



Vysoké učení technické v Brně

Fakulta informačních technologií

Programování zařízení Apple

2023 / 2024

IZA - Chore Planner

Obsah

1	Úvod	2
1.0.1	Uživatelé	2
1.0.2	Domy	2
1.0.3	Místnosti	2
1.0.4	Události	2
1.0.5	Upozornění	3
1.0.6	Možnosti vzhledu	3
1.1	Budoucí Vývoj	3
1.2	Prostředí a testy	3
1.3	Ukázky aplikace	4

1 Úvod

Aplikace **Chore Planner** pomáhá uživatelům spravovat a plánovat domácí povinnosti a podobné úlohy. Uživatelé mohou vytvářet domy a v nich modelovat místnosti ve kterých budou mít možnost plánovat události. Dané události jsou následně zobrazovány na základě zbývajících času a upozorňují uživatele o jejich časové kritičnosti.

1.0.1 Uživatelé

Uživatelé musí mít unikátní přezdívku. List uživatelů seřazuje všechny uživatele podle jejich přezdívek. Po kliknutí na uživatele je tento uživatel zvýrazněn a může být následně editován nebo zvolen pomocí ikonky domu. Podržením uživatele v listu a následným přejetím na pravou stranu obrazovky se zobrazí možnost uživatele smazat.

1.0.2 Domy

Domy fungují podobně jako uživatelé. Využívají stejného systému zvýraznění po kliknutí a následné možnosti editace nebo výběru za pomoci ikonky domu. Domy mají unikátní parametr **Název**. Po smazání domu jsou všechny korespondující místnosti a události také smazány a uživatelé co se v domě nachází jsou nyní bez domova. Domov lze mazat pouze z vně jeho pohledu a nikoli z listu, aby se zabránilo smazání z nedopatření.

1.0.3 Místnosti

Místnosti jsou obsaženy zvlášť pro každý dům. Je možné vytvářet 10 druhů místností, kde jeden druh figuruje jako **Ostatní** pro možnost různorodosti. Každá vytvořená místnost musí obsahovat unikátní název a je následně v pohledu na místnosti reprezentována jednoduchým obrázkem, indikujícím typ místnosti. Podobně jako domy, lze i místnosti mazat pouze z vně jejich pohledu.

V pohledu s místnostmi má uživatel také možnost opustit dům, kdy je navrácen zpět na volbu uživatele.

V listu událostí pro specifickou místnost je možné místnost přidat nebo odebrat z **Mých Místností**. List místností obsahuje tlačítko **Moje Místnosti**, které následně filtruje list na základě místností, které si uživatel přiřadí. Při vytvoření místnosti uživatelem je mu tato místnost automaticky přiřazena a lze ji následně manuálně odstranit.

1.0.4 Události

V každé místnosti je obsažen list událostí, tento list je řazen podle zbývajících času každé události. List událostí zobrazuje jejich název, zbývajících čas, interval pokud jsou opakující a status. Status události je určen na základě jak zbývajících času, tak času od startu. Samotné události lze tvořit pomocí unikátního jména a volitelného popisu. Následně může být událost jednorázová nebo opakující se. V případě jednorázové události musí být zvolen rozsah času delší nebo rovný 2 minutám pro konzistenci. U opakující se události je možné volit libovolný interval který není nulový nebo menší nule, s hodnotami typu **Minuty**, **Hodiny**, **Dny** nebo **Týdny**.

Při zobrazení detailu události lze vidět datum začátku a konce a vizuální reprezentaci uběhnutého času, pod kterým se nachází zbývajících čas.

Jednorázové úlohy lze ukončit pomocí tlačítka v jejich detailu. Toto tlačítko ukončí danou událost a zobrazí opět list událostí. V případě opakujících se událostí, je toto tlačítko nahrazeno obnovovacím, které označí dobu kliknutí jako nový start, tedy dokončení události a resetování intervalu.

Události je ještě možné v jejich listu smazat, stejnou funkcionalitou jako v případě listu uživatelů.

1.0.5 Upozornění

Při vytvoření první události je uživatel otázan o povolení upozornění. V případě jejich povolení je následně informován pokaždé, když nějaká událost vstoupí do kritického stavu. Notifikace jsou v případě smazání nebo předčasného dokončení úlohy zrušeny. V případě opakovacích událostí se upozornění obnoví, jakmile uživatel dokončí úlohu.

1.0.6 Možnosti vzhledu

Aplikace monitoruje typ vzhledu zvolený v zařízení a na základě něj mění vzhled některých prvků aplikace pro lepší čitelnost. Mezi prvky patří zvýraznění uživatelů a domů v jejich listech a obrázky místností pro různé vzhledy.

1.1 Budoucí Vývoj

V budoucích verzích je možné aplikaci rozšířit o přesun dat z lokálního úložiště na centralizované, umožňující využívat aplikaci ve více lidech na více zařízeních.

1.2 Prostředí a testy

- Aplikace využívá knihoven SwiftUI, SwiftData, UserNotifications
- Aplikace byla vytvořena v prostředí Xcode 15.0.1
- Testování probíhalo jak na simulovaném tak na fyzickém zařízení
- Simulátor: iPhone 15 Pro (iOS 17.0.1)
- Fyzické zařízení: iPhone 13 Pro (iOS 17.4.1)
- Všechny obrázky použité v aplikaci jsou buď systémové nebo vytvořené mnou

1.3 Ukázky aplikace



