

Тutorial!

Главное меню программы:

Кнопка "Цели" — Просмотр и редактирование целей и задач.

Кнопка "Установки" — Редактирование настроек расписания.

Кнопка "Расписание" — Генерация и просмотр расписания на текущий день.

Кнопка "Кубок" — Просмотр списка достижений.



рис. 1.1 Внешний вид главного меню

Редактор целей:

Приоритет цели (5 вариантов) - Определяет, насколько важной для пользователя является данная цель. Задачи из цели с высоким приоритетом с большей вероятностью появляются в расписании.

Кнопка "Галочка" позволяет отметить цель как достигнутую и отправить её в список достижений.

Если переключатель выключен, подзадачи этой цели в расписании не появляются.

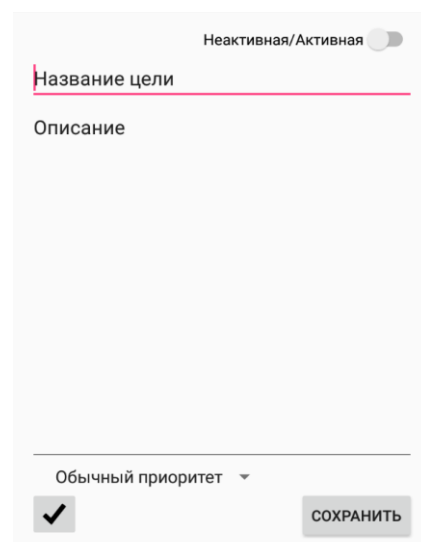


рис. 1.2 Внешний вид редактора целей

Редактор задач:

Важность (5 вариантов) - Определяет, насколько важной для выполнения цели является данная задача. Влияет на вероятность появления задачи в расписании.

Продолжительность (3 варианта) - Параметр задает количество времени, с которым задача отображается в расписании. Короткая задача длится 15-30 минут, длинная до 90 минут.

Сложность (3 варианта) - Сложные задачи имеют больший "Удельный вес" в расписании. Например, три легких задачи равны одной сложной. (При равной продолжительности)

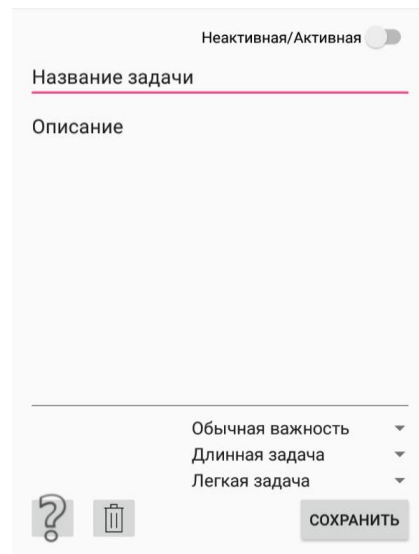


рис. 1.3 Внешний вид редактора задач

Установки:

Загруженность (3 варианта) - Влияет на общее количество и сложность задач в расписании, а также на продолжительность перерывов между ними.

Рабочие дни и часы - Задаёт часы и дни недели, во время которых алгоритм не генерирует пункты расписания. Если генерировать расписание в рабочий день, то сначала заполняется задачами отрезок времени до начала рабочих часов и только потом после. Статус рабочего дня также снижает количество генерируемых задач.

Режимы жаворонка и совы - Определяет общий отрезок времени, в котором генерируется расписание. (от 6:00 до 22:00 и от 8:00 до 24:00 соответственно)

Очередность задач (3 варианта) - При выборе значения "Сначала легкие\сложные задачи", вероятность появления легких\сложных задач в первой половине расписания существенно увеличивается. Во второй половине расписания, соответственно, эта вероятность существенно уменьшается.

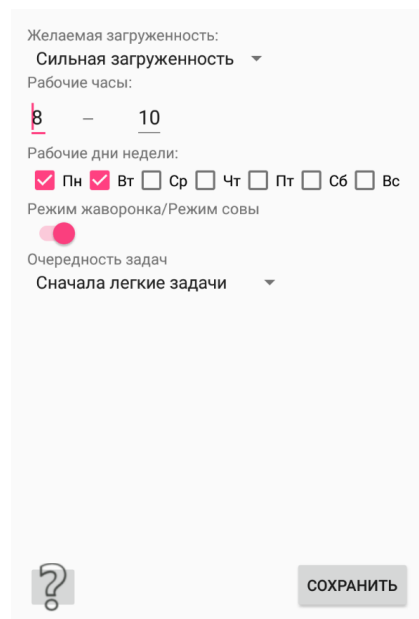


рис. 1.4 Внешний вид настроек

Примеры работы программы

В наборе три цели: "Научиться играть на гитаре", "Научиться программировать", "Стать спортсменом".

Пример 1: Легкая загруженность.

Итог: 3 легких задачи, перерывы длительностью в 30 минут.

Orgpad	
12:00 - 12:15	Сделать простую зарядку
12:45 - 14:00	Учиться играть боем
14:30 - 15:15	Сделать пробежку

Пример 2: Сильная загруженность.

Итог: 4 сложных задачи, 1 обычная, 2 легких. Короткие перерывы длительностью 5-10 минут.

Orgpad
11:30 - 11:55 : Отжиматься на одной руке
12:00 - 12:40 : Отрабатывать удары на груше
12:45 - 13:35 : Отрабатывать удары на груше
13:40 - 14:35 : Выполнять задачи с астр.ру
14:45 - 16:05 : Подбирать мелодии на слух
16:15 - 16:50 : Отрабатывать удары на груше
17:00 - 17:45 : Выполнять задачи с астр.ру

Пример 3: Обычная загрузка, выбрана опция "Сначала легкие задачи".

Итог: 4 легких задачи, 2 сложных. Легкие задачи смещены в первую половину расписания, сложные во вторую. Перерывы длительностью 10-25 минут.

Orgpad	
11:40 - 12:15	: Читать смешные статьи программистов
12:25 - 13:10	: Делать упражнения на растяжку
13:20 - 14:25	: Учиться играть боем
14:30 - 15:15	: Отжиматься на одной руке
15:30 - 16:00	: Сделать пробежку
16:15 - 16:45	: Отрабатывать удары на груше

Пример 4: Обычная загрузка, выбрана опция "Сначала сложные задачи", рабочий день, рабочие часы с 13:00

Итог: 1 легкая задача, 2 сложных. Расписание не затрагивает рабочие часы. Сложные задачи смещены в начало расписания.

Orgpad
11:35 - 11:55 : Отжиматься на одной руке
15:10 - 16:05 : Отрабатывать удары на груше
16:15 - 17:25 : Учиться играть боем