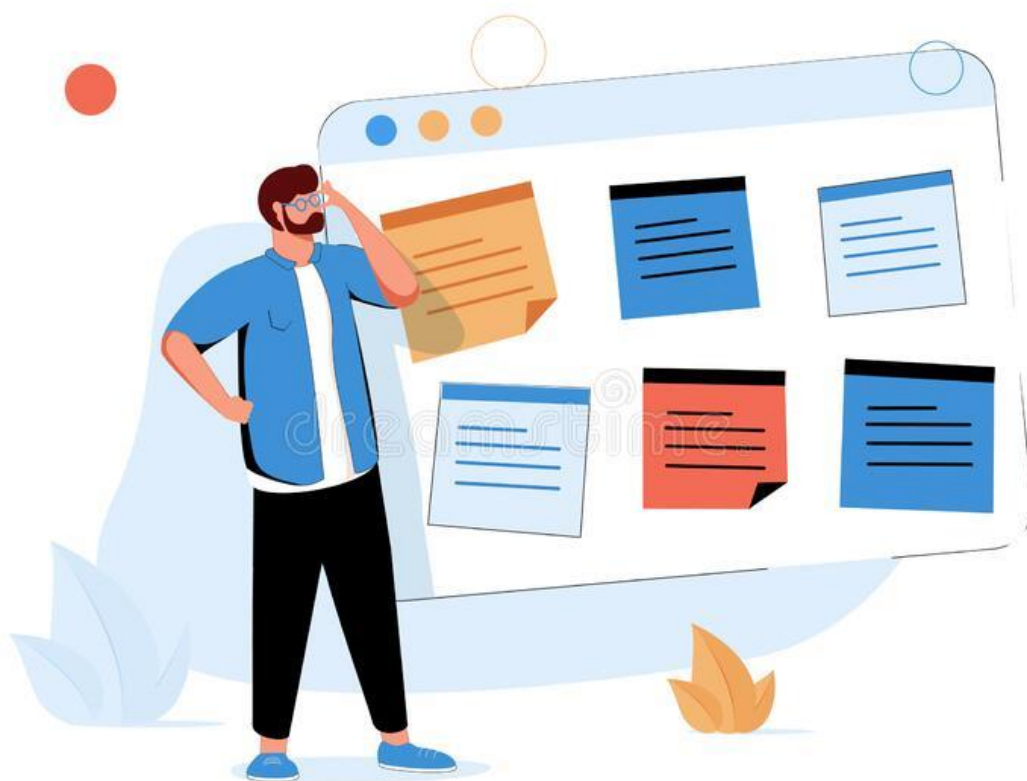


# Work (it) out

Samuel Bernát, Ivan Gajdoš, Samuel Fišo, Ľubor Koka, Márk Vlkolensky



## Obsah

1. Ciel Aplikácie.....	3
2. Implementácia .....	3
2.1 Front end.....	3
2.1.1 Aktéri.....	3
2.1.2 Registrácia .....	4
2.1.3 Prihlásenie .....	5
2.1.4 Vytvorenie úlohy .....	6
2.1.5 Delegovanie úlohy.....	8
2.2 Back end.....	9
3. Používateľská príručka .....	10
3.1 Databaza .....	10
3.1 Knižnice.....	10
4. Stránky aplikácie .....	11

## 1. Ciel Aplikácie

Priniesť na trh aplikáciu, ktorá širokospektrálne zefektívni používateľom hospodárenie s časom, zlepši stravovacie, ale aj osobné návyky. Či už v oblastiach voľného času, v profesnom živote, fitness zložke života, alebo akademickej činnosti. Väčšine z nás nechýba túžba po dosiahnutí týchto cieľov, avšak chýba motivácia, či nejaký typ impulzu. Tento problém má za cieľ naša aplikácia vyriešiť.

## 2. Implementácia

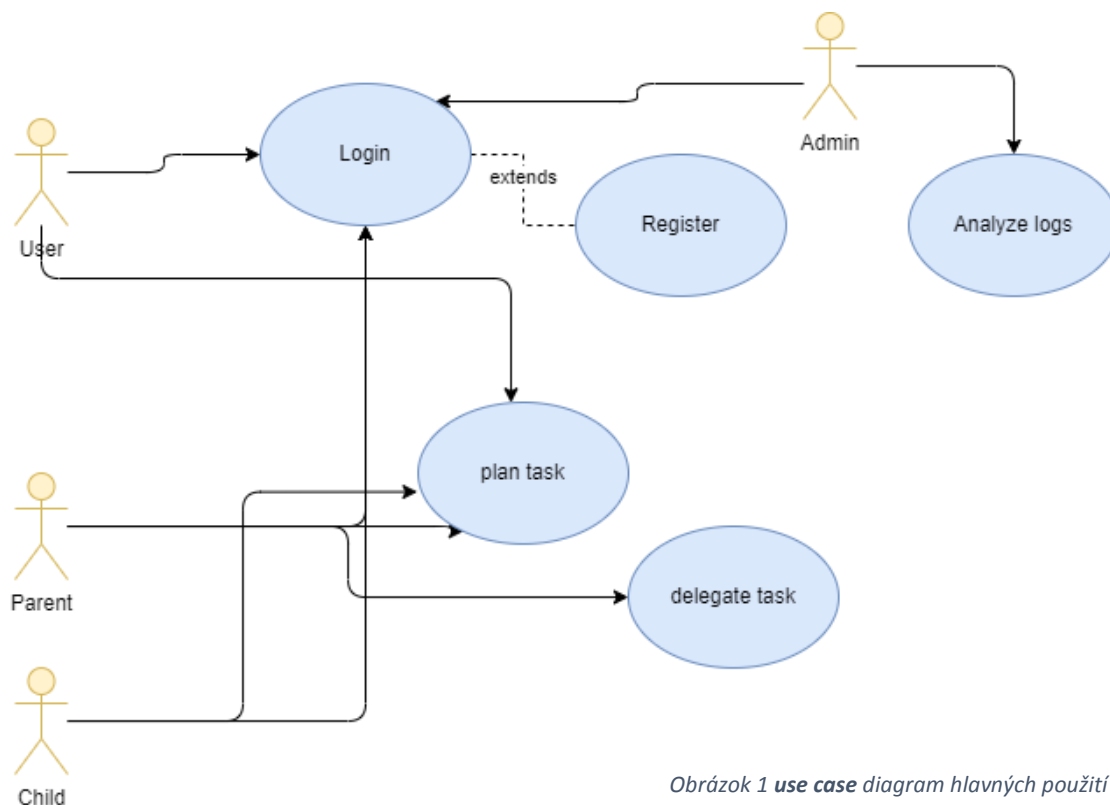
### 2.1 Front end

#### 2.1.1 Aktéri

**User-perspektívny používateľ:** je to najzakladanejší aktér ktorý môže zasahovať so práce aplikácie. Je Schopný registrácie a následného prihlásenia, vytvárania si vlastných úloh. ktorých stav splnenia v určený čas pre úlohu vyplní( respektíve úloha mu udá upozornenie a na jej podnet, neskôr by mal vyplniť stav úlohy).

**Admin:** v aplikácii zastáva úlohu správcu a akéhosi dozorcú, ma prístup k logom z používania aplikácie ostatnými používateľmi ( ktoré sú označene ich jedinečnými identifikáciami), vďaka tomuto prístupu ma možnosť asistovať pri rôznych problémoch v práci používateľa s aplikáciou, alebo zaregistrovať a opraviť vady v aplikácii.

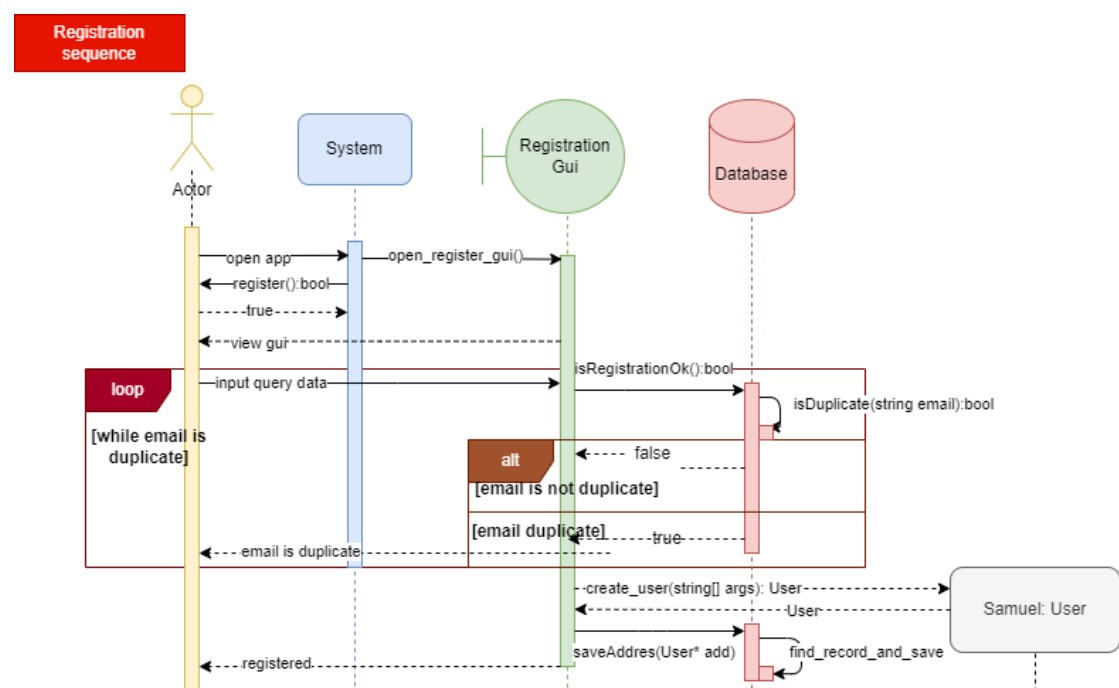
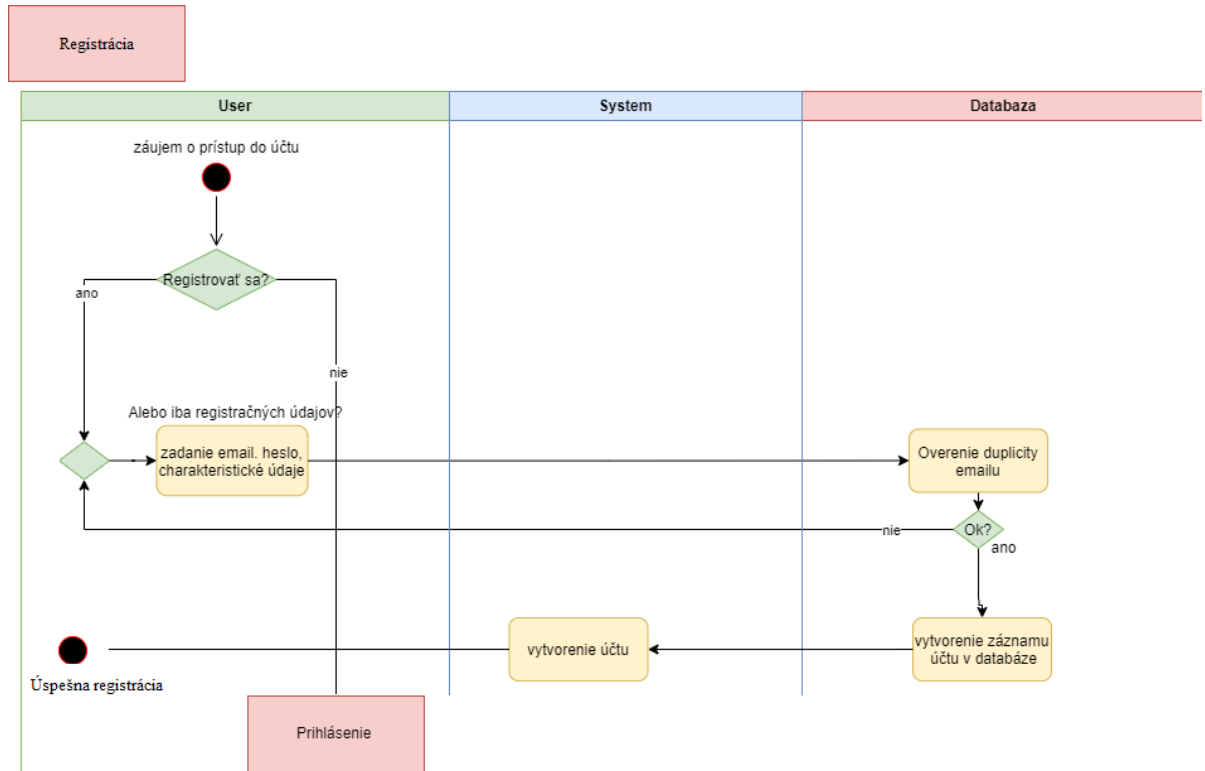
**Parent/Child:** aktéri sú dosť podobný perspektívnemu používateľovi, s jediným rozdielom v ich vytváraní úloh, **Parent** aktér je schopný delegovať úlohy svojmu **Child** účtu a ten musí plniť úlohy ktoré mu boli udane rodičom, bez možnosti ich upraviť vo vlastnej sfére aplikácie, **stav daných úloh si vie Parent skontrolovať**.



Obrázok 1 use case diagram hlavných použití

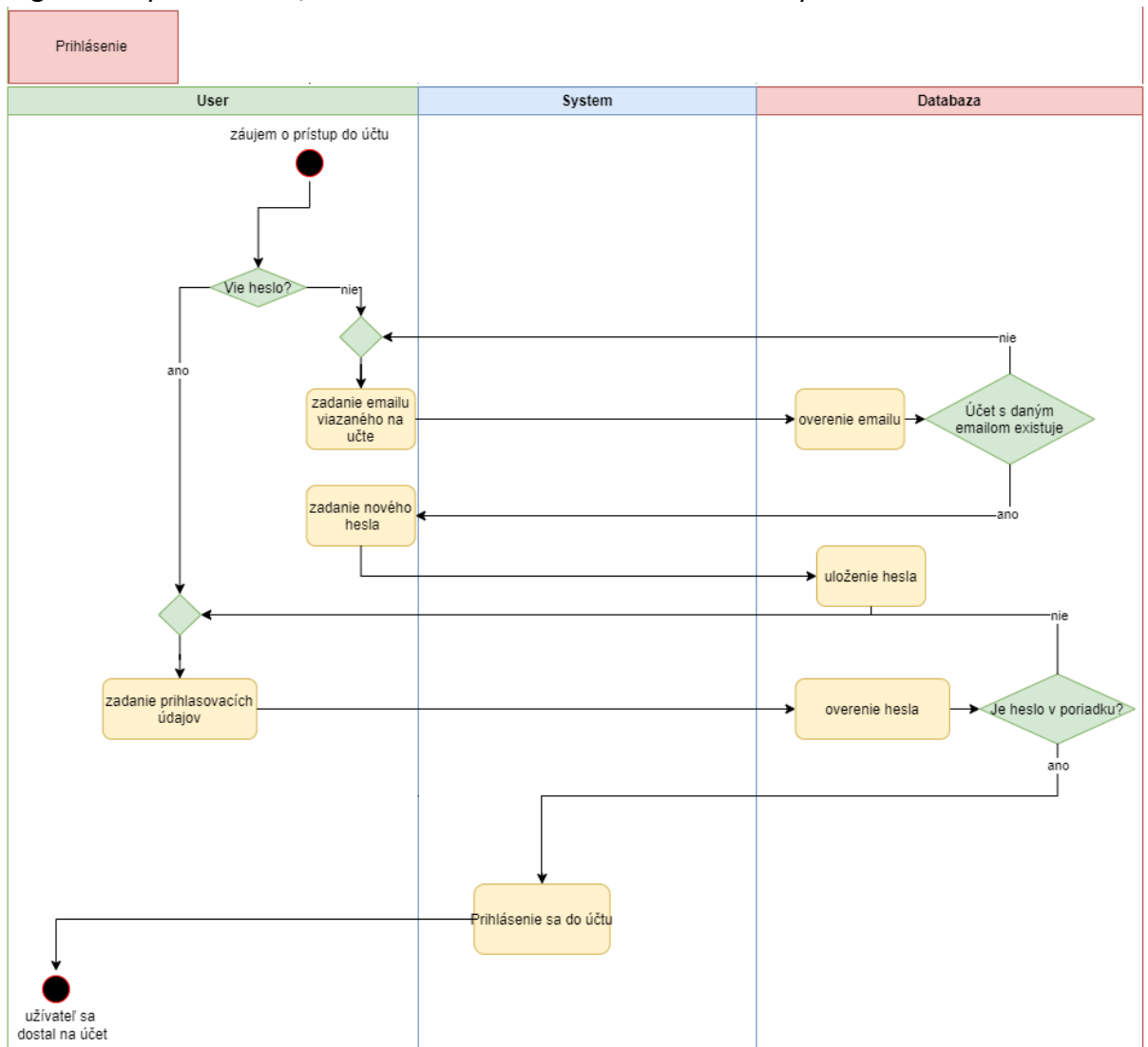
## 2.1.2 Registrácia

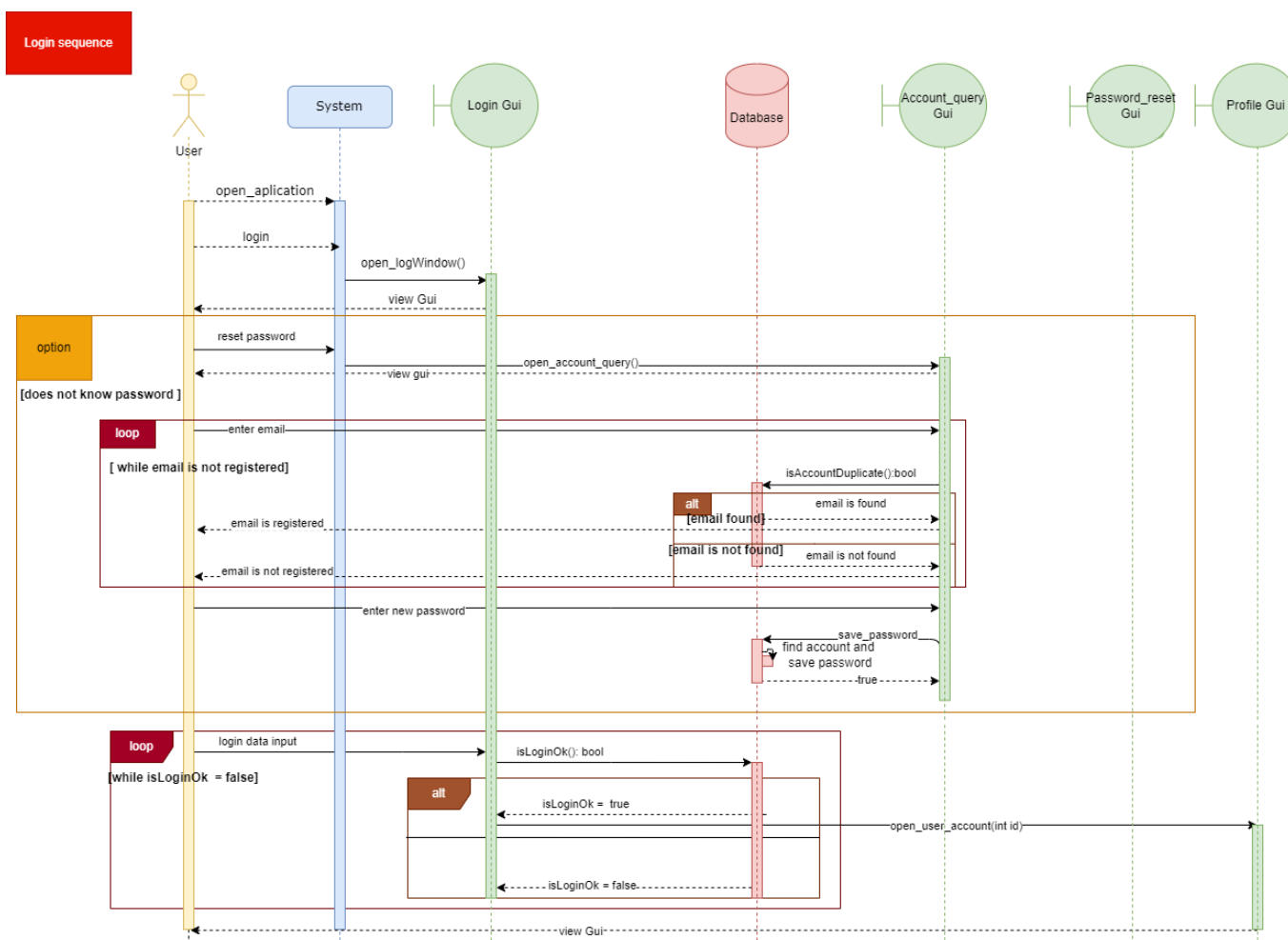
Registrácia podobne ako v ostatných aplikáciách je proces ktorým si musia prejsť skoro všetci používatelia aplikácie, pri tomto procese zadávajú svoje základne údaje, aké sú napríklad svoje meno, priezvisko, dátum narodenia, pohlavie a svoje budúce prihlasovacie údaje ktorými sú email a heslo. Samozrejme tento proces sa neobíde overovaním, akým je napríklad v prípade mailu *regex výraz*, ostatne ešte pri potvrdení údajov a voľbe možnosti registrácie sa overuje duplicita použitého emailu, pokiaľ sa potvrdí pravdivosť jediného s predošle zmienených predpokladov aplikácia tieto údaje neprijme a registrácia sa neuskutoční.



### 2.1.3 Prihlásenie

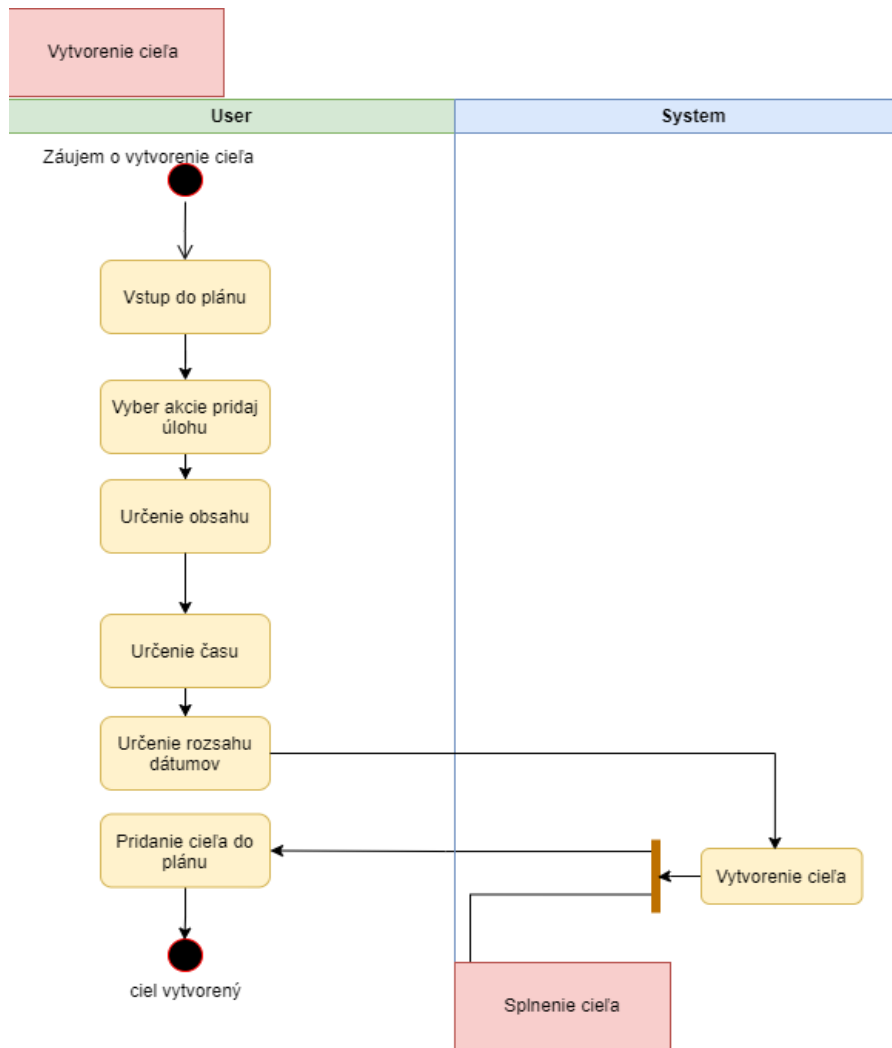
Prihlásenie prebieha taktiež podobne ako v ostatných aplikáciách, s tým že v niektorých častiach je proces zjednodušený. Užívateľ má za úlohu ako prvé zadať svoje prihlasovacie údaje, menovite email a heslo a stlačiť tlačidlo *prihlásenia sa*, tento proces skrýva časť kde zadane údaje sú verifikované s údajmi v databáze a na základe toho dostáva hlásenie o stave verifikácie, to ho dostáte na jeho profilovú stránku, kde ma k dispozícii rôzne údaje, ako sú napríklad počet úloh splnených, nesplnených, aktívnych. Pokiaľ užívateľ zabudol svoje heslo, stačí mu kliknúť na text zmieňujúci tuto situáciu pod doplnovacími kolónkami, ktorá mu otvorí stránku s požiadavkou zadania svojho emailu a nového hesla dvakrát, pokiaľ email je registrovaný v databáze, tak zadane nove heslo uloží do databázy.



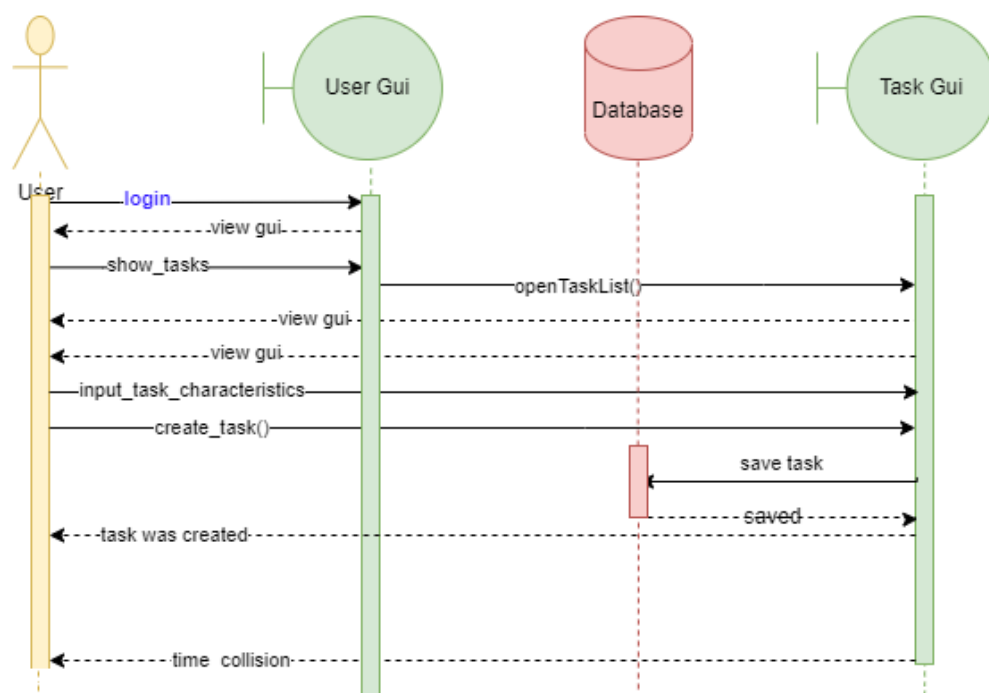


### 2.1.4 Vytvorenie úlohy

Tento proces je jedným z najdôležitejších v aplikácii, v nim si užívateľ vytvára úlohu, ktorú chce v zadaný čas splniť, pri vytváraní úlohy je očakávané od užívateľa že zadá charakteristiky úlohy, akými sú opis danej úkonu potrebného pre splnenie danej úlohy, čas kedy by sa daná úloha mala začať plniť užívateľom a čas keby by tento časový úsek mal končiť, okrem týchto charakteristík je potrebné si taktiež vybrať či sa daná úloha ma opakovať každý deň, alebo ma byť splnená iba v dni jej vzniku. Tieto údaje sa ukladajú lokálne do zoznamu úloh v aplikácii, ale taktiež sa posielajú do databázy na uloženie, pričom primárnu pozíciu id účtu zastáva id účtu autora/používateľa.

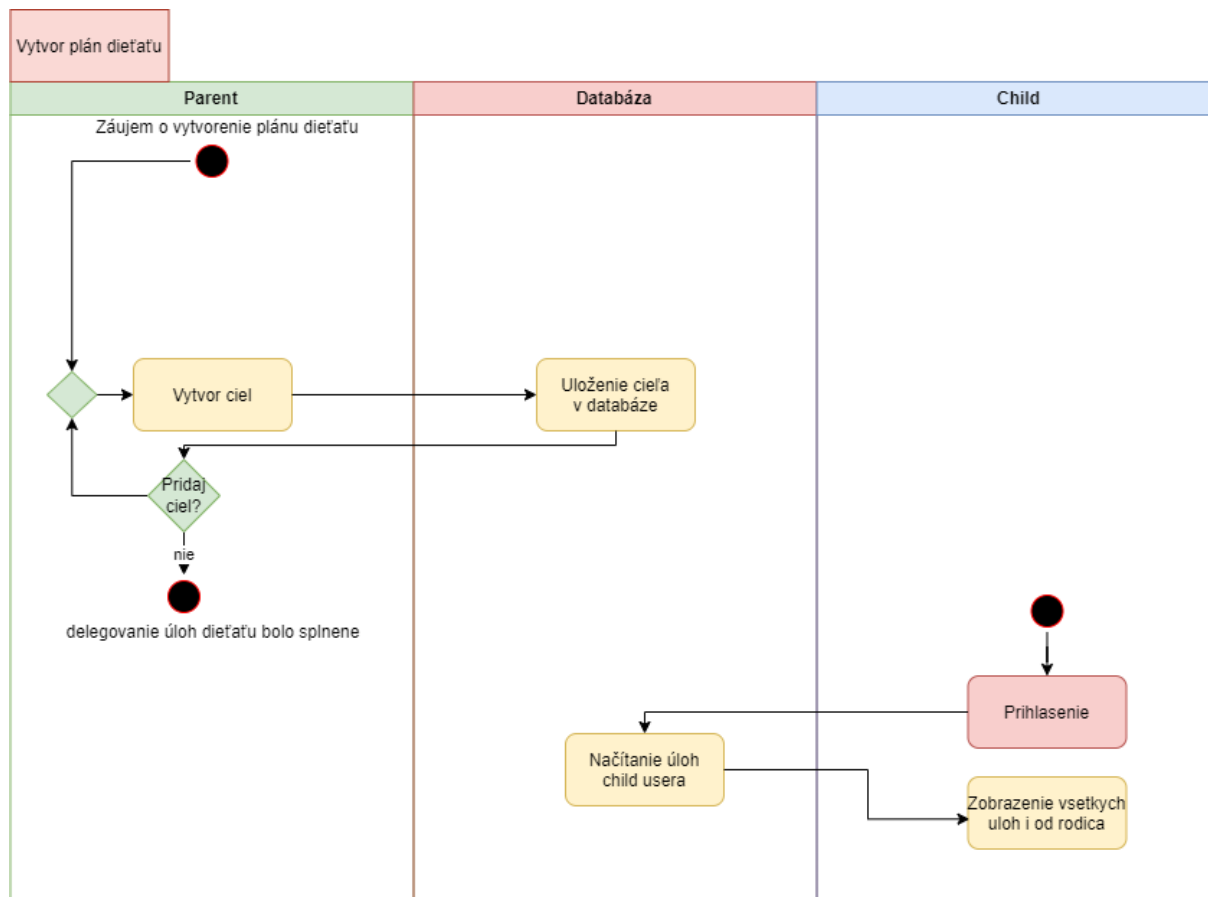


## create task sequence



### 2.1.5 Delegovanie úlohy

Tento proces je dôležitým pre par aktérov *Parent* a *Child* a jeho uskutočnenie je takmer identické pre *Parenta*, to je však pravdou iba v front ende a nie v back ende, keďže rozdiel v tomto procese od vytvárania úlohy je že id účtu *Parenta* sa ukladá do sekundárnej kolónky id účtu v tabuľke databáza, pričom primárnu pozíciu zaberá id *Child* účtu.

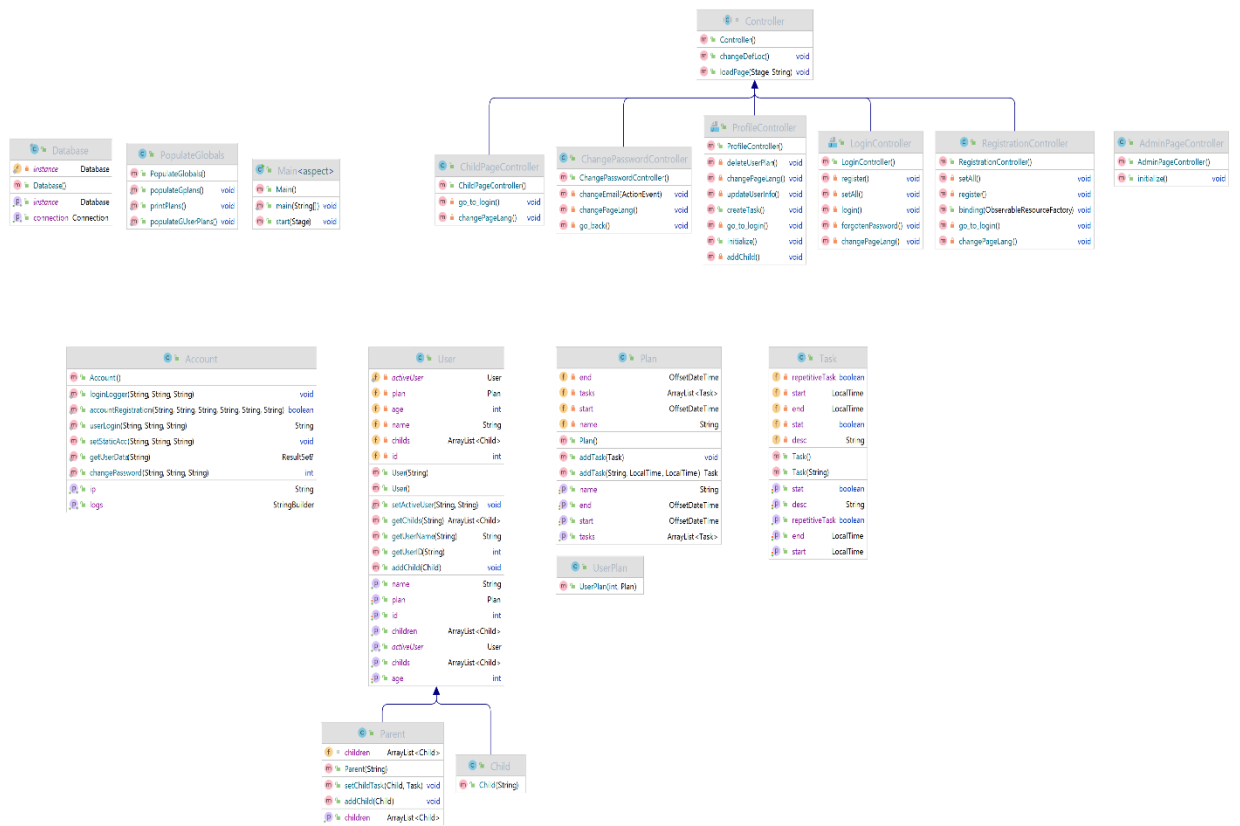




## 2.2 Back end

### Package Diagram

### Class diagram



## 3. Používateľská príručka

### 3.1 Databáza

Pred spustením aplikácie je potrebné si vytvoriť databázu zo zálohy uloženej v adresári aplikácie, pod menom Vava.sql, následne pokiaľ máte vlastné heslo na databázový server je potrebné ho zadať medzi lokálne premenne konfigurácie main aplikácie, podobne je potrebné spraviť i menom používateľa pokiaľ nie je postgres a url ak máte novo vytvorenú databázu v nejakej špeciálnej lokácii.

### 3.1 Knižnice

Knižnice pre *postgres* a *javafx* by sa mali nachádzať v adresári Libraries aplikácie, pokiaľ nie sú kompatibilné s vaším systémom, je potrebné ich nahradiť knižnicami ktoré sú a uložiť ich do adresára *Libraries*, následne je potrebné zmenenie štruktúry aplikácie v časti knižníc kde je potrebná zmena názvu knižnice, toto je potrebné vykonať i v časti konfigurácie main pre adresu modulov.

- Registrácia:

Od užívateľa je očakávané zadanie emailu v pozostávajúcich:

[ľubovoľnýText]@[názov spoločnosti ktorá prevádzkuje vás email][.][url postfix emailu] príklad: [samuel@gmail.co](mailto:samuel@gmail.co)

Ostatne polia mena a priezviska vyplňte podľa svojho uváženia, je potrebné vás upozorniť nato že text ktorý zadáte ako heslo si uložte na bezpečné a známe miesto, miesto ktoré by ste asociovali s heslami/kľúčmi ako prevenciu straty, následne si vyberte dátum ktorý by mal byť dátum vášho narodenia a potvrdíte registráciu, pokiaľ ten istý email nebol už použitý pre inú registráciu, daná registrácia by sa mala skončiť s úspešným vytvorením vášho účtu, teraz vás to presmeruje na stránku pre prihlásenie sa.

- Prihlásenie sa

Pri prihlásení sa očakáva od užívateľa zadanie tých istých údajov ktoré zadal pri registrácii, jediným rozdielom je že dane údaje sú limitované na email a heslo, pokiaľ si nepamätáte heslo, tak musíte kliknúť na text: *Zabudol som heslo. Klikni sem.*, toto vás nasmeruje na stránku kde potrebujete minimálne vedieť vlastné prihlasovací email a následne zadať nové heslo, po overení existencie daného emailu v databáze sa vám zmení heslo a presmeruje vás to späť na stránku prihlásenia.

- Vytvorenie úlohy

Pre vytvorenie úlohy musíte byť prihlásení a nachádzať sa v sekcii profilovej stránky Plán, tam máte možnosť zadať údaje novej úlohy a tlačidlo pre vytvorenie, prosím vyplňte všetky príslušné kolónky pred stlačením tlačidla vytvorenie úlohy

--Dokončenie úlohy

- Delegovanie úlohy

Pri plnení tohto procesu prosím postupujte tak isto ako pri vytváraní úlohy, pozor si ale dávajte pri stlačení správneho tlačidla, keďže delegovanie úlohy vyžaduje stlačiť tlačidlo **deleguj úlohu**, okrem toho je potrebné sa uistiť že máte vo

zozname Children nejaké deti a cielene dieťa ktorému chcete pridať úlohu zakliknuté, inak vám nedeleguje žiadnu úlohu.

#### 4. Stránky aplikácie

# Gui pictures

#### 5. Ulohy:

1. Kolekcie
2. Logovanie
3. Lokalizácia(Preklady a lokalizácia ENG a SK
4. XML
5. Regulárne výrazy
6. JDBC
7. Ošetrovanie/validácia vstupov
8. GUI aplikácia JavaFX
9. 3 rôznych používateľov/aktérov User, Admin, Parent/Child
10. Dátové zložky musia byť zapúzdrené