Министерство образования Республики Беларусь

Учреждение образования

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет компьютерных систем и сетей

Кафедра программного обеспечения информационных технологий

Дисциплина: Основы программной инженерии (ОПИ)

**ОТЧЕТ**

по руководству пользователя

Выполнили: Данилов Ф.А.

студенты гр. 151004 Козырь Д.И.

Гайко А.С.

Проверил: к.т.н., доцент

Нестеренков С.Н.

Минск 2021

**1. Общие сведения**

Наименование программы – Task Manager. Программа представляет из себя android-приложение для личного тайм-менеджмента. Пользователю предоставляется возможность сохранять задания которые предстоит сделать в памяти телефона и планировать свой день при помощи следующих функций: создание задания, отображение в списки всех заданий и его подробный просмотр/редактирование.

Программа была написана на языке Java, с использованием библиотеки androidx.

Для запуска и дальнейшей нормальной работы с кодом приложения вам потребуется интегрированная среда разработки Android Studio. Она является рекомендованной средой для тестирования, запуска и разработки android-приложений.

**2. Функциональное назначение**

Task Manager является программой для тайм-менеджмента. Она предусмотрена для пользователей всех возрастов и поддерживает ограниченный набор функций, такие как ввод значений с клавиатуры, ввод значений с помощью нажатий на экран и вывод результатов ваших действий. Программа не анализирует ваши личные данные, не требует дополнительной защиты и специфических ПО, платформ, кроме как JDK.

**3. Описание логической структуры программы**

При первом запуске приложения пользователю отобразится главный экран с кнопкой Create Task. При нажатии на кнопку пользователя перенесет на экран создания задачи.

На экране создания задачи пользователю будет отображаться пустое поле для ввода самой задачи и кнопка Save. Как только пользователь начнет вводить текст в поле ввода, под ним появится меньшее по длине поля ввода подзадачи. При вводе текста подзадачи, на который можно перейти вводом Enter в том числе, слева от поля ввода появится кнопка удаления данной подзадачи в виде крестика на случай, если пользователь передумает, а снизу появится такое же поле ввода только пустое (поле для ввода второй подзадачи). Несмотря на то, что подзадачи создаются в строгом порядке, редактировать их после их ввода можно в произвольном порядке (название самой задачи в том числе). При нажатии на кнопку Save (в случае если было хоть что-то введено) пользователя вернет обратно на главный экран.

При появлении на главном экране, когда пользователь создал хоть одно задание, он увидит кроме того, что было в самом начале, еще и свою задачу в виде надписи и квадратик (checkbox) слева от нее. При нажатии на данный квадратик задание будет считаться выполненным и автоматически исчезнет из главного экрана и удалится из базы данных.

При нажатии на текст самого задания пользователя переместит на экран изменения/подробного просмотра задания.

На экране подробного просмотра/изменения задания пользователь увидит то же самое, что и на экране создания задания за исключением того, что все поля ввода данных будут уже заполнены текстом (задание, подзадачи). Само собой, как и на экране создания задания, слева от каждой подзадачи будет находиться кнопка удаления этой подзадачи. Пользователь может редактировать текст всех полей для ввода, с последующим его автоматическим сохранением. Также присутствует кнопка Delete, при нажатии на которую задание удаляется из главного экрана и базы данных, но не считается выполненным и происходит возврат пользователя на главный экран. При нажатии на кнопку Save пользователя возвращает на главный экран, обновляя информации о задании.

**4. Используемые технические средства.**

Для запуска и дальнейшего использования программы пользователю необходим телефон на базе ОС Android 7.0 или компьютер, с предустановленной виртуальной машиной с ОС Android 7.0. Подключение к сети интернет при наличии исходного файла с кодом программы не требуется.

**5. Вызов и загрузка.**

Для успешного вызова и загрузки программы рекомендуется использовать IDE Android Studio.

В случае использования IDE для работы с программой, нужно нажать кнопку «Run» в классе главного меню.

**6. Входные и выходные данные.**

В качестве входных данных предполагаются: ввод текста, нажатие на экран.

В качестве выходных данных предполагается вывод обработанной информации на экран (вывод текста в поля ввода или появление текста задания на главном экране), изменение данных на экране (выполнение заданий путем нажатия на checkbox)