Описание проекта

**Состав команды:**

**Пеньков Павел** - старший разработчик.

Обязанности: разработка логики программы, написание кода программы, контроль над работой младших разработчиков.

**Кузьменко Анна** - младший разработчик, менеджер проекта.

Обязанности: создание графического интерфейса, организация реализации проекта.

**Меренова Анастасия** - младший разработчик.

Обязанности: создание графического интерфейса.

**Гейден Ольга** – тестировщик.

Обязанности: тестирование проекта на полное соответствие установленным требованиям на различных этапах, ошибок.

**Общая концепция приложения**

***Your Time***  
**Cчетчик полезного и бесполезного времени.**

Приложение ведет отчет о «полезном» и «бесполезном» времени во время работы пользователя. Нажатие на кнопку «GO!» запускает счетчик, который подсчитывает либо «полезное», либо «бесполезное» время пользователя. Следовательно, если пользователь нажимает кнопку «GO!» впервые, то запускается счетчик «полезного» времени, второй раз – «бесполезного». Так действия чередуются: нажатие кнопки в нечетный раз – подсчет «полезного» времени, нечетный – «бесполезного». По истечении 24 часов работы счетчика, он обнуляется, а приложение сохраняет данные о подсчете времени за день.

Элементы главного окна приложения

* Кнопка запуска таймера.
* Два таймера, каждый из которых считает «полезное» и «бесполезное» время соответственно.

**Структура программы**

Общее описание архитектуры  
  
Исходные коды хранятся в главной папке проекта, остальные файлы хранятся в директории /src (изображения в /src/img) **(!Доделать)**   
  
Основные классы

* Класс Application   
  Основной класс, считающий количество «полезного» / «бесполезного» времени.

Содержание класса:

1. **Переменная time**

Хранит текущее время.

1. **Метод start.**

Начинает отсчет времени.

1. **Метод stop.**

Заканчивает отсчет времени.

1. **Метод reset.**

Обнуляет секундомер.

1. **Метод pressButton.**

Обрабатывает нажатие пользователем кнопки «GO».

* Класс Day

Хранит полезное и бесполезное время за день.

*Содержание класса:*

1. **Переменная date**

Хранит дату, когда было использовано приложение.

1. **Переменная usefulTime**

Хранит полезное время за день date.

1. **Переменная unusefulTime**

Хранит бесполезное время за день date.

* Класс StoreOfDays

Содержит в себе массив дней, в которые было использовано приложение.

1. **Массив storeOfDays**

Массив, хранящий дни.

1. **Статический метод mostUsefulDay**

Среди n-го количества дней возвращает самый «полезный».

1. **Статический метод mostUnusefulDay**

Среди n-го количества дней возвращает самый «бесполезный»