



# AGH

## REMEMBER

Uniwersalny kategoryzator

Poradnik użytkownika

Tomasz Marek

IEiT Informatyka niestacjonarne

2021/2022

wersja 1.2

## Spis treści

Konfiguracja	2
Użytkowanie aplikacji	7

# 1 Konfiguracja

## 1.1 App Auth

### 1.1.1 Zmienne środowiskowe

**PORT** - Numer portu na którym usługa ma nasłuchiwać

**DB\_CONN** - Adres połączenia do bazy danych

**DB\_USER** - Użytkownika do połączenia z bazą danych

**DB\_PASS** - Hasło do połączenia z bazą danych

**HOST** - Adres do wystawienia usługi

**SECRET** - Sekret używany do generowania JWT Tokena

### 1.1.2 Uruchamianie

Uruchamianie w środowisku testowym powinno odbywać się poprzez komendę.

```
npm run start:debug
```

Uruchamianie w środowisku produkcyjnym.

```
npm run start:prod
```

## 1.2 User Auth

### 1.2.1 Zmienne środowiskowe

**PORT** - Numer portu na którym usługa ma nasłuchiwać

**DB\_CONN** - Adres połączenia do bazy danych

**DB\_USER** - Użytkownika do połączenia z bazą danych

**DB\_PASS** - Hasło do połączenia z bazą danych

**HOST** - Adres do wystawienia usługi

**JWT\_SECRET** - Sekret używany do generowania JWT Tokena

**JWT\_EXPIRATION** - Okres żywotu JWT Tokena (przykładowy format - 6000s)

**APP\_AUTH\_PORT** - Port na którym nasłuchuje usługa App Auth

**APP\_AUTH\_HOST** - Host na którym nasłuchuje usługa App Auth

**GITHUB\_LOGIN\_URL** - Url autoryzacyjny Github

**GITHUB\_TOKEN\_URL** - Url zwracania tokena Github

**GITHUB\_API\_URL** - Url API Github

**GITHUB\_CLIENT\_ID** - Id aplikacji zarejestrowanej w Github

**GITHUB\_CLIENT\_SECRET** - Token aplikacji zarejestrowanej w Github

### 1.2.2 Uruchamianie

Uruchamianie w środowisku testowym powinno odbywać się poprzez komendę .

```
npm run start:debug
```

Uruchamianie w środowisku produkcyjnym.

```
npm run start:prod
```

## 1.3 Remember API

### 1.3.1 Zmienne środowiskowe

**PORT** - Numer portu na którym usługa ma nasłuchiwać

**HOST** - Adres do wystawienia usługi

**APP\_AUTH\_PORT** - Port na którym nasłuchuje usługa App Auth

**APP\_AUTH\_HOST** - Host na którym nasłuchuje usługa App Auth

**USER\_AUTH\_PORT** - Port na którym nasłuchuje usługa User Auth

**USER\_AUTH\_HOST** - Host na którym nasłuchuje usługa User Auth

**APP\_AUTH\_ID** - Id aplikacji zarejestrowanej w App Auth

**APP\_AUTH\_TOKEN** - Token aplikacji zarejestrowanej w App Auth

### 1.3.2 Uruchamianie

Uruchamianie w środowisku testowym powinno odbywać się poprzez komendę.

```
npm run start:debug
```

Uruchamianie w środowisku produkcyjnym.

```
npm run start:prod
```

## 1.4 Remember Web

### 1.4.1 Plik konfiguracyjny

Konfiguracja odbywa się poprzez plik `environment.ts` eksportujący obiekt JSON zawierający pary klucz-wartość.

`production` - boolean określający czy środowisko jest produkcyjne

`apiUrl` - łańcuch połączenia Remember API

### 1.4.2 Uruchamianie

Uruchamianie w środowisku testowym powinno odbywać się poprzez komendę.

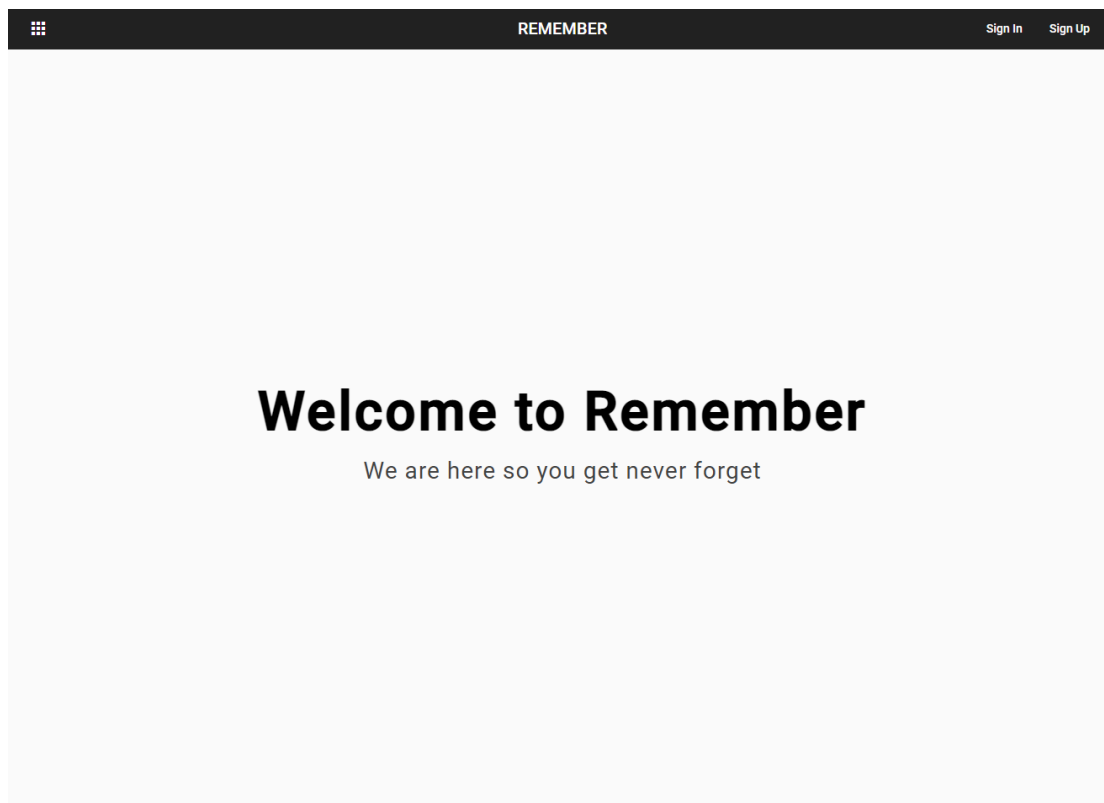
```
npm run start
```

Uruchamianie w środowisku produkcyjnym.

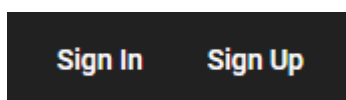
```
npm run start:prod
```

## 2 Użytkowanie aplikacji

Po uruchomieniu aplikacji użytkownik zostaje powitany przez następujący widok.



W górnym prawym rogu znajdują się przyciski umożliwiające zarejestrowanie oraz zalogowanie w systemie.



Po kliknięciu przycisku rejestracji zostajemy przekierowani do widoku rejestracji.

**Sign up**

Username \*

Display Name \*

Email \*

Password \*

Confirm Password \*

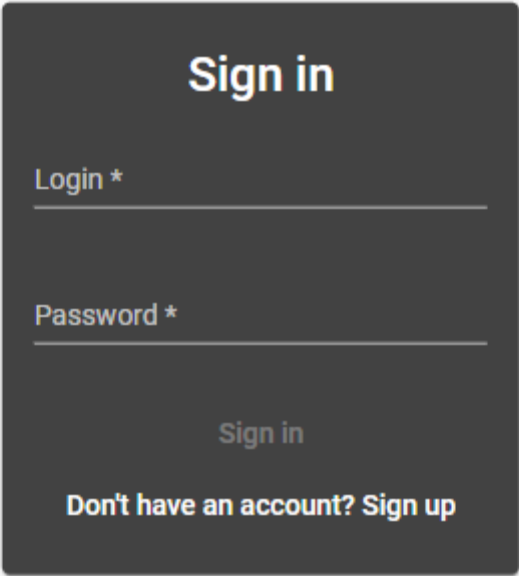
**Sign up**

**Already have an account? Sign in**

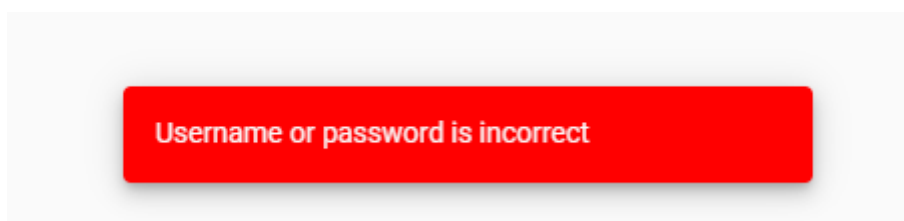
Po udanej rejestracji zostajemy przekierowani do widoku logowania.

Po kliknięciu przycisku logowania zostajemy przekierowani na widok logowania.



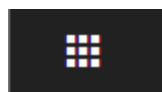
A dark gray rectangular sign-in form with rounded corners. At the top, the text "Sign in" is displayed in a white, bold, sans-serif font. Below this, there are two input fields. The first is labeled "Login \*" in a light gray font, followed by a horizontal line. The second is labeled "Password \*" in a light gray font, followed by a horizontal line. Below the password field, the text "Sign in" is displayed in a light gray font. At the bottom of the form, the text "Don't have an account? Sign up" is displayed in a white font.

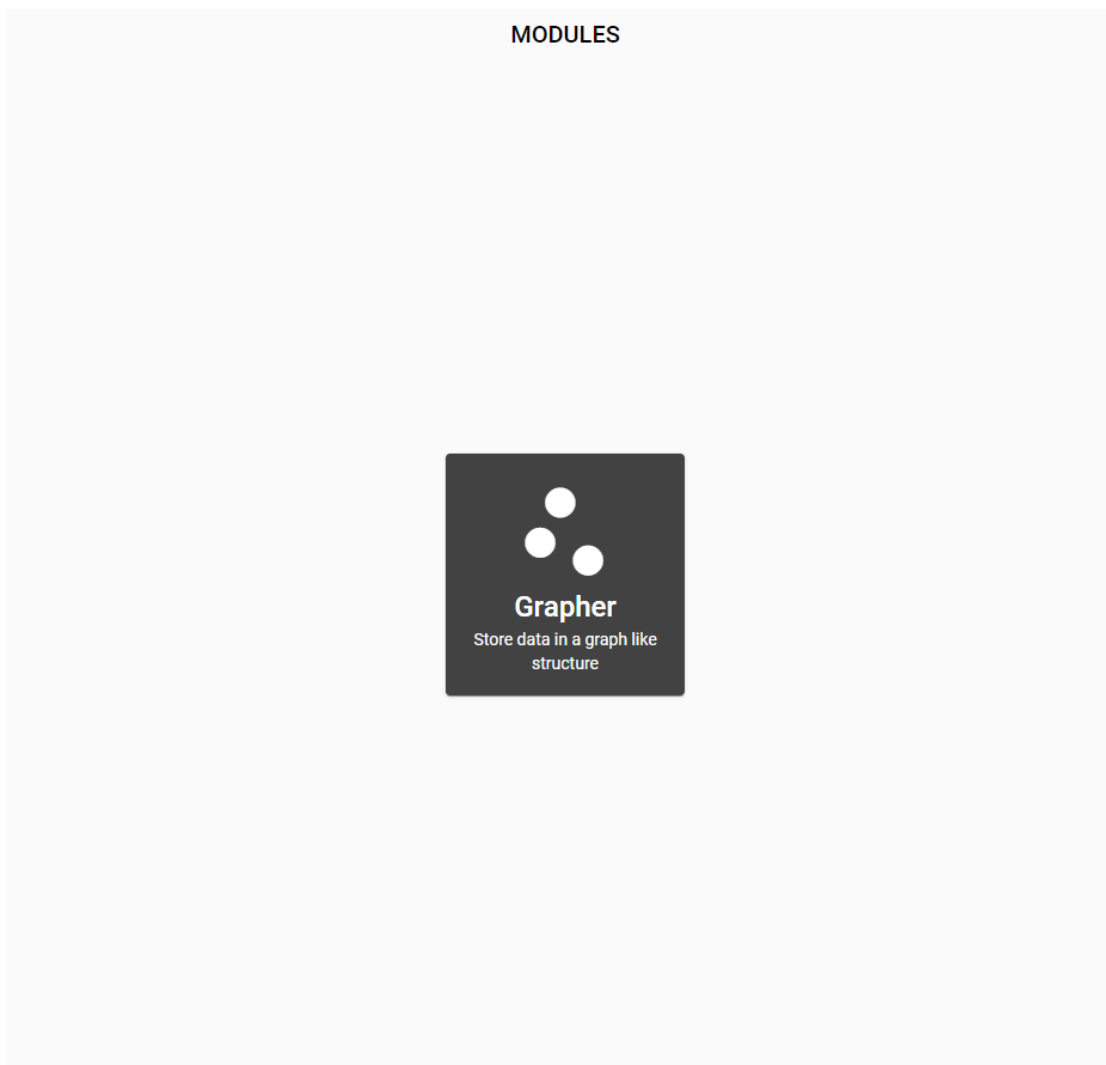
Wpisanie niepoprawnych danych skutkuje wyświetleniem komunikatu.



Wpisanie poprawnych danych logowania rezultuje przekierowaniem do widoku modułów.

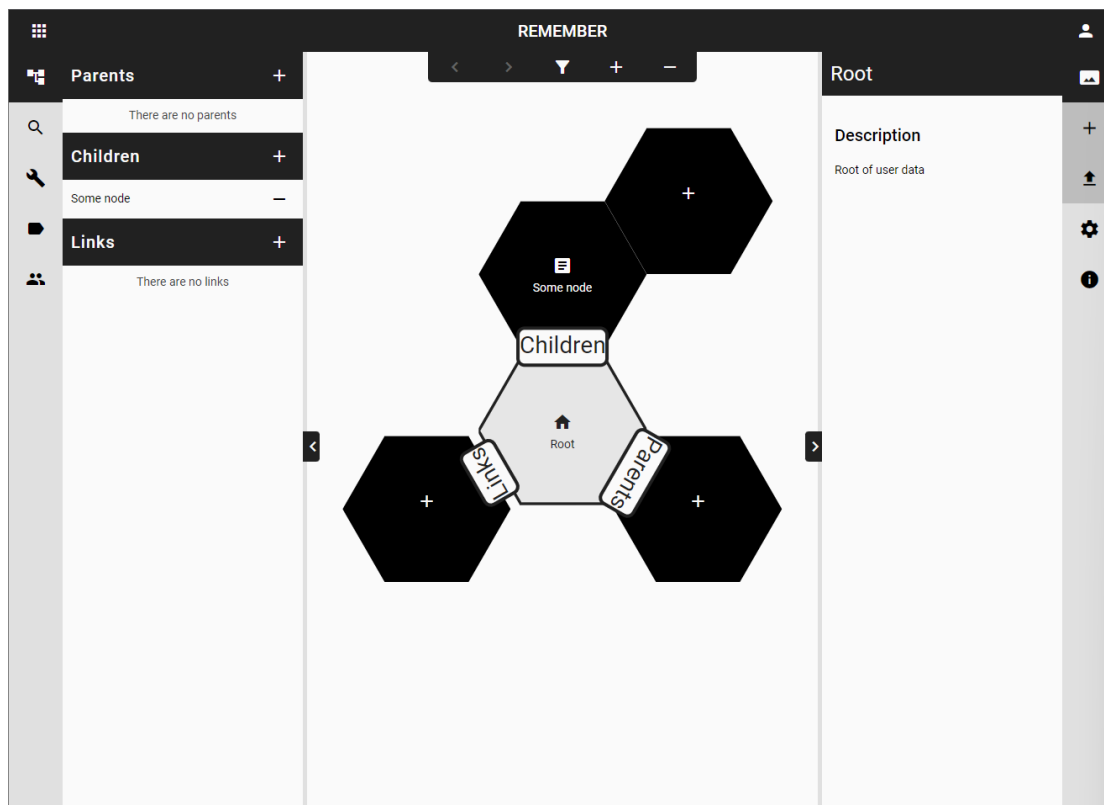
Dostęp do widoku modułów można uzyskać także za pomocą przycisku znajdującego się w górnym prawym rogu menu.





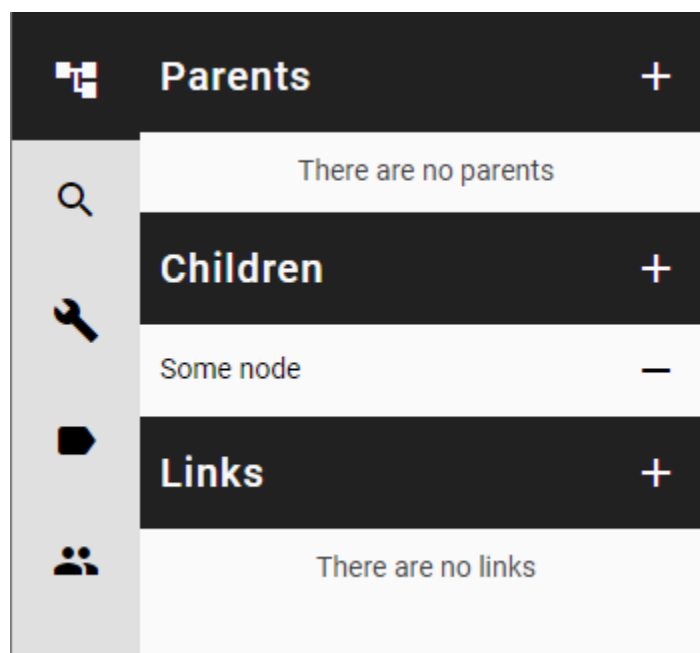
Widok modułów zawierać będzie wszystkie moduły aplikacji, w momencie pisania tego dokumentu jest to tylko jeden moduł (Grapher). Kliknięcie w kafelek modułu przenosi użytkownika do odpowiadającego mu widoku.

Główny widok modułu Grapher prezentuje się następująco:

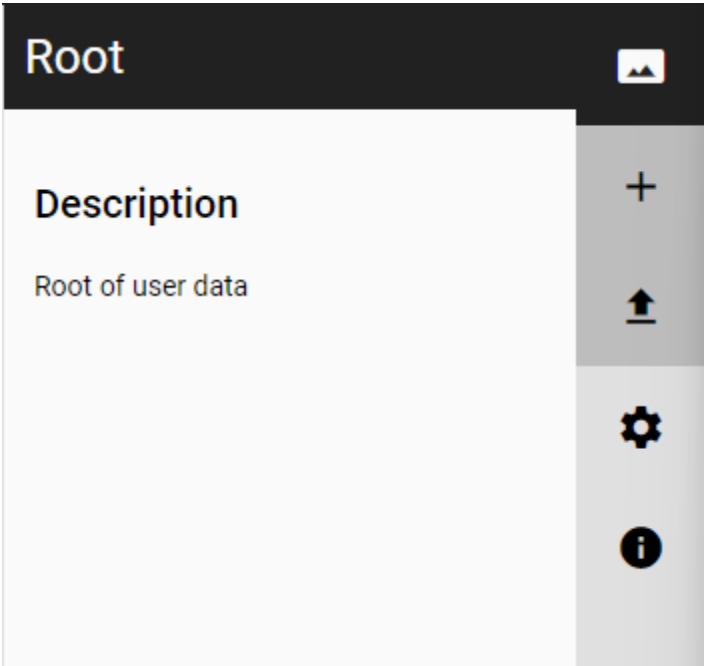


Dzieli się on na 3 główne sekcje:

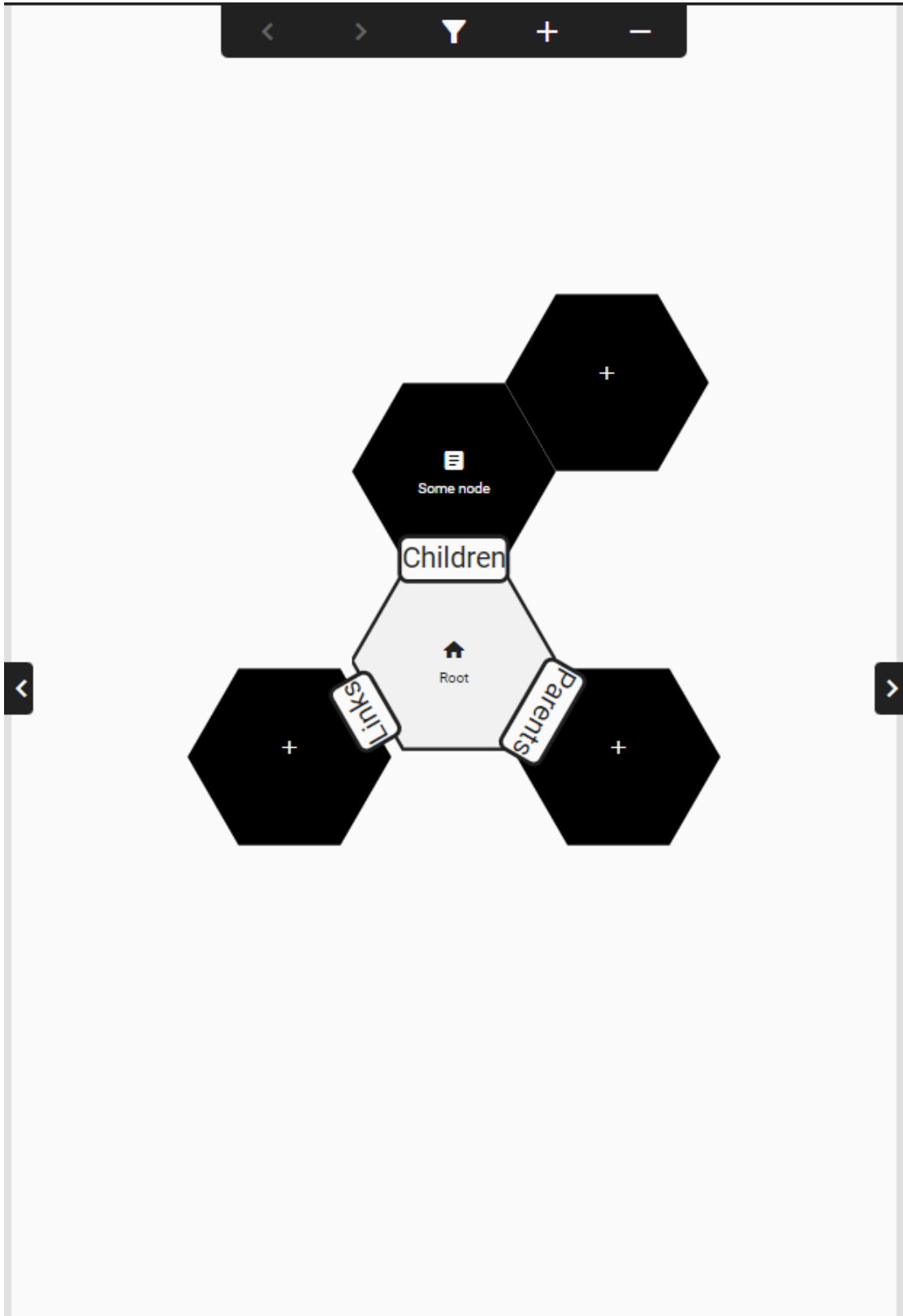
Sekcja menu modułu (po lewej)



Sekcja zawartości obiektu (po prawej)



Sekcja widoku grafowego (pośrodku)



Obiekty widoczne pomiędzy sekcjami pozwalają na reskalowanie i chowanie poszczególnych sekcji.



Kliknięcie na czarny obiekt ze strzałką zwinie/rozwinie sekcję, podczas gdy przeciągnięcie szarej podziałki między sekcjami pozwala na jej poszerzenie/skurczenie.

Sekcja menu modułu grapher

Po lewej stronie menu modułu możemy zaobserwować nawigację umożliwiającą przełączanie pomiędzy poszczególnymi zakładkami w kolejności:

- widok drzewa aktualnego obiektu
- wyszukiwanie obiektów
- akcje
- tagi
- powiązani użytkownicy



### Zakładka widoku drzewa

Wyświetla obiekt w postaci drzewa, pozwala na nawigację oraz zmianę aktywnego obiektu oraz modyfikowanie stanu obiektów (przycisk plusa przy poszczególnej sekcji pozwala na dodanie do niej nowych obiektów, przycisk minusa pozwala na usunięcie powiązania pomiędzy obiektami).

<b>Parents</b>	+
There are no parents	
<b>Children</b>	+
Some node	—
<b>Links</b>	+
There are no links	

### Zakładka wyszukiwania obiektów

# Search

Name

Description

Type

Owner  
Me

✓

—

Apply filters to find nodes

Zakładka służy jako sposób na szybkie wyszukiwanie obiektów w systemie.

Przycisk w górnym prawym rogu pozwala na zwijanie/rozwijanie filtrów w celu zapewnienia większej ilości miejsca na przeglądanie rezultatów.

Przycisk w dolnym lewym rogu służy do wyczyszczenia filtrów.

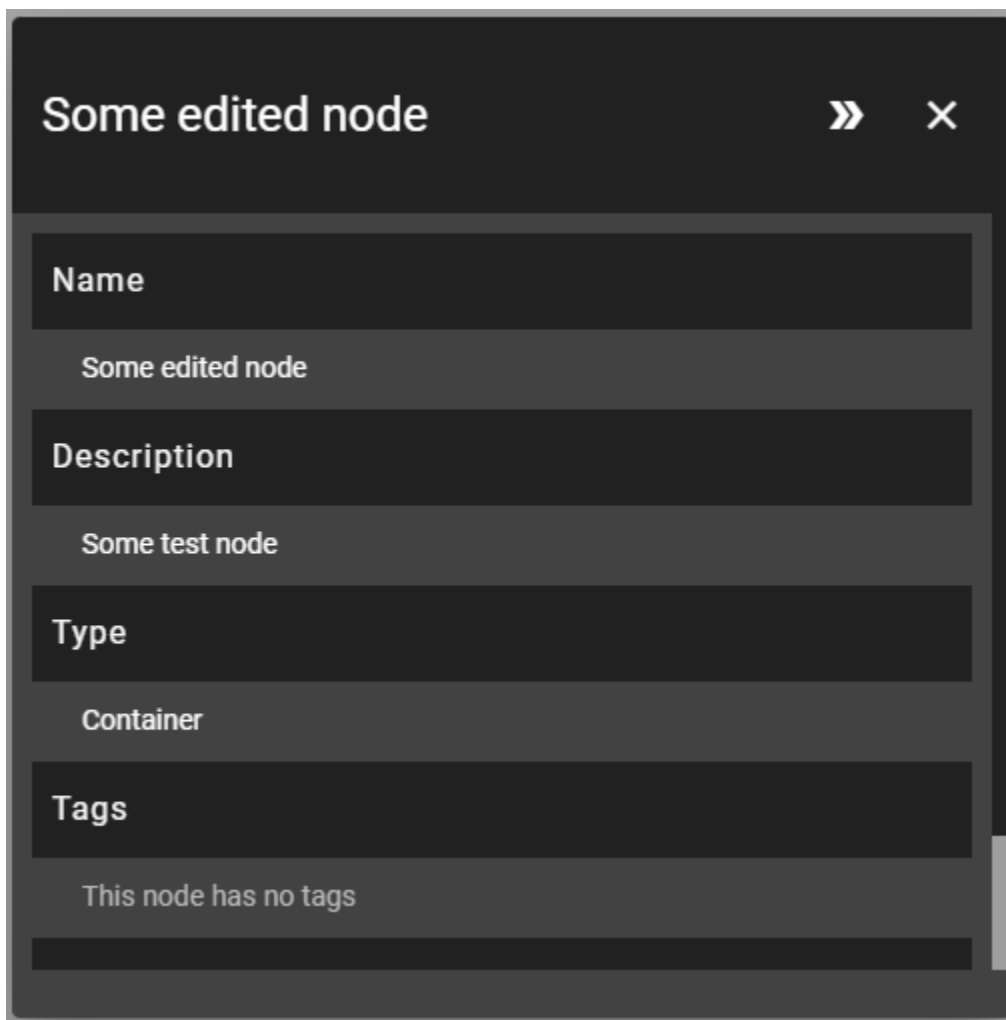
Obiekty zostaną wyszukane po zatwierdzeniu filtrów za pomocą przycisku check znajdującego się po lewej stronie na dole.



Search			▼
Some edited node	🔍	»»	
Some node	🔍	»»	
dsfas	🔍	»»	
Something	🔍	»»	
Something	🔍	»»	

Każdy z rezultatów zawiera przyciski lupy oraz podwójnej strzałki.

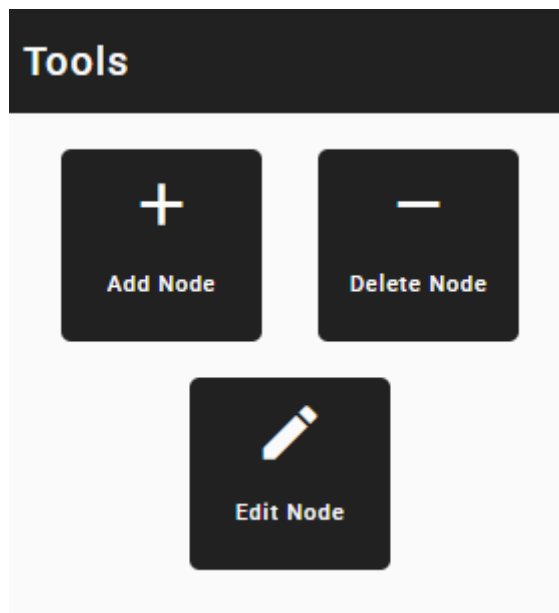
Przycisk lupy służy do otworzenia podglądu informacji o obiekcie (w sytuacji w której dwa obiekty mają taką samą nazwę).



Przyciski podwójnej strzałki służą do nawigacji do podanego obiektu (zarówno w podglądzie informacji o obiekcie jak w rezultacie wyszukiwania). Nawigacja do podanego obiektu nie jest jednoznaczna z ustawieniem obiektu jako aktywny.

### **Zakładka akcji**

Zakładka akcji zawiera bezkontekstowe akcje możliwe do wykonania w systemie (tzn. akcje, które nie wykonują się w kontekście innego obiektu). Pozwala to np. na dodanie obiektu bez potrzeby wyszukiwania rodzica pod którym obiekt ten miałby się znaleźć, co dla zaawansowanego użytkownika może znacznie przyspieszyć proces.



Jako że poszczególne akcje są wykorzystywane w wielu miejscach w systemie (z różnymi kontekstami), widoki akcji zostaną przedstawione w dalszej sekcji tego dokumentu.

#### **Zakładka tagów**

Zakładka tagów pozwala na wyświetlenie i modyfikację tagów użytkownika.

Tags	
Search	+
The first one	—
The second one	—
The third one	—
Something	—
Some tag	—
Testin	—

Wyszukiwarka na górze pozwala na filtrowanie tagów.

Search first	+
The first one	—

Przycisk minusa po prawej stronie każdego taga pozwala na usunięcie go.

W przypadku w którym podany tag nie istnieje możemy go dodać za pomocą przycisku plusa.

Search The fourth one	+
No tags found	

## Zakładka powiązanych użytkowników

Zakładka powiązanych użytkowników pozwala na zarządzanie użytkownikami których widzimy z poziomu aplikacji (jeżeli chcemy jakiemuś użytkownikowi nadać uprawnienia do naszego obiektu lub jeżeli chcemy wyszukiwać jego obiekty, musi on najpierw zostać użytkownikiem powiązanym).

Users		
Search s	✓	—
Tomen		—
Sammy		—

Wyszukiwarka pozwala na wyszukiwanie i dodawanie poszczególnych użytkowników, kliknięcie na podanego użytkownika dodaje go jako użytkownika powiązanego.

Search s	✓	—
Shawn		

Przyciski po prawej stronie wyszukiwarki służą kolejno do zatwierdzenia i wyczyszczenia filtrów wyszukiwania.

Przycisk minusa po prawej stronie powiązanego użytkownika służy do usunięcia powiązania z użytkownikiem.

## Sekcja zawartości obiektu

Sekcja ta przeznaczona jest na wszelkie informacje dotyczące aktywnego obiektu oraz wykonywanie akcji w jego kontekście.

Po prawej stronie znajduje się nawigacja sekcji, zawierająca takie zakładki jak:

- Widok
- Zawartość (w przypadku obiektów mogących posiadać zawartość)

- Akcje
- Informacje



Zakładka nawigacji może także zawierać akcje kontekstowe dla danej zakładki (identyfikowane poprzez ciemniejsze tło).



Zakładka widoku

Domyślnie zawiera podstawowe informacje opisujące obiekt (nazwa, opis).

## Root

### Description

Root of user data

W przypadku gdy obiekt posiada widok, zostaje on wyświetlony.

## This is a test view

Paragraph view

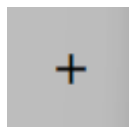
List item

List item

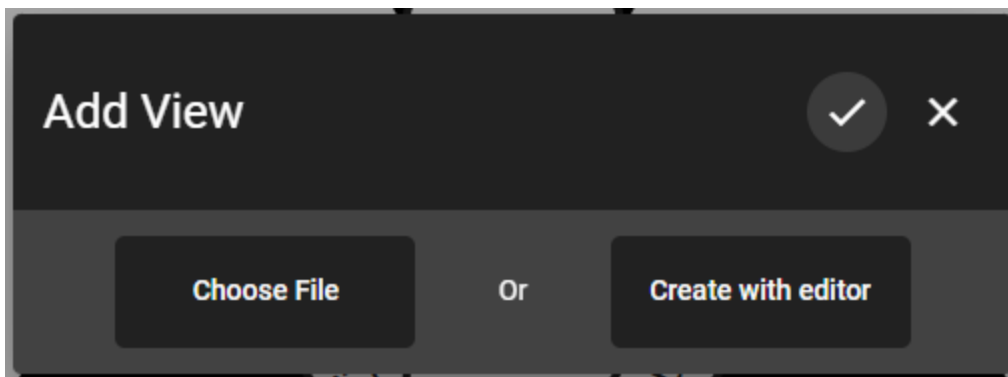
List item

List item

Jeżeli obiekt nie posiada widoku uwidoczniony jest przycisk pozwalający na dodanie widoku.

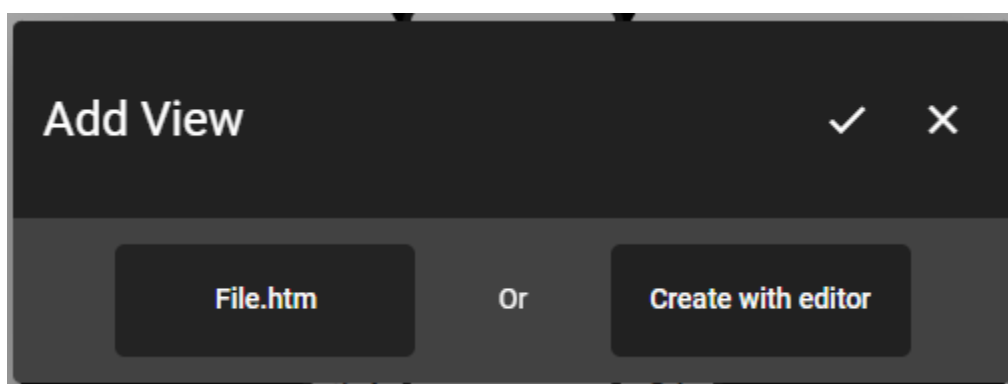


Po kliknięciu przycisku otwiera się dialog dodawania widoku pozwalający na wgranie widoku z dysku lub stworzenie nowego widoku za pomocą edytora.



Wybranie opcji wgrania pliku otwiera wybór pliku zależny od systemu operacyjnego.

Po wybraniu pliku przycisk wyświetla jego nazwę.



W przypadku wybrania opcji tworzenia uruchomi się edytor (opisany w dalszej sekcji dokumentu).

Aby zatwierdzić dodanie widoku należy kliknąć przycisk check znajdujący się w górnym prawym rogu (przycisk po lewej stronie). Kliknięcie w przycisk anulowania zamknie okno i anuluje operację.

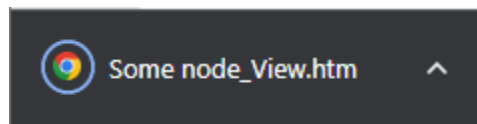
W przypadku gdy obiekt posiada już widok, uwidocznione są następujące akcje:



- Pobranie widoku
- Edycja widoku
- Zastąpienie widoku
- Usunięcie widoku



Kliknięcie na pobranie widoku pobiera plik z serwera .



Kliknięcie na edycję widoku otwiera edytor (w przypadku gdy widok nie został utworzony za pomocą edytora, nie będzie w stanie poprawnie modyfikować widoku!).

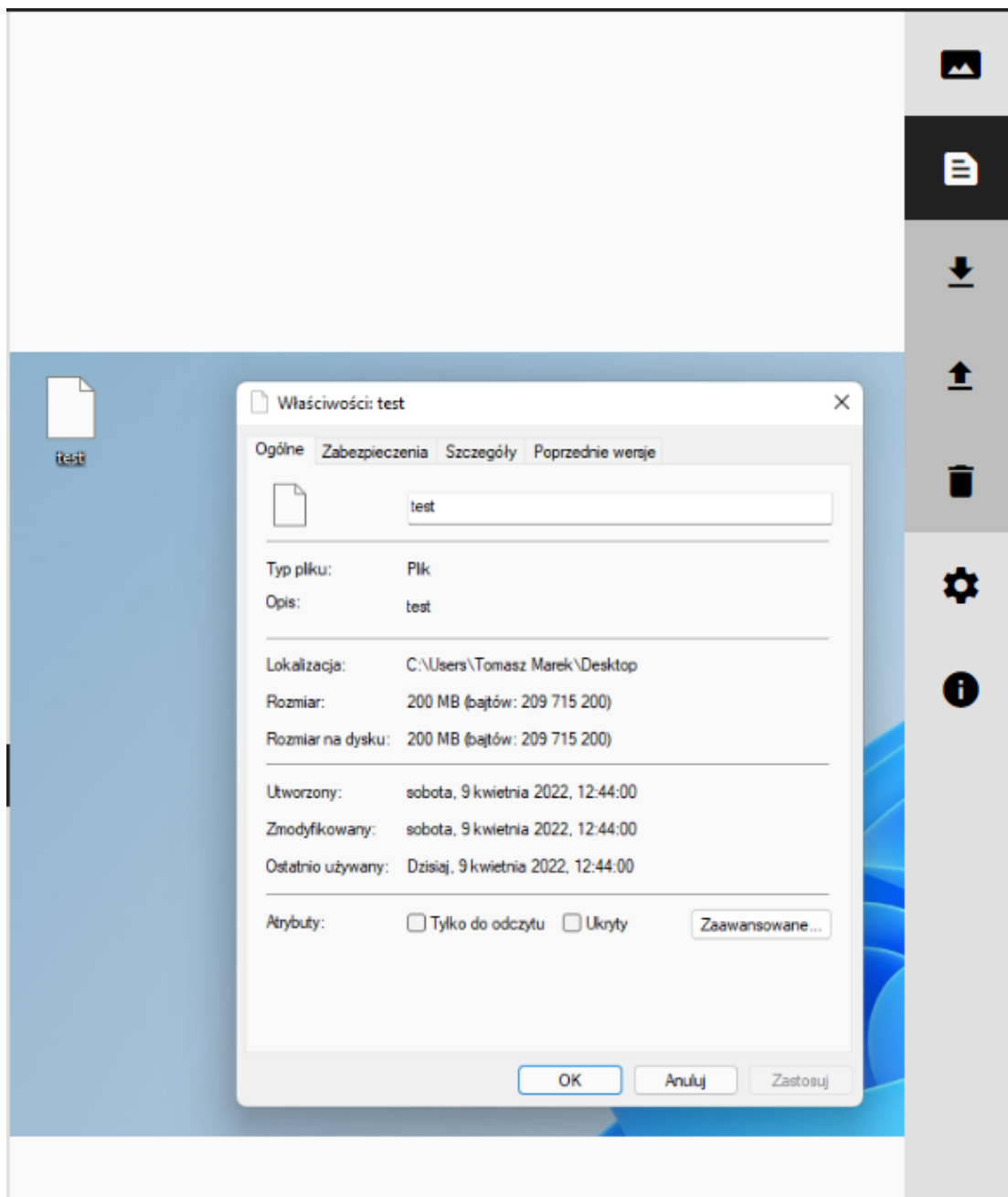
Kliknięcie zastąpienia widoku otwiera komponent działający analogicznie do dodawania widoku, który jako rezultat nadpisuje poprzedni widok.

Kliknięcie usunięcia widoku usuwa widok.

Ponieważ akcje zastąpienia i usunięcia są permanentne, zalecane jest uprzednie pobranie widoku w celu zabezpieczenia przed potencjalną utratą danych.

### **Zakładka zawartości**

Zakładka wyświetlająca zawartość widoczna w przypadku obiektów mogących ją posiadać (Plik i Widok).



W przypadku gdy zawartość obiektu nie może być wyświetlona zostaje wyświetlona adekwatna wiadomość.

There is no viewer for corresponding file type

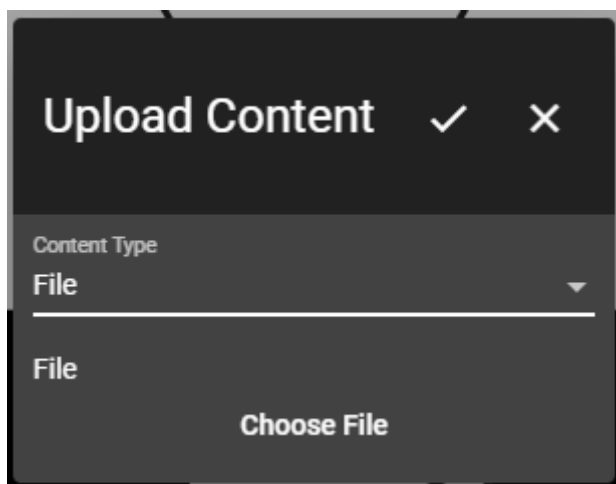
W przypadku gdy obiekt nie posiada zawartości wyświetlona jest adekwatna wiadomość.

This node has no content

W przypadku gdy obiekt nie posiada zawartości wyświetlona jest akcja pozwalająca na dodanie zawartości.



Kliknięcie przycisku otwiera okno dodawania zawartości.



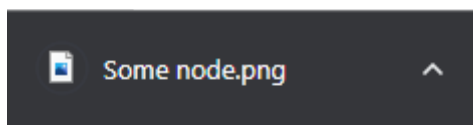
Wybranie pliku i potwierdzenie akcji zapisuje zawartość obiektu.

W przypadku, gdy obiekt posiada zawartość wyświetlane są następujące akcje:

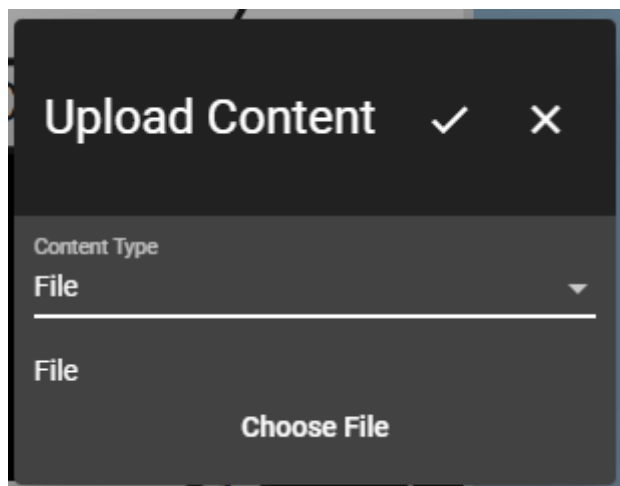
- Pobranie zawartości
- Zamiana zawartości
- Usunięcie zawartości



Kliknięcie pobrania zawartości pobiera plik z serwera.



Kliknięcie zamiany zawartości otwiera okno podmiany zawartości obiektu.

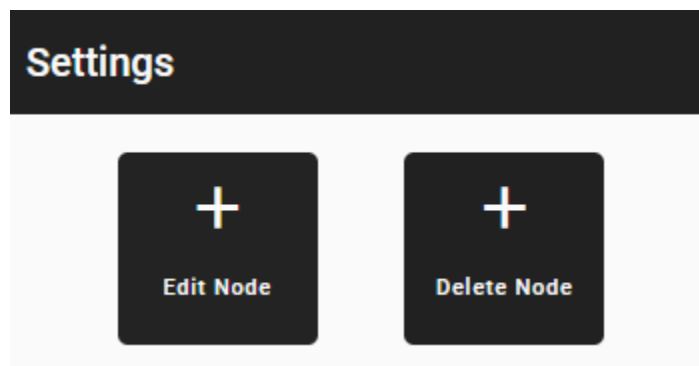


Jako że zawartość jest nadpisywana zaleca się pobranie poprzedniej zawartości w celu uniknięcia przypadkowej utraty danych.

Kliknięcie usunięcia zawartości usuwa zawartość obiektu.

**Zakładka akcji**

Zakładka ta zawiera akcje możliwe do wykonania w kontekście aktywnego obiektu.



Kliknięcie kafelka edycji obiektu otwiera okno edycji aktywnego obiektu (opisane w dalszej części).

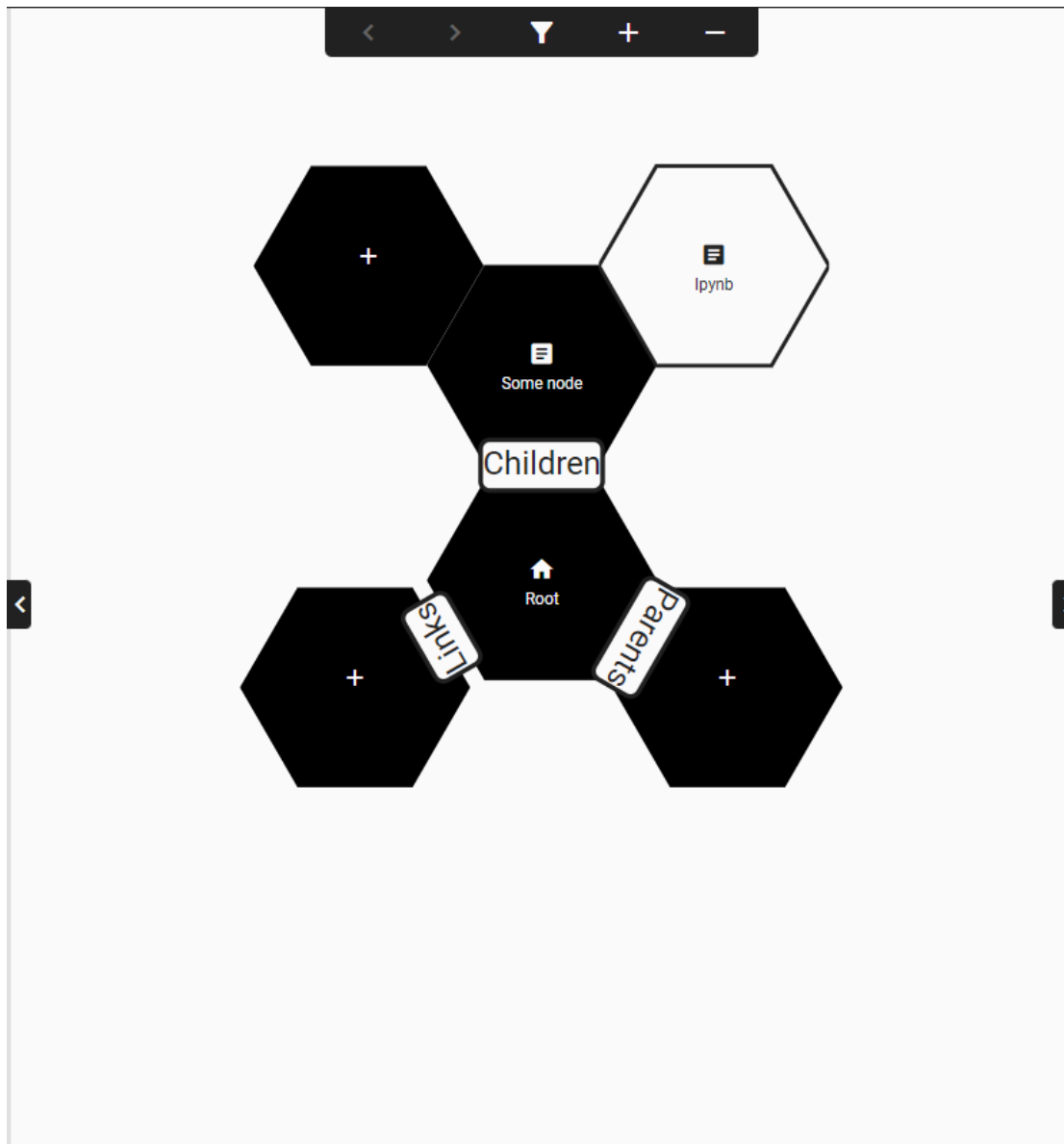
Kliknięcie kafelka usunięcia obiektu otwiera okno usunięcia aktywnego obiektu (opisane w dalszej części).

### **Zakładka informacji**

Zakładka ta zawiera wszystkie informacje na temat obiektu.

Name
lpynb
Description
lpynb
Type
File
Tags
This node has no tags
Allowed Users
Shawn

Sekcja widoku grafowego



Sekcja reprezentująca obiekty w formie widoku grafowego.

Główny obiekt znajduje się w środku, wraz z powiązanymi obiektami podzielonymi na trzy sekcje dzieci, rodziców i linków identyfikowane poprzez etykiety.

Pojedyncze kliknięcie obiektu ustawia go jako aktywny.

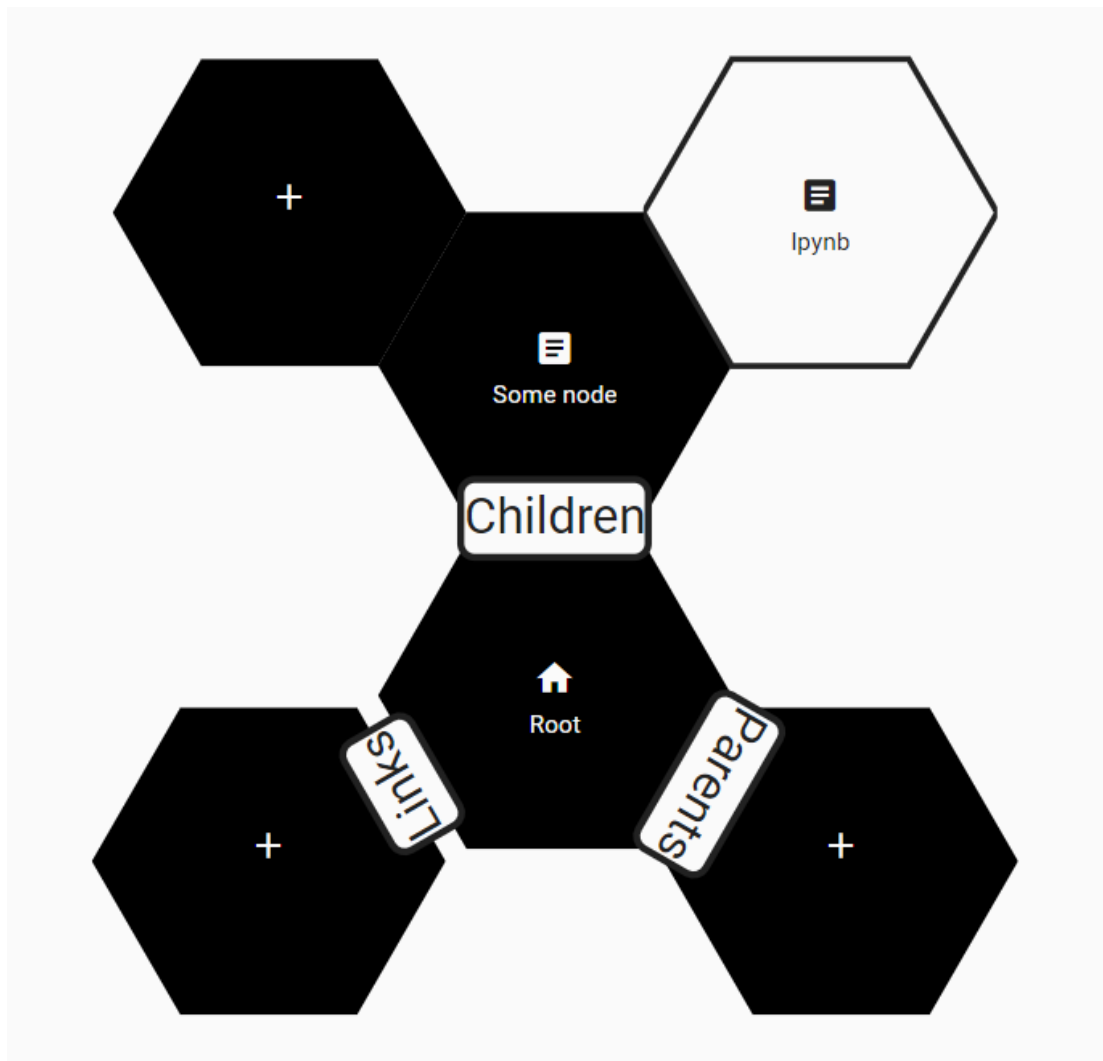
Aktywny obiekt identyfikowany jest poprzez jasne tło (negatyw).

Ponowne kliknięcie (kliknięcie aktywnego obiektu) nawiguje do niego (ustawia jako główny).

Obiekty specjalne (zawierające ikonkę plusa) pozwalają na dodawanie obiektów do poszczególnych sekcji. Kliknięcie w nie otwiera odpowiadające danej sekcji okno (opisane w dalszej części tego dokumentu).

Przybliżenie widoku kontrolowane jest za pomocą kółka myszy.

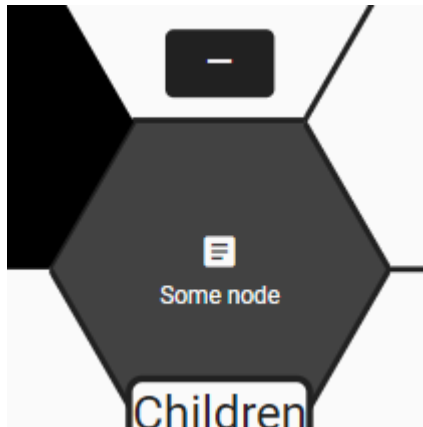
Położenie widoku kontrolowane jest za pomocą przeciągania myszą.



Kliknięcie prawym przyciskiem na obiekt otwiera menu kontekstowe obiektu pozwalające na szybkie akcje.

W momencie pisania tego dokumentu dostępna jest akcja usunięcia powiązania obiektu, która "odpina" obiekt od obiektu głównego (ale nie usuwa samego obiektu).





U góry sekcji widoczne są opcje widoku.

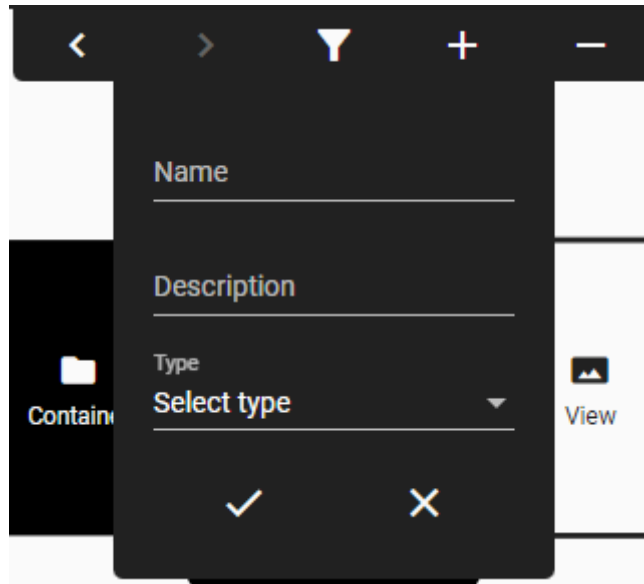


Przyciski plusa i minusa kontrolują przybliżenie widoku.

Strzałki w lewo/prawo kontrolują historię nawigacji po obiektach (lewo poprzedni, prawo następny obiekt).



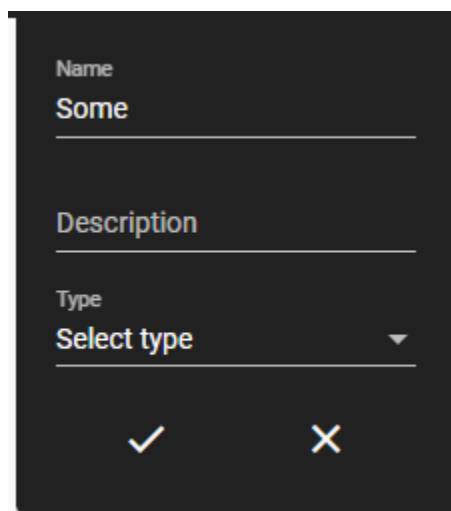
Kliknięcie przycisku lejka uwidacznia panel filtrowania obiektów na widoku.

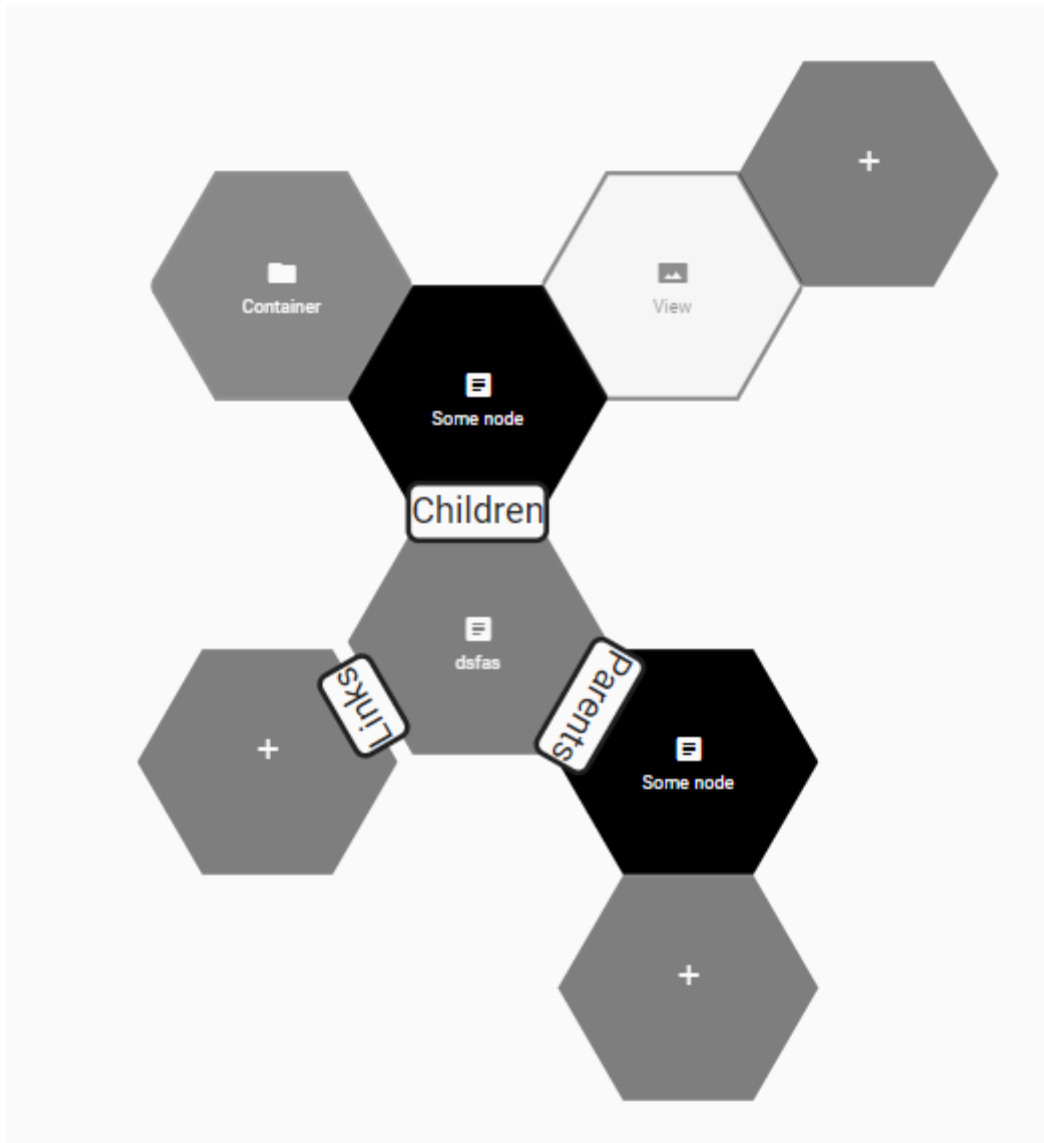


Następująca ikonka oznacza, że filtry są aktywne.



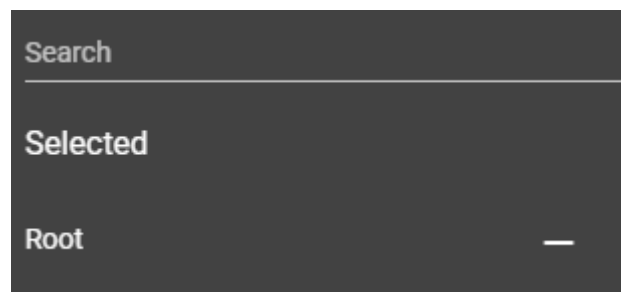
Zastosowanie filtrów rozjaśnia obiekty niezgodne z filtrem, co pozwala na szybką identyfikację obiektów docelowych.



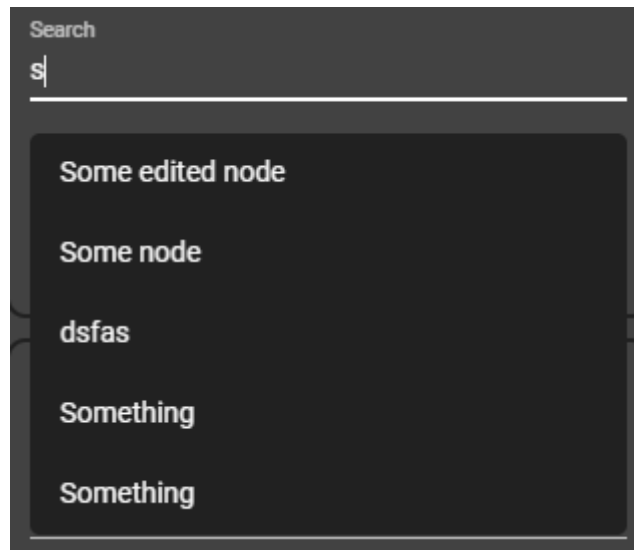


## Linker

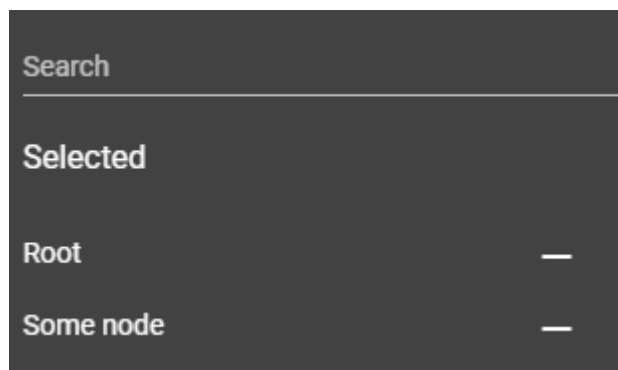
Komponent wykorzystywany w wielu miejscach w aplikacji, używany do powiązywania obiektów.



Po wpisaniu frazy wyświetlone zostają pasujące wyniki.



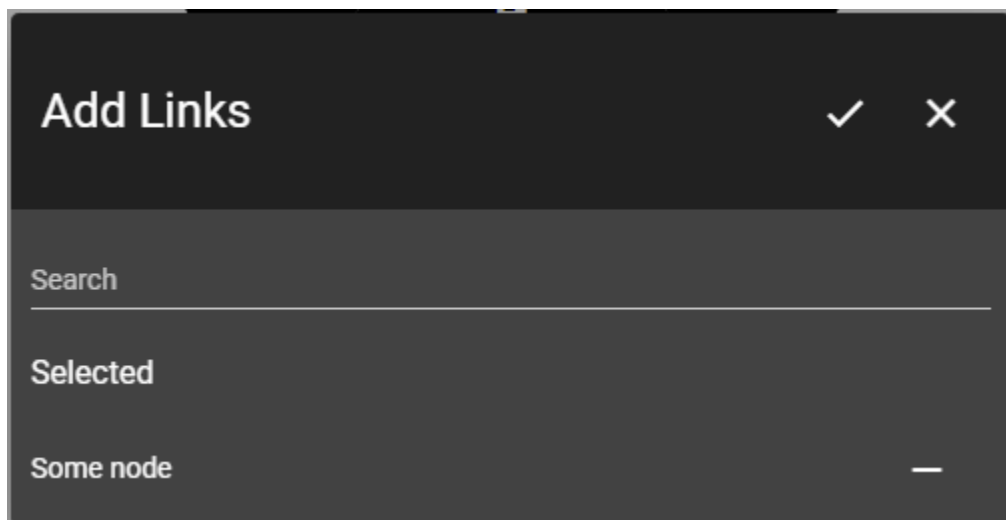
Po kliknięciu na konkretny wynik zostaje on dodany do wybranych.



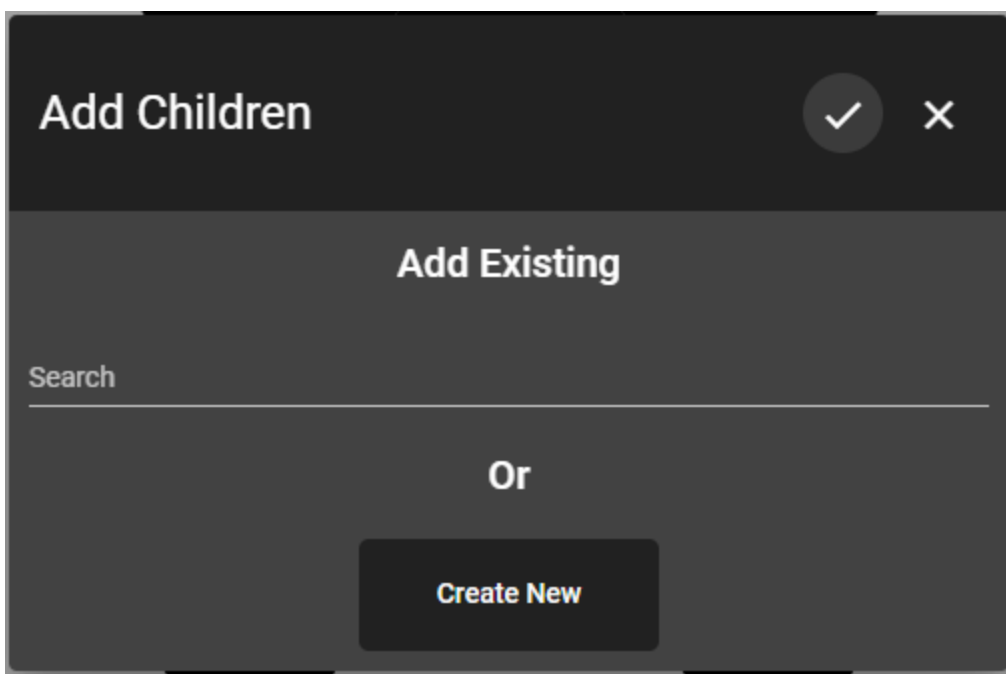
Kliknięcie na przycisk minusa znajdujący się obok każdego wybranego obiektu usuwa go z listy wybranych.

### **Widok dodawania linków/rodziców/dzieci**

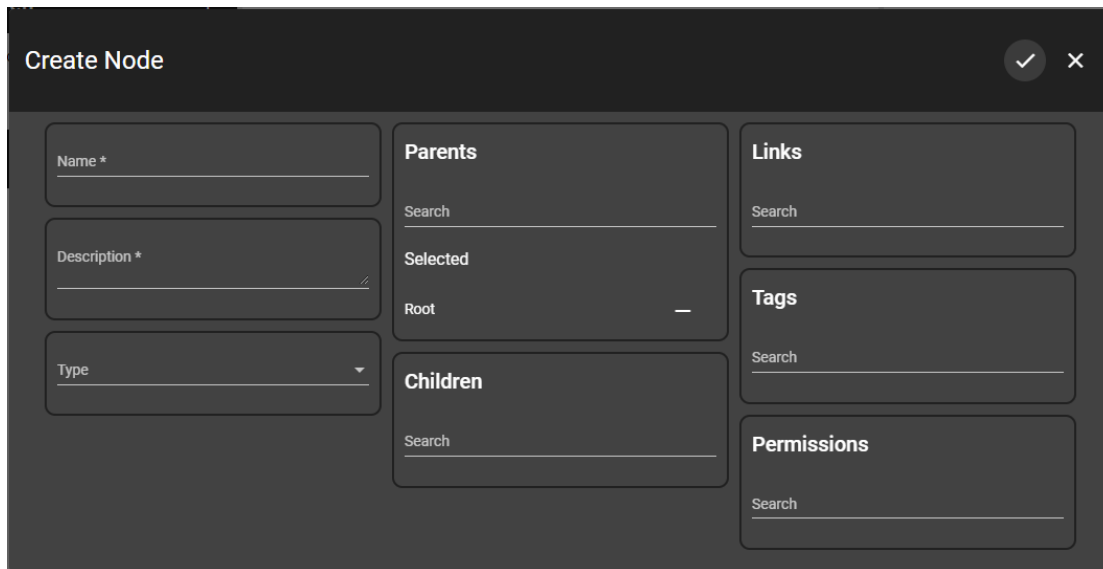
Widoki bazują na tej samej zasadzie. Po wybraniu obiektów za pomocą linkera zostają one dodane do obiektu. Domyślnie jako linki i rodziców podpinać można tylko istniejące obiekty.



Widok dodawania dzieci dodatkowo zawiera opcję utworzenia nowego obiektu.



Kliknięcie tej opcji otwiera widok tworzenia nowego obiektu.

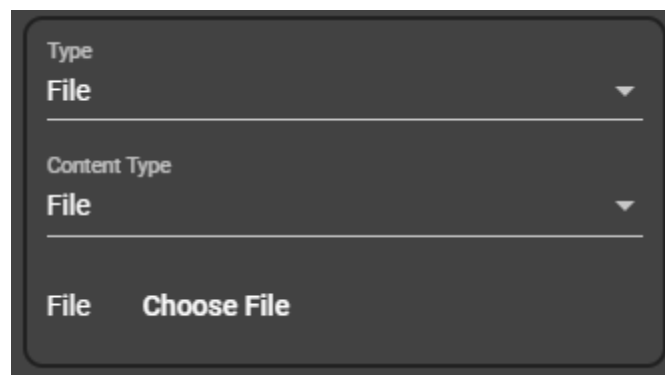


The 'Create Node' dialog box is a dark-themed window with a title bar containing a checkmark and a close button. It features several input fields and sections for configuring a new node:

- Name \***: A text input field.
- Description \***: A text input field with a small icon on the right.
- Type**: A dropdown menu.
- Parents**: A section with a 'Search' field and a 'Selected' list showing 'Root'.
- Children**: A section with a 'Search' field.
- Links**: A section with a 'Search' field.
- Tags**: A section with a 'Search' field.
- Permissions**: A section with a 'Search' field.

Formularz pozwala na wypełnienie danych nowego obiektu.

Pola rodzice, dzieci, linki, tagi i uprawnienia bazują na linkerze i pozwalają na utworzenie powiązań z innymi obiektami. Pole typu pozwala wybrać docelowy typ obiektu (Kontener, Plik, Widok). W przypadku typu mogącego posiadać zawartość pozwala na wybranie pliku zawartości.



This dialog box shows the configuration for a file type:

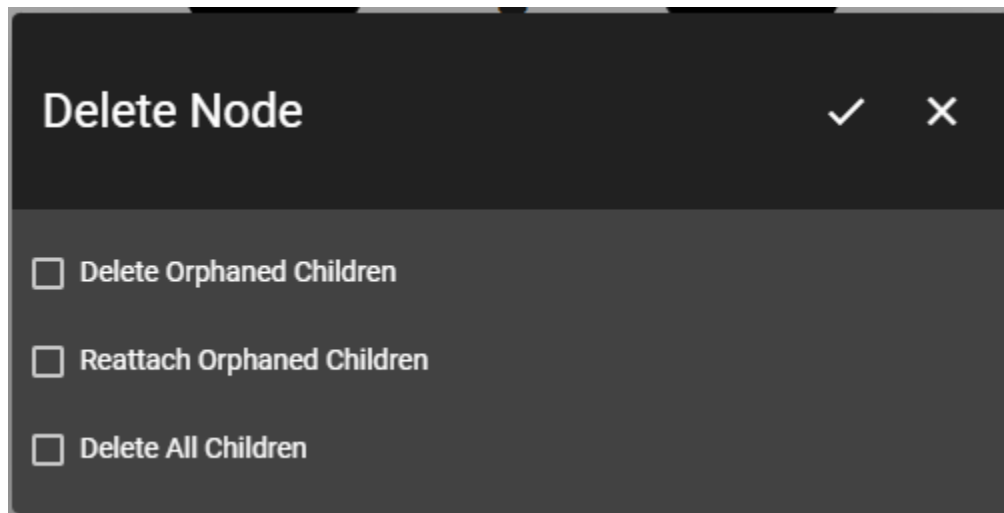
- Type**: A dropdown menu with 'File' selected.
- Content Type**: A dropdown menu with 'File' selected.
- File**: A button labeled 'Choose File'.

Zatwierdzenie tworzenia obiektu od razu dodaje obiekt.

Edycja widoku działa na tej samej zasadzie, komponent jest jednak inicjowany danymi obiektu edytowanego.

### Usuwanie obiektu

Widok ten pozwala na usunięcie obiektu. Pozwala na zdefiniowanie dodatkowych opcji usunięcia.



Usunięcie osieroconych dzieci usuwa wszystkie obiekty dzieci, które po usunięciu tego obiektu nie będą miały żadnego rodzica.

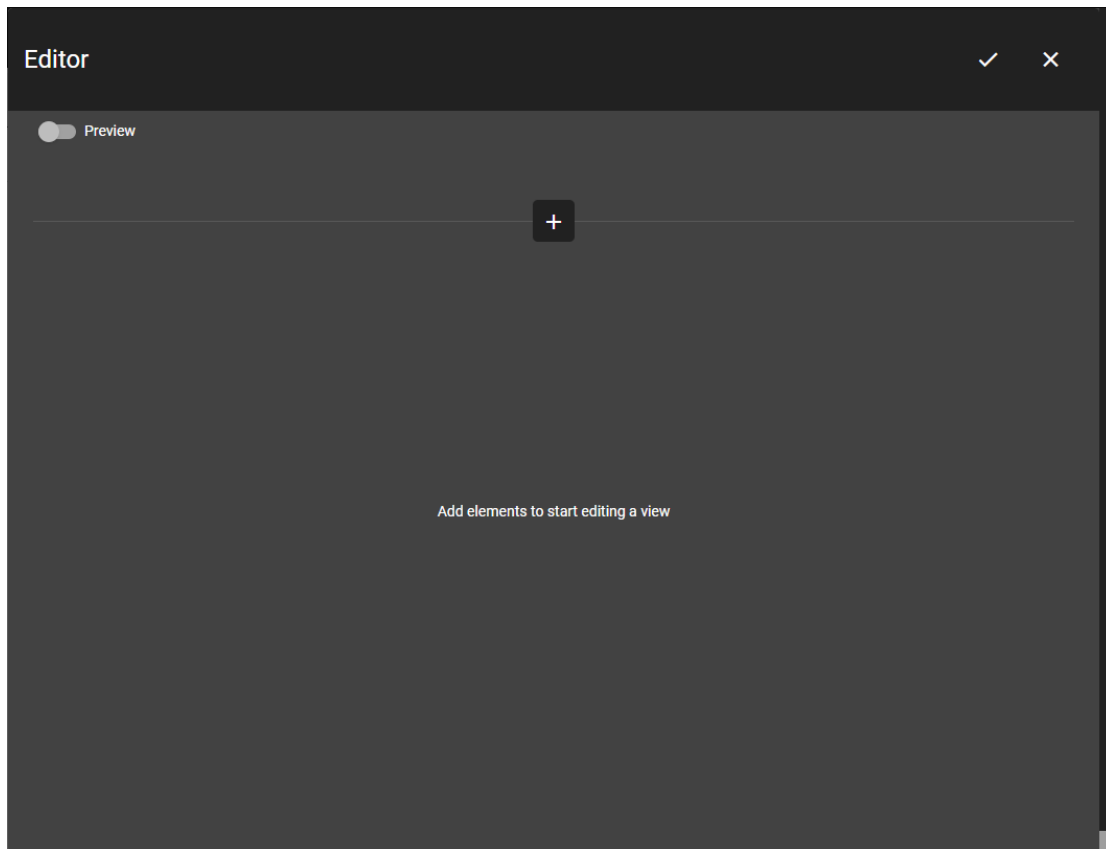
Przełączenie osieroconych dzieci ustawia rodzica wszystkich obiektów dzieci na domyślny obiekt.

Usunięcie wszystkich dzieci usuwa wszystkie dzieci podpięte pod dany obiekt.

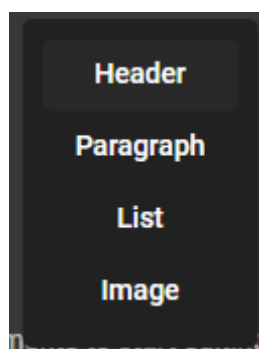
W przypadku nie wybrania żadnej z powyższych opcji obiekty nie będą widoczne .

### **Edytor widoków**

Widok pozwala na tworzenie widoków bezpośrednio w aplikacji.

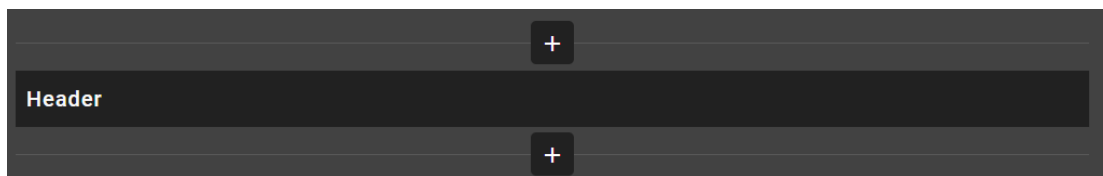


Kliknięcie przycisku plusa pozwala na dodanie nowego elementu. Po kliknięciu pojawia się wybór typu elementu.

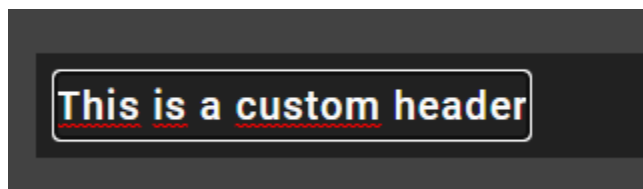


Po wybraniu typu element pojawia się w widoku.

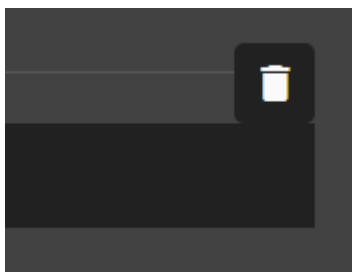




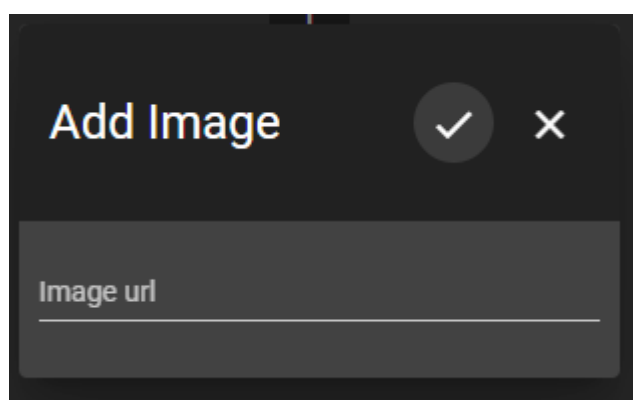
Tekst elementu może być bezpośrednio edytowany.



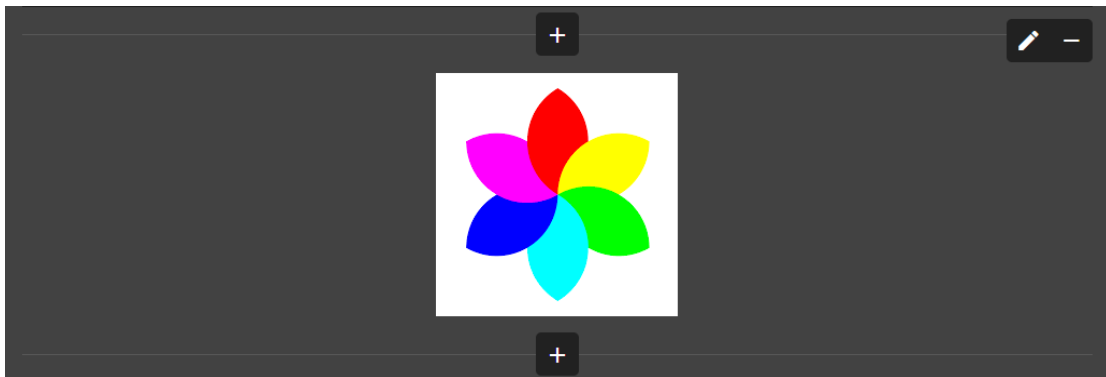
Element usunąć można poprzez kliknięcie przycisku pojawiającego się po najechaniu na element(prawy górny róg elementu).



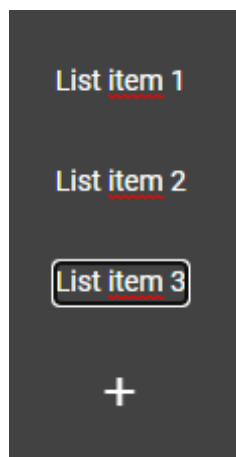
Wybranie typu otwiera komponent dodawania obrazu.



Pozwalający na wprowadzenie linku do obrazu.



Niektóre elementy pozwalają także na edycję zawartości (jak wyżej pokazany image, przycisk obok usuwania).



Obiekt listy pozwala na dodawanie kolejnych podelementów oraz usuwanie istniejących poprzez kliknięcie przycisku usuwania znajdującego się po prawej stronie podelementu.



