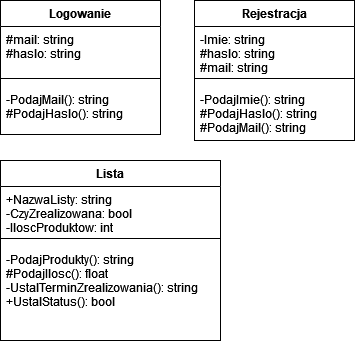
**1. Skład zespołu:**

*Przemysław Korkuć 2A*

**2. Opis projektu:**

Aplikacja „Lista zakupów” powinna umożliwiać stworzenie listy produktów, które klient ma zamiar kupić, zapisywanie jej do pliku, odczytywanie innych list, wykreślanie kupionych produktów, dodawanie nowych, edycja istniejących.

Elementy listy powinny zawierać następujące pola:  
- nazwa produktu,

- rodzaj produktu,

- ilość produkty z jednostką (sztuki, kilogramy, litry),

- pole do odhaczania kupione/do kupienia.

W zależności od kategorii produktu, powinna wyświetlać się ikonka. Aplikacja po uruchomieniu powinna wczytywać ostatnio przeglądaną listę.

Aplikacja powinna mieć przyciski:  
- utwórz listę,

- edytuj aktualną listę,

- dodaj/usuń produkt.

Aplikacja powinna umożliwiać wysyłanie i pobieranie list na serwer http.

**3. Scenariusze**

Logowanie:

1. Użytkownik po uruchomieniu aplikacji widzi pole do wpisanie nazwy użytkownika i hasło.
2. Użytkownik wpisuje potrzebne dane.
3. Aplikacja przekierowuje użytkownika na stronę główną aplikacji.

Rejestracja:

1. Po uruchomieniu aplikacji, oprócz pól do wpisania danych użytkownika, jest możliwość przejścia w zakładkę rejestracji.
2. Aby się zarejestrować, użytkownik podaje imię, nazwisko (opcjonalnie), numer email, numer telefonu (opcjonalnie) oraz ustawia hasło (minimum 4 dowolne znaki (może być PIN)) i wpisuje hasło ponownie w celu potwierdzenia.
3. Zatwierdza przyciskiem i przechodzi do strony głównej aplikacji.

Stworzenie nowej listy:

1. Użytkownik na stronie głównej wciska opcja „dodaj listę”.
2. Użytkownik podaje nazwę listy, termin do którego lista musi być zrealizowana (opcjonalnie), nazwę sklepu/ów w których trzeba kupić te produkty (opcjonalnie).
3. Użytkownik wiersze w tabelce (produkty) poprzez wpisanie do odpowiednich kolumn nazwę produktu, ilość (opcjonalnie).
4. Aplikacja automatycznie ustawia stan produkty na „do kupienia”.

Robienie zakupów z listą:

1. Aplikacja ma umożliwiać korzystanie z niej za pomocą jednej ręki (przyciski mają być blisko siebie i być intuicyjne)
2. Poszczególny produkty można jednym kliknięciem zmienić na kolejno „w koszyku”, „brak produktu” i ponownie „do kupienia”.
3. Po zrobionych zakupach i wyjściu z listy, gdy wszystkie produkty będą w statucie „w koszyku”, lista będzie w trybie „zrealizowana”. Aplikacja zapyta użytkownika czy usunąć listę.
4. Po zrobionych zakupach można wcisnąć „do kasy” i wtedy lista zaznaczy produkty „do kupienia”, jeśli jakieś zostały, a jak nie, to lista będzie zrealizowana.

Usuwanie produkty z listy:

1. Należy wejść w daną listę, przytrzymać produkt
2. Wyświetlą się opcje „usuń” i „zmień status”
3. Należy kliknąć „usuń”.

Usuwanie listy:

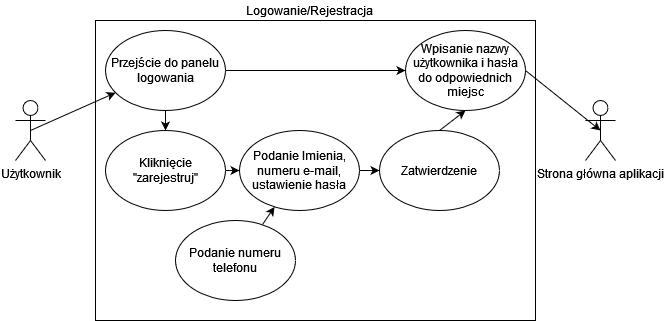
1. Należy przytrzymać listę i wcisnąć „usuń”.
2. Aplikacja zapyta się czy na pewno usunąć listę.

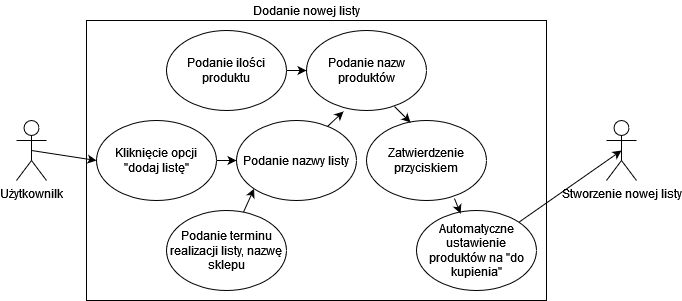
Przypomnienie o zrealizowaniu listy:

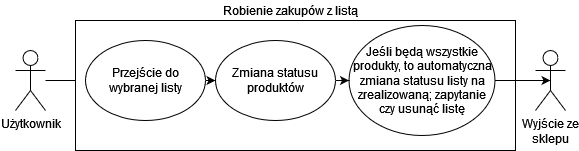
1. Jeśli termin realizacji listy będzie się zbliżał, to aplikacja wyśle powiadomienie użytkownikowi o tym i będzie wiedział, że listę trzeba zrealizować np. do jutra.

Wylogowanie:

1. Użytkownik naciska trze kreseczki w menu.
2. Wyświetlą się paski „ustawienia” i „wyloguj”.
3. Po wciśnięciu „wyloguj” wyloguje użytkownika i przekieruje go do pól do wpisywania danych do logowania.
4. **Diagramy UML**







## 

## 