

# TaskManager

## Opis zadania

Twoim zadaniem jest stworzenie aplikacji do zarządzania zadaniami, w której użytkownicy mogą tworzyć, przypisywać i śledzić status swoich zadań.

Aplikacja powinna posiadać GraphQL API/REST, być oparta na zasadach Domain-Driven Design (DDD) oraz wykorzystywać Event Sourcing do śledzenia zmian w zadaniach.

Dodatkowo, aplikacja powinna integrować się z zewnętrznym API, np. JSONPlaceholder - <https://jsonplaceholder.typicode.com/guide/>, aby pobierać przykładowe dane użytkowników.

## Technologie

1. Symfony 7+
2. GraphQL (OverblogGraphQLBundle)
3. Doctrine ORM
4. Event Sourcing (Symfony Messenger)
5. Integracja z JSONPlaceholder (lub innym Fake API)
6. Testy jednostkowe (PHPUnit)
7. Docker

## Funkcjonalności

Podział kodu wg zasad Domain-Driven Design:

- src/Domain - warstwa domenowa
- src/Application - warstwa aplikacyjna
- src/Infrastructure - warstwa infrastruktury

### Agregat 1: User

1. Pobranie użytkowników z API JSONPlaceholder (integracja)
2. Logowanie użytkownika
3. Pobieranie danych o zalogowanym użytkowniku

### Agregat 2: Task

1. Tworzenie zadania (nazwa, opis, status, użytkownik przypisany)
2. Zmiana statusu zadania (To Do, In Progress, Done)
3. Lista zadań przypisanych do użytkownika

4. Lista wszystkich zadań (dla admina)
5. Historia zmian zadania (Event Sourcing)

## Integracja z API

W aplikacji należy dodać endpoint GraphQL/REST, który pozwoli pobrać z systemu listę zadań. Dodatkowo należy wykonać integrację REST API z JSONPlaceholder, w celu pobrania dostępnych w systemie użytkowników i zapisze ich w bazie: <https://jsonplaceholder.typicode.com/users>.

## Event Sourcing

Każda operacja na zadaniu (utworzenie, zmiana statusu) generuje zdarzenie, które jest zapisywane w Event Store.

Przykładowe zdarzenia:

- TaskCreatedEvent – zadanie zostało utworzone
- TaskStatusUpdatedEvent – zmiana statusu zadania

## Wzorce projektowe

W ramach zadania wykorzystaj poniższe wzorce projektowe wykorzystywane w PHP:

- Factory Pattern – ten wzorzec umożliwia tworzenie obiektów bez bezpośredniego używania operatora new, co zwiększa elastyczność kodu i ułatwia jego rozszerzanie.
- Strategy Pattern – dzięki zastosowaniu strategii kod staje się bardziej modularny i zgodny z zasadą otwarte-zamknięte, co pozwala na łatwe dodawanie nowych sposobów realizacji danej funkcjonalności bez ingerencji w istniejący kod.

Wykorzystanie obu wzorców pozwoli na bardziej przejrzystą i elastyczną architekturę aplikacji, umożliwiając łatwe rozszerzanie funkcjonalności oraz testowanie poszczególnych komponentów niezależnie od siebie.

## Testy jednostkowe (opcjonalne)

Należy napisać testy dla utworzonej w ramach wzorców projektowych fabryki, aby upewnić się, że działa ona zgodnie z założeniami i poprawnie tworzy obiekty wymaganych klas. Testy powinny obejmować zarówno przypadki standardowe, jak i sytuacje brzegowe, sprawdzając, czy fabryka zwraca poprawne instancje, obsługuje błędne dane wejściowe oraz zachowuje zgodność z oczekiwany interfejsem.

## Repozytorium kodu

W trakcie implementacji kod należy wrzucić na repozytorium, aby zapewnić jego wersjonowanie. Ważne jest, aby każdy commit był dobrze opisany i jasno wskazywał, jakie zmiany zostały wprowadzone. Należy stosować czytelne i zwięzłe komunikaty. Regularne commitowanie pozwala śledzić postęp prac oraz umożliwia szybki powrót do wcześniejszej wersji kodu w razie potrzeby. Do konwencji nazywania commitów można wykorzystać: <https://www.conventionalcommits.org/en/v1.0.0/>.