokhoz férhessen hozzá.

## Backend API

Felelősségei közé tartozik, hogy a JWT token megfelelően generálva legyen a bejelentkezés során, tartalmazza a felhasználó azonosítóját, email címét, JWT ID-ját (egyedi, véletlenszerű GUID) valamint az user naptárakhoz való engedélyeit a token megszokott jellemzői mellett. (Issuer, Audience, Expiration...)

Feladata továbbá, hogy kezelje a kliens által küldött HTTP kéréseket. Ahol szükséges ellenőriznie, hogy a felhasználó rendelkezik-e érvényes tokennel, valamint a naptárakkal kapcsolatos tevékenységes esetén figyelje az írási, olvasási vagy tulajdonosi engedélyek meglétét. A token ellenőrzését a beépített [Authorize] attribútummal végzi. Az engedély ellenőrzés pedig a tokenben szereplő engedélyek és a fejlécben kapott naptár azonosító összehasonlításával történik.

Amikor megtörtént az adatok validálása és az üzleti logika végrehajtása a backend feladata, hogy értesítse az összes klienst a változásról amely az adott naptár valamelyik nézetén tartózkodik .

## Adatbázis

Az adatbázis szerepe, hogy hosszútávon, jól struktúráltan tárolják az adatokat a felhasználókról valamint azok naptáiról, engedélyeiről, kártyáiról.

Indexek, kulcsok és idegen kulcsok valamint megszorítások segítségével biztosítja a következetességet és teljesítményt. Ezek tényleges kapcsolatát a *3.3. Adatbázis modell* című pont alatt tárgyaljuk.

### 3.1.2. Alkalmazott technológiák és eszközök

#### Programozási nyelvek, keretrendszerek

- **.NET 8.0 SDK** – A backend teljes projektje .NET 8.0 épül.
- **C#** – backend logika és API implementáció.
- **ASP.NET Core** – REST API keretrendszer.
- **Entity Framework Core** – ORM a relációs adatbázis kezelésére.
- **JavaScript** – frontend logika.
- **Vue.js** – JavaScript keretrendszer.



- **HTML, CSS** – struktúra és stílus.
- **Vite** – frontend build és hot-reload.

### Fejlesztői eszközök

- **Visual Studio 2022** – backend fejlesztés, debug, teszt.
- **Visual Studio Code** – frontend fejlesztés, Vue komponensek.
- **Node.js** – frontend futtatási környezet.
- **Postman** – API-k kipróbálásához és manuális teszteléshez.
- **Git + GitHub** – verziókövetés.
- **SSMS** – SQL szerver kezelése, tesztelés, queryk írása.

### Külső csomagok (NuGet és npm)

A projekt során több külső könyvtárat használtam, melyeket NuGet illetve npm segítségével kezeltem.

#### Backend (NuGet csomagok):

- **Microsoft.AspNetCore.Authentication.JwtBearer** (v8.0.0) – JWT tokenek feldolgozásához és hitelesítéshez.
- **Microsoft.AspNetCore.SignalR** (v1.2.0) – kliens oldali értesítések a backendből SignalR hubok felhasználásával
- **Microsoft.EntityFrameworkCore** (v9.0.2) – ORM réteg relációs adatbázisokhoz.
- **Microsoft.EntityFrameworkCore.SqlServer** (v9.0.2) – SQL Server-specifikus EF Core provider.
- **Microsoft.EntityFrameworkCore.Tools** (v8.0.11) – EF Core migrációs és scaffold eszközök; csak fejlesztési célra használva.
- **Microsoft.VisualStudio.Web.CodeGeneration.Design** (v8.0.7) – scaffold eszközök a WebAPI fejlesztéshez.

- **Swashbuckle.AspNetCore** (v6.4.0) – Swagger generálása és dokumentáció REST API-hoz.
- **System.IdentityModel.Tokens.Jwt** (v8.5.0) – JWT tokenek létrehozása és kezelése.

#### Frontend (npm csomagok):

- **vue** (v3.5.13) – A Vue.js 3 keretrendszer magja.
- **vue-router** (v4.5.0) – Oldalak közötti navigáció Vue-ban.
- **axios** (v1.7.9) – HTTP kliens API hívásokhoz.
- **@microsoft/signalr** (v8.0.7) – SignalR kliens valós idejű frissítésekhez. A backendelből érkező értesítések feldolgozásához.
- **jwt-decode** (v4.0.0) – JWT tokenek tartalmának frontend oldali dekódolása.
- **lucide-vue-next** (v0.479.0) – Ikonkészlet Vue 3-hoz.
- **vuedraggable** (v4.1.0) – Drag-and-drop funkcionalitás Vue komponensekhez.

#### Fejlesztői függőségek:

- **vite** (v6.0.11) – Build és hot-reload rendszer Vue-hoz.
- **@vitejs/plugin-vue** (v5.2.1) – Vue támogatás Vite-hez.
- **vite-plugin-vue-devtools** (v7.7.1) – Vue fejlesztői eszközök bővítménye.

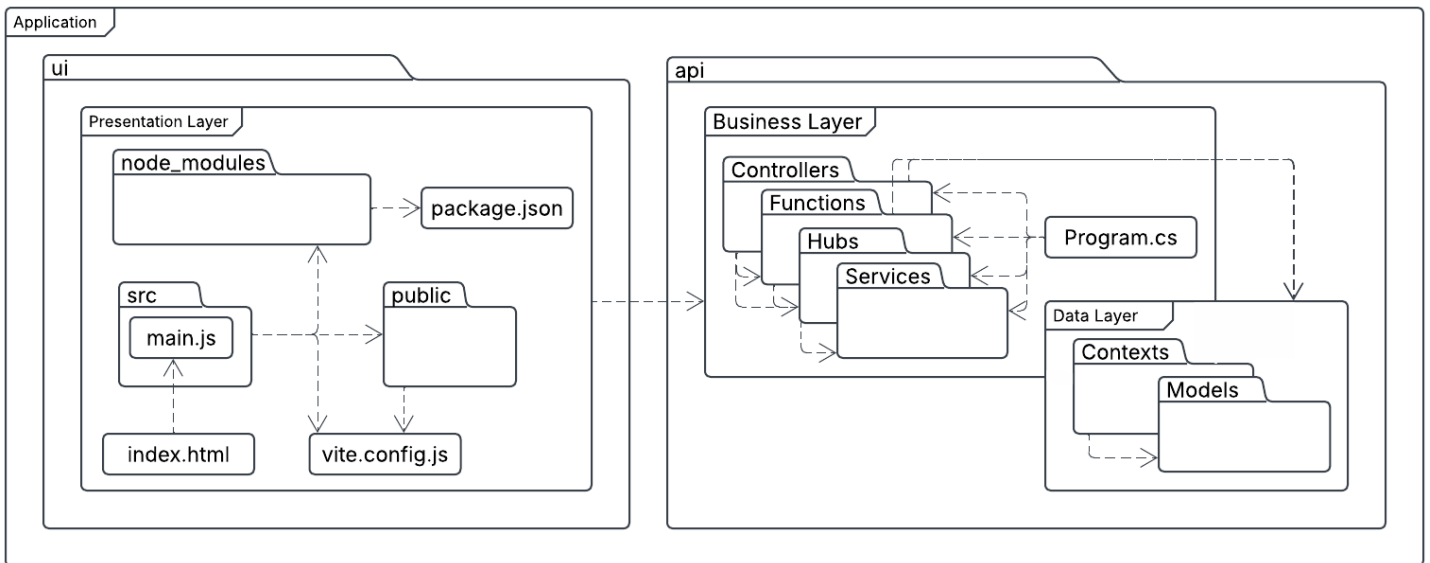
### 3.1.3. Fejlesztési módszertan

A fejlesztés során az első kitűzött cél egy működő MVP volt, csak funkcionálitást figyelve. Amint ez elkészült fokozatosan adtam hozzá funkciókat nézetek szerint csoportosítva. Amint a funkció elkészült manuális tesztelés, majd szükség esetén debugolás / refaktorálás után kezdtem a következő feladat implementálásába. A UI/UX dizájn megvalósításába a funkcionalitás 100%-os működése után kezdtem bele. Ezeket követte a unit majd integrációs tesztek megírása.

Ide még leírom  
hatom hogy  
vettem fel iss-  
ukat gitHubon

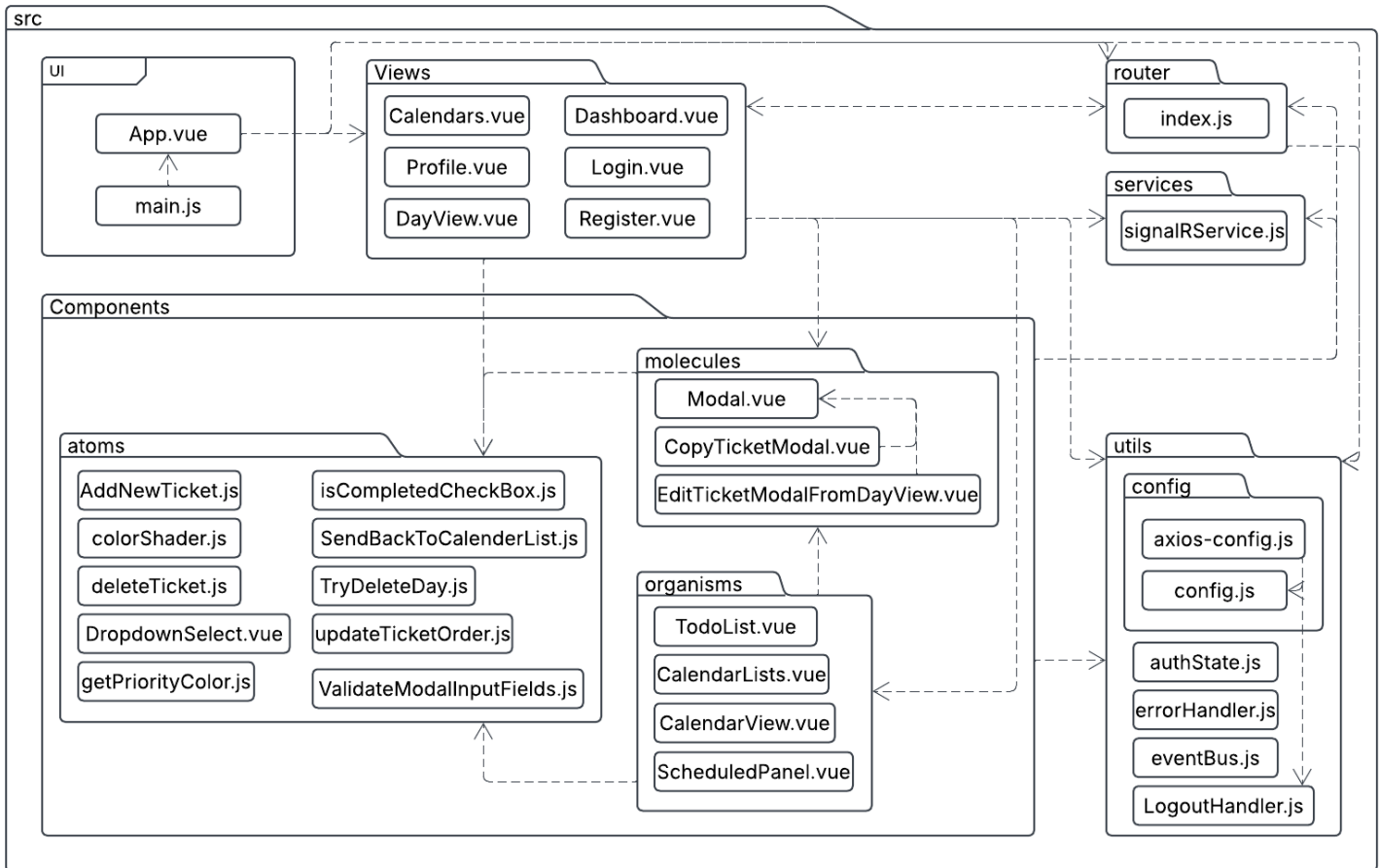
### 3.1.4. Csomag diagramok (UML)

A csomag diagrammokban amennyiben a mappa ikon látható, egy valós fizikai mappára utal, amennyiben a másik jelölés (a név a tárolón belül van, nem rajta) akkor pedig egy logikai egységről beszélünk. Minden egyéb jelölés valós fizikai fájlokat takar. A nyíl a importáló csomagtól közvetlenül az importált elemre mutat. Amennyiben nem egy elemre hanem egy logikai rétegre/mappára mutat az adott komponens mindegyike importálhatja azt.



3.1. ábra. Applikáció szintű csomag diagram

A program belépési pontja az **index.html**, amely a **src/main.js** mappáját importálja, a részletesebb megértés érdekében az alábbiakban látható az **src** mappa csomag diagramja is. Az **api** működése nem kerül bővebb kifejtésre ebben a pontban, mivel csomagok szempontjából annak működése jól leolvasható a fenti ábráról.



3.2. ábra. Src mappa csomag diagrammja

## 3.2. A rendszer működése

A működést 2 féle diagrammal mutatom be, az első hangsúlyt fektet a kommunikáció módjának bemutatására míg a másik a kommunikáció sorrendjét, valamint hibakezeléseket hivatott szemléltetni.

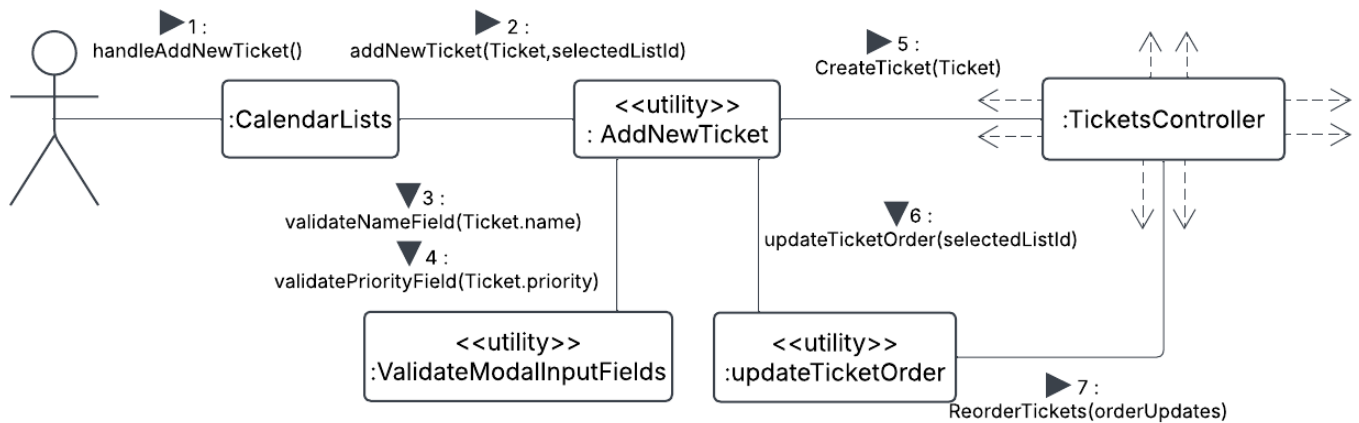
A frontend Vue 3 keretrendszeren alapuló implementációt reprezentál, amely a komponenseket JavaScript objektumokként valósítja meg. Mivel ez általában névtelen objektumokat generál ezért a komponensre annak a fájlra a nevével fogunk hivatkozni, melyben található. A folyamatban részt vesznek fontos, objektumhoz nem kötött segédfüggvények is, melyeket «utility» sztereotípiával és a fent említett névadási konvenciókkal fogunk megjeleníteni a lent látható diagramokban.

A diagramok azt ábrázolják, hogy hogyan kezeli a program azt amikor a felhasználó egy új kártyát kíván felvenni valamelyik calendarList-be.

### 3.2.1. Kommunikációs diagram (UML)

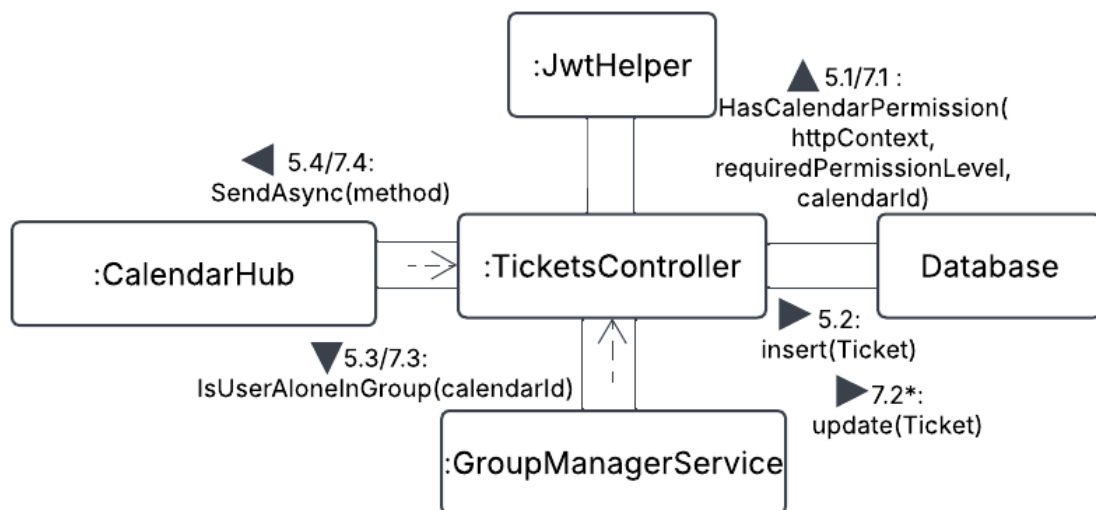
Az alábbi diagrammal bemutatok egy sikeres folyamat működését, a diagramnak hála jól láthatóak lesznek a kommunikációban részt vevő objektumok kapcsolatai és leolvasható lesz a kommunikáció sorrendje is.

A függvényhívások paraméterezése során csak a sikeres hívás, valamint az adat továbbítás szempontjából releváns információkat jelenítem meg, ezzel könnyítve a diagram átláthatóságát.



3.3. ábra. Kommunikációs diagram, kliens

A controllerek nagy része a lent látható logikát követve épül fel. A `JwtHelper` felel a naptárral kapcsolatos engedélyek ellenőrzéséért, a `GroundManagerService` valamint a `CalendarHub` pedig a kliens értesítéséről ha változás történik egy adott naptár azonosító szerinti csoportban.

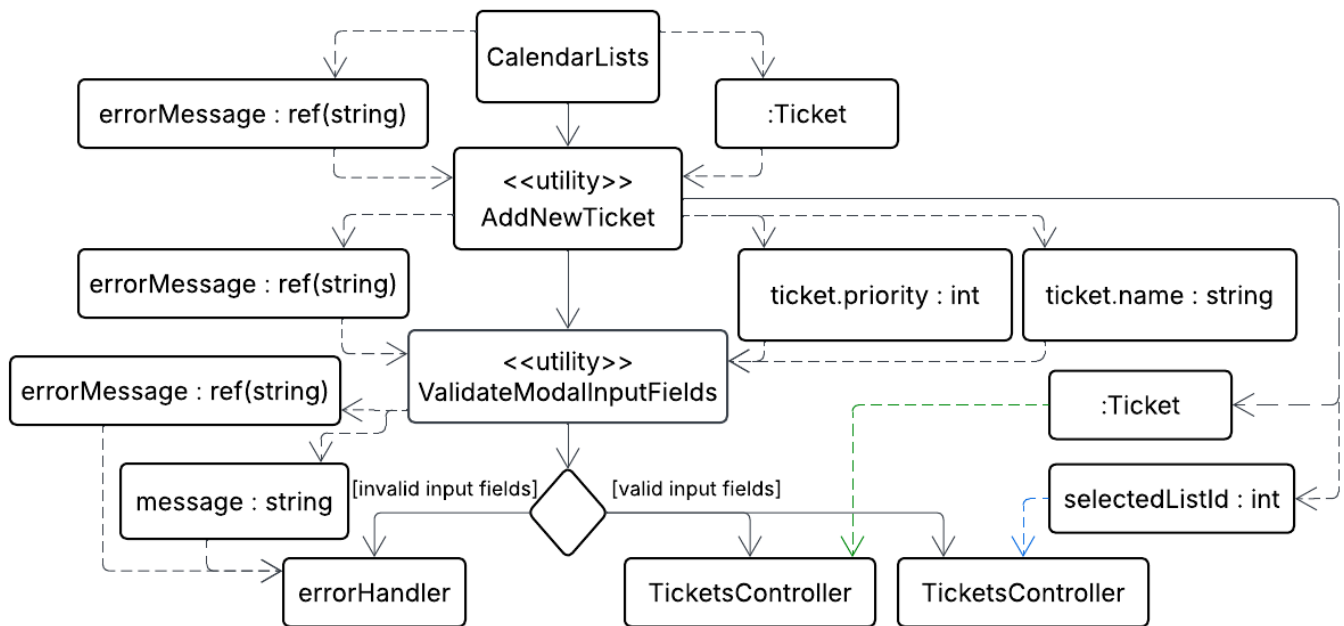


3.4. ábra. Kommunikációs diagram, szerver

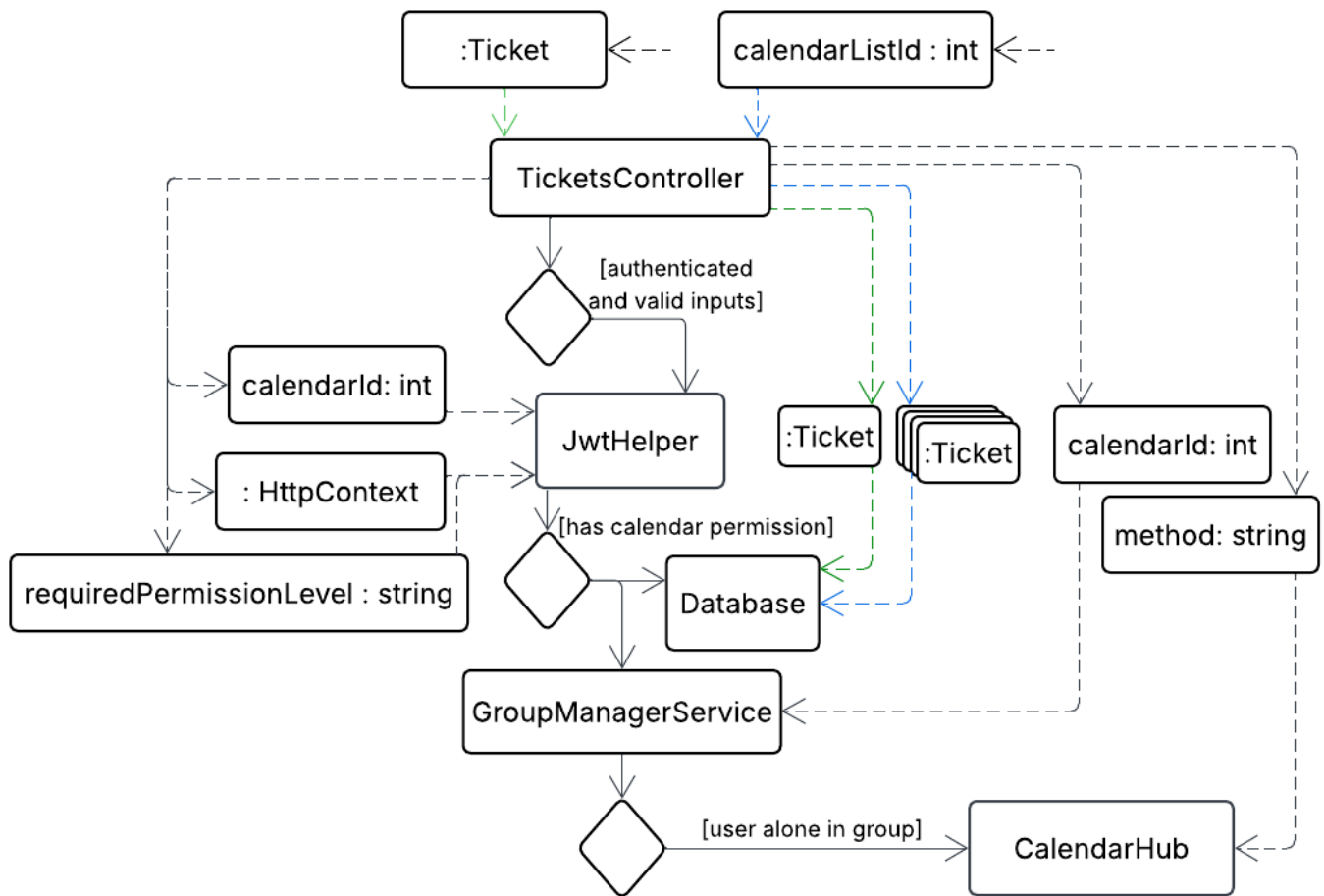
### 3.2.2. Tevékenységdiagram (UML)

Az alábbi diagramban `ref(...)` kulcsszó jelöli azon objektumokat melyek változása esetén frissül a felhasználói interfész is. Az olvashatóság érdekében nincs feltüntetve, de ilyen objektumok a `calendarLists` is, mely szintén frissül amikor hozzáadjuk a felhasználó által meghatározott kártyát.

Könnyebb követhetőség érdekében a `TicketsController` hívásokat kék és zöld színekkel jelöltem, hogy leolvasható legyen (a későbbi diagrammon is), hogy pontosan melyik tevékenység melyikhez tartozik.



3.5. ábra. Tevékenység diagram, kliens



3.6. ábra. Tevékenység diagram, szerver

### 3.3. Adatbázis modell

#### 3.3.1. Az adatmodell áttekintése

ER-diagram vagy osztálydiagram a táblák és kapcsolatok bemutatására

#### 3.3.2. Tábla-szintű leírás

Mezők: név, típus, kulcsok, indexek, alapértelmezett érték

#### 3.3.3. Tárolt eljárások, triggerek, függvények

Amennyiben a rendszer tartalmaz ilyen

### 3.4. Modul- és osztályszerkezet

#### 3.4.1. Backend modulok és rétegek

Controller, Service, Repository, Model felépítése

#### 3.4.2. Osztálydiagram (UML)

Főbb osztályok és kapcsolataik (öröklés, asszociáció)

#### 3.4.3. Főbb metódusok leírása

Módszerek bemenő paraméterei, kimenetei, működésük

### 3.5. A felhasználói felület terve

#### 3.5.1. Képernyők listája és leírása

Pl. LoginView, CalendarView, DayView, TicketModal

#### 3.5.2. Navigációs térkép

Képernyők közti kapcsolatok vizuális ábrázolása

#### 3.5.3. Felhasználói események kezelése

Főbb interakciók leírása (pl. gombnyomás, drag-and-drop)



## 4. fejezet

# Fejlesztői dokumentáció -Megvalósítás

### 4.1. Fejlesztés közbeni döntések

Adatábrázolás és struktúra

Felhasznált komponensek

Nyelvi eszközök alkalmazása és indoklása

### 4.2. Kiemelt kódrészletek

Hibakezelés, validálás, adatlekérés példái

### 4.3. Komponens terv és telepítés

Fizikai komponensek (frontend, backend, adatbázis)

Telepítési folyamat leírása (lokálisan és szerveren)

## 5. fejezet

# Fejlesztői dokumentáció - Tesztelés

### 5.1. Tesztelési stratégia

Mehet egy  
techstack is ide,  
nugetekkel mint  
implMo

Modultesztek és rendszertesztek

Fekete- és fehérdozoz tesztelés

## 5.2. Tesztesetek

Bemenet, elvárt kimenet, tesztleírás

## 5.3. Tapasztalatok és módosítások

Implementációs döntések változtatása tesztek alapján

## 5.4. Nagy adatmennyiség melletti viselkedés

Teljesítménytesztek és értékelés

## 5.5. Eredmények és hatékonyság elemzése

Optimalizációs szempontok, erőforráskezelés

## 5.6. Manuális frontend teszt

Bejelentkezési oldal funkciói

### Regisztráció

|              |   |
|--------------|---|
| <b>Given</b> | A felhasználó megnyitotta az alkalmazást  |
| <b>When</b>  | A regisztrációs lehetőséget választja   |
| <b>Then</b>  | A rendszer belépteti a főoldalra, ahol láthatja a naptárát és a feladatlistáit. |

### Bejelentkezés

|              |   |
|--------------|---|
| <b>Given</b> | A felhasználó megnyitotta az alkalmazást  |
| <b>When</b>  | A bejelentkezés lehetőséget választja, majd bejelentkezik                                   |
| <b>Then</b>  | A rendszer elvégzi a regisztrációt, majd a bejelentkezési oldalra irányítja a felhasználót. |

**Főoldal funkciói****Új feladatlista létrehozása**

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Given</b> | A felhasználó a főoldalon van  |
| <b>When</b>  | A feladatlista hozzáadása opciót választja (+ gomb a feladatlisták felett) majd megfelelően paraméterezi a megnyíló modalt |
| <b>Then</b>  | A feladatlista megjelenik a főoldalon.   |

**Feladatlista módosítása**

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Given</b> | A felhasználó a főoldalon van  |
| <b>When</b>  | Az adott feladatlistán a manage opciót választja, majd a felnyíló modalt megfelelően paraméterezi                      |
| <b>Then</b>  | A feladatlista valamint a hozzá tartozó kártyák megváltoznak (a kártyák csak akkor ha változott a feladatlista színe). |

**Feladatlista törlése**

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Given</b> | A felhasználó a főoldalon van  |
| <b>When</b>  | Az adott feladatlistán a manage opciót választja, majd a felnyíló modalon a törlés gombra nyom |
| <b>Then</b>  | A feladatlista valamint a hozzá tartozó kártyák törlődnek.                                     |

**Kártya létrehozása az adott feladatlistához**

|              |   |
|--------------|---|
| <b>Given</b> | A felhasználó a főoldalon van   |
| <b>When</b>  | A feladatlistán új kártya létrehozására kattint, majd megfelelően paraméterezi azt. |
| <b>Then</b>  | A kártya megjelenik a kívánt oszlopban.   |

**Kártya törlése az adott feladatlistáról**

|              |                                     |
|--------------|-------------------------------------|
| <b>Given</b> | A felhasználó a főoldalon van       |
| <b>When</b>  | A kártyát kitörli                   |
| <b>Then</b>  | A kártya törlődik a feladatlistáról |

### Kártya másolása saját naptárba

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Given</b> | A felhasználó a főoldalon van  |
| <b>When</b>  | A naptár másolása gombra kattint majd kiválasztja a felugró modalon melyik naptárba szeretne másolni     |
| <b>Then</b>  | A rendszer lemásolja az adott kártyát feltéve hogy egy pontosan ilyen még nem létezik az adott naptárban |

### Feladatlista kártyáinak újrarendezése

|              |   |
|--------------|---|
| <b>Given</b> | A felhasználó a főoldalon van   |
| <b>When</b>  | Az adott feladatlistán megfog egy kártyát majd a listán belül mozgatva új pozícióba teszi |
| <b>Then</b>  | A feladatlistában szereplő kártyák sorrendje frissül                                      |

### Kártya áthelyezése

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Given</b> | A felhasználó a főoldalon van és van egy oszlop egy meglévő kártyával.   |
| <b>When</b>  | A felhasználó a kártyát a naptár valamelyik mezőjére húzza. (balra időponthoz köti ami egy modal megfelelő paraméterezésével történik) |
| <b>Then</b>  | A kártya átkerül a naptár adott napjára.   |

### Naptár napjának megnyitása

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Given</b> | A felhasználó a főoldalon van          |
| <b>When</b>  | A naptár napjára kattint               |
| <b>Then</b>  | A naphoz tartozó napi nézet megnyílik. |

### További naptárak kezelése

|              |                                       |
|--------------|---------------------------------------|
| <b>Given</b> | A felhasználó a főoldalon van         |
| <b>When</b>  | A naptáron lévő manage gombra kattint |
| <b>Then</b>  | A további naptárak oldal megnyílik.   |

### Naptár másolása saját naptárba

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Given</b> | A felhasználó a főoldalon van  |
| <b>When</b>  | A naptár másolása gombra kattint majd kiválasztja a felugró modalon melyik naptárba szeretne másolni |
| <b>Then</b>  | A rendszer lemásolja a naptárhoz tartozó összes kártyát a duplikátumok szűrésére odafigyelve         |

## Napi nézet funkciói

### Kártya létrehozása

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Given</b> | A felhasználó a napi nézet oldalon van   |
| <b>When</b>  | Az új kártya létrehozása gombra (+) kattint, majd megfelelően paraméterezi azt.                                      |
| <b>Then</b>  | A kártya megjelenik a todo listában ha nem lett időponthoz kötve, amennyiben igen a scheduled listában lesz látható. |

### Kártya törlése

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Given</b> | A felhasználó a napi nézet oldalon van |
| <b>When</b>  | A kártyát kitörli                      |
| <b>Then</b>  | A kártya törlődik                      |

### Todo lista kártyáinak újrendezése

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Given</b> | A felhasználó a napi nézet oldalon van   |
| <b>When</b>  | A todo listán megfog egy kártyát majd a listán belül mozgatva új pozícióba teszi |
| <b>Then</b>  | A todo listában szereplő kártyák sorrendje frissül                               |

### Kártya megjelölése elvégzettként

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Given</b> | A felhasználó a napi nézet oldalán van   |
| <b>When</b>  | A kártyát megjelöli elvégzettként        |
| <b>Then</b>  | A kártya elvégzettként lesz megjelenítve |

### Kártya időpontra osztása

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Given</b> | A felhasználó a napi nézet oldalán van és van legalább 1 kártya az időponthoz nem kötött feladatlistában |
| <b>When</b>  | A felhasználó a kártyát szerkesztésére nyitja, majd időponthoz köti                                      |
| <b>Then</b>  | A kártya a megfelelő időpontban megjelenik az időponthoz kötött feladatlistában                          |

#### Kártya visszaküldése a főoldalra

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Given</b> | A felhasználó a napi nézet oldalán van és van legalább 1 kártya ami a főoldal valamelyik feladatlistájában volt. |
| <b>When</b>  | A felhasználó a kártyát visszaküldi a főoldalra  |
| <b>Then</b>  | A kártya visszakerül az eredeti feladatlistájába   |

#### Kártya másolása saját naptárba

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Given</b> | A felhasználó a főoldalon van  |
| <b>When</b>  | A naptár másolása gombra kattint majd kiválasztja a felugró modalon melyik naptárba szeretne másolni     |
| <b>Then</b>  | A rendszer lemásolja az adott kártyát feltéve hogy egy pontosan ilyen még nem létezik az adott naptárban |

### Több naptár kezelése funkciói

#### Új naptár létrehozása

|              |  |
|--------------|--|
| <b>Given</b> | A felhasználó a több naptár fülön van  |
| <b>When</b>  | Az új naptár létrehozása gombra kattint  |
| <b>Then</b>  | A rendszer létrehoz egy új naptárt, amelyhez további felhasználókat is hozzáadhat. |

#### Naptár törlése vagy követésének megszüntetése

|              |   |
|--------------|---|
| <b>Given</b> | A felhasználó a több naptár fülön van   |
| <b>When</b>  | A naptár törlése gombra kattint   |
| <b>Then</b>  | Amennyiben a felhasználó az utolsó owner a naptár és minden hozzá tartozó adat törlődik, ellenkező esetben csak az user hozzáférése |

**Profil funkciói****Jelszó változtatása**

|              |   |
|--------------|---|
| <b>Given</b> | A felhasználó a profil fölön van  |
| <b>When</b>  | A jelszó változtatása gombra kattint majd megfelelően paraméterezi a modalt |
| <b>Then</b>  | A jelszava megváltozik  |

**Profil törlése**

|              |   |
|--------------|---|
| <b>Given</b> | A felhasználó a profil fölön van  |
| <b>When</b>  | A profil törlése gombra kattint   |
| <b>Then</b>  | A felhasználó és minden hozzá kapcsolódó adat törlődik. A hozzá tartozó naptárak a naptár törlési szabályai szerint kerülnek kezelésre. |



## 6. fejezet

### Összegzés