

*Technologie Obiektowe 2*  
*Zespół: Aniołki Charliego*  
*poniedziałek, godz. 11:15*

*Przemysław Jabłecki*  
*Arkadiusz Kraus*  
*Mateusz Naróg*  
*Filip Ślęzyk*

# Projekt - Kalendarz

## Opis projektu

Celem projektu jest stworzenie aplikacji “Kalendarz”, zbliżonej wyglądem i funkcjonalnością do aplikacji typu Google Calendar lub Calendar firmy Apple.

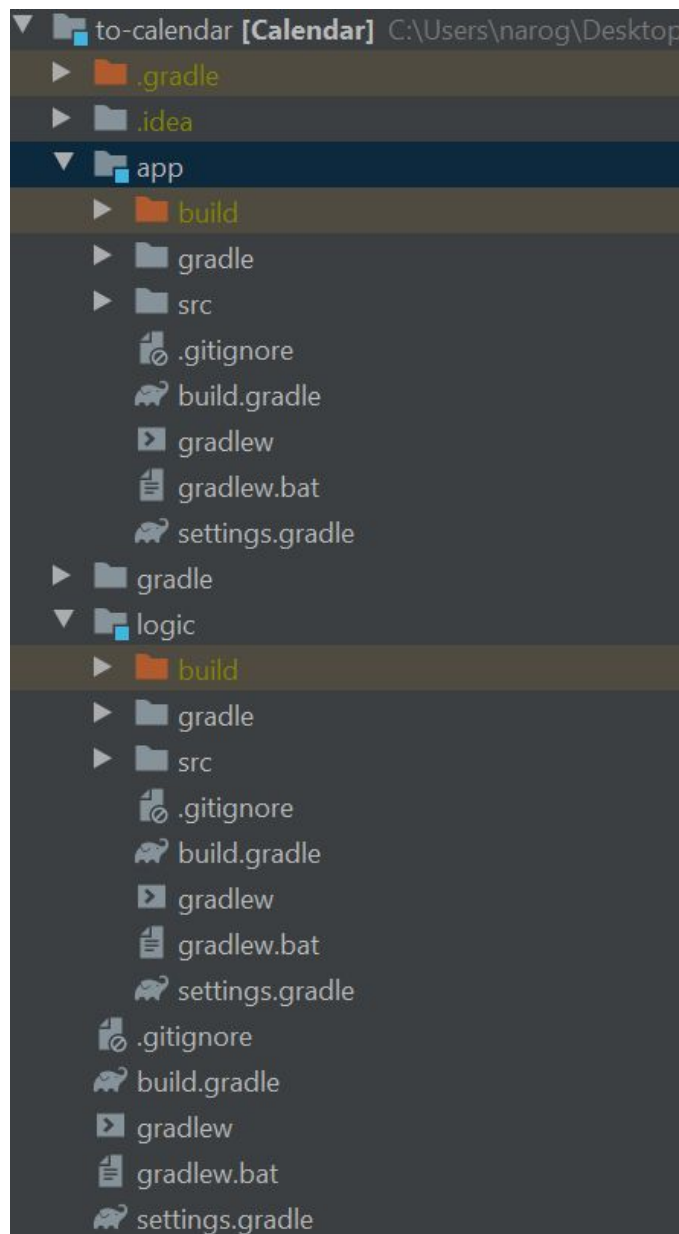
Aplikacja ma zapewniać:

- możliwość dodawania i kategoryzacji kalendarzy (np. praca, dydaktyka, zdrowie),
- jeden użytkownik może mieć przypisane wiele kalendarzy,
- wysyłanie powiadomień o nadchodzących wydarzeniach,
- rozwiązywanie konfliktów,
- widok dzienny, tygodniowy, miesięczny,
- z wydarzeniem można skojarzyć miejsce,
- wyszukiwanie.

Aplikacja zostanie stworzona w języku Java, przy pomocy frameworka JavaFX i narzędzia Gradle.

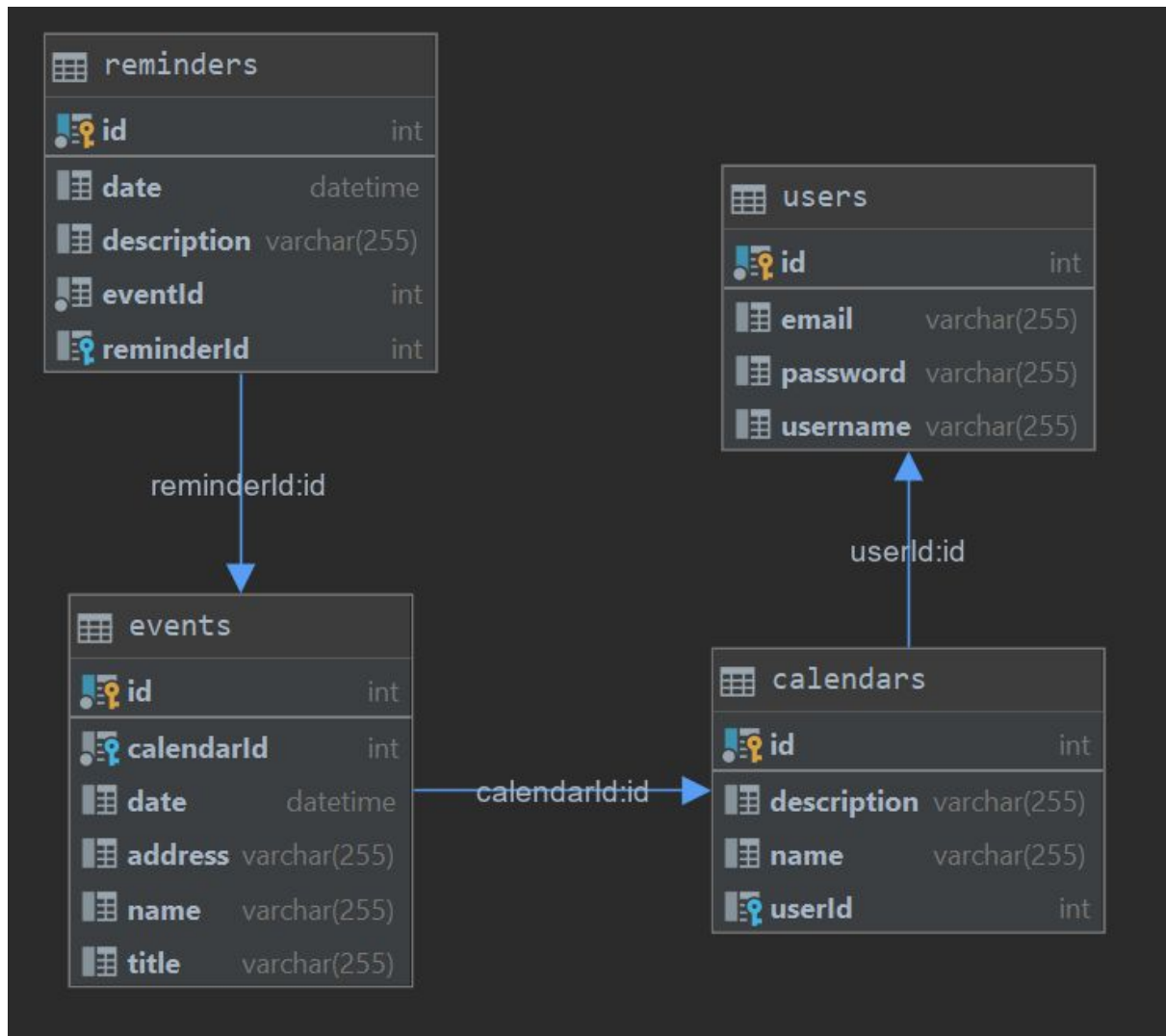
## Struktura projektu

Projekt jest podzielony na 2 części - logikę działania kalendarza oraz interfejs użytkownika, co jest odwzorowane za pomocą modułów narzędzia Gradle.



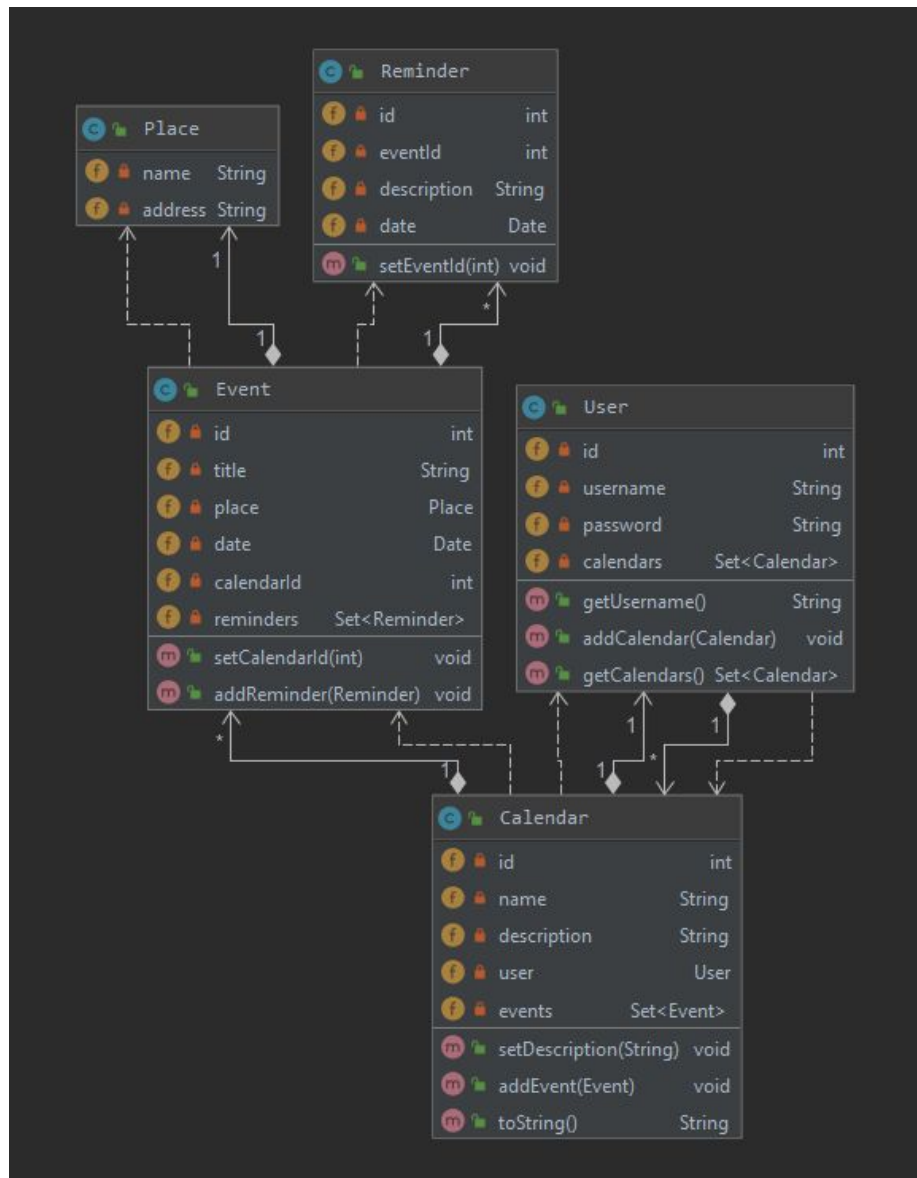
## Baza danych

Do projektu została wykorzystana baza danych Azure SQL Database, dostępna zewnętrznie dla wszystkich użytkowników. Do połączenia z bazą danych użyta jest biblioteka Hibernate.



## Diagram klas modelu

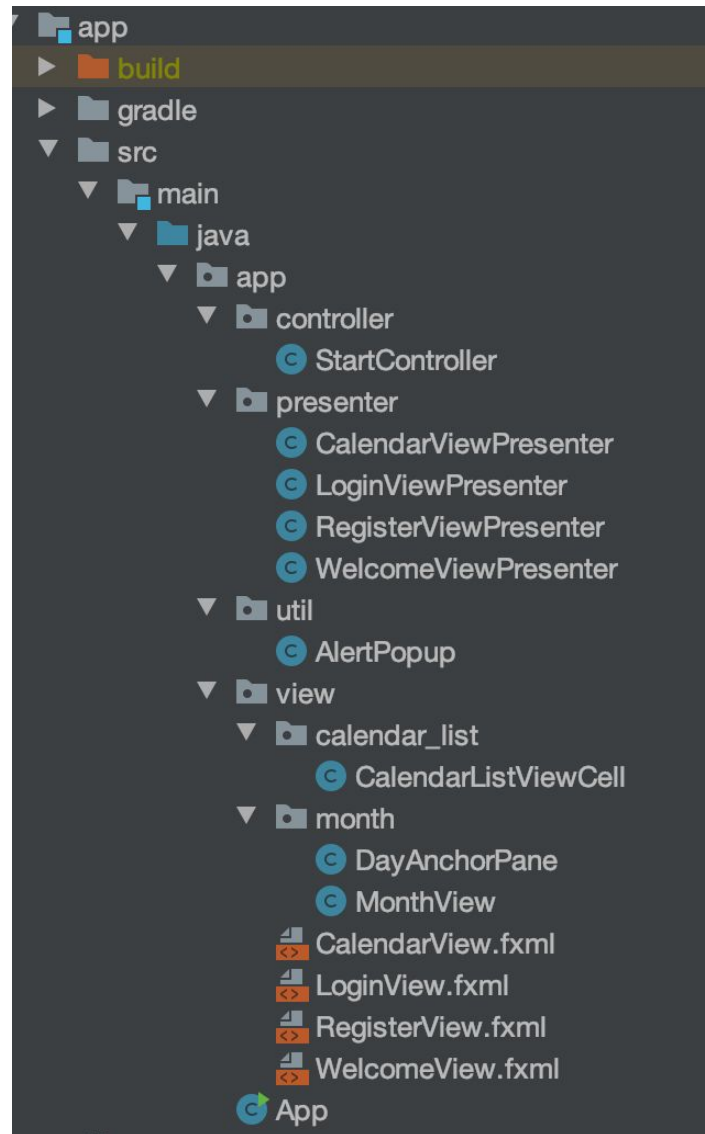
Diagram klas w dużym stopniu odpowiada schematowi bazy danych.



## Architektura aplikacji:

Aplikacja opiera się na wzorcu Model-View-Presenter. Poszczególne klasy Presenterów przypisane są do poszczególnych widoków (pliki .FXML i inne w pakiecie app.view). Poszczególne Presenter pobiera dane z Modelu dzięki klasom UserService i CalendarService (pakiet logic), a następnie dalej przekazuje do przypisanego widoku. Klasy Presenterów mają również zdefiniowaną logikę zachowania po zarejestrowaniu Eventów na obiektach View.

Uruchamianie poszczególnych Presenterów następuje w klasie StartController.



# Przebieg pracy nad projektem

## M1

### Zaimplementowane elementy i funkcjonalności aplikacji:

- stworzenie ekranu powitalnego aplikacji,
- możliwość zarejestrowania się nowego użytkownika (dodawanie osób),
- możliwość zalogowania się zarejestrowanego użytkownika.

Po zalogowaniu się:

- widok miesięczny kalendarza (aktualna data zaznaczona jest na różowo),
- możliwość wybrania obecnie przeglądanej daty,
- przycisk powrotu do aktualnej daty,
- przeglądanie listy kalendarzy użytkownika,
- dodawanie przez użytkownika nowego kalendarza,
- usuwanie kalendarza z listy danego użytkownika.

## Uruchamianie aplikacji

Aplikację uruchamiano przy pomocy JVM Java 11 i narzędzia Gradle w wersji 5.4. Po zaimportowaniu projektu, uruchomienie aplikacji następuje poprzez wykonanie komendy w wierszu poleceń w katalogu projektu:

**`./gradlew build :app:run`**

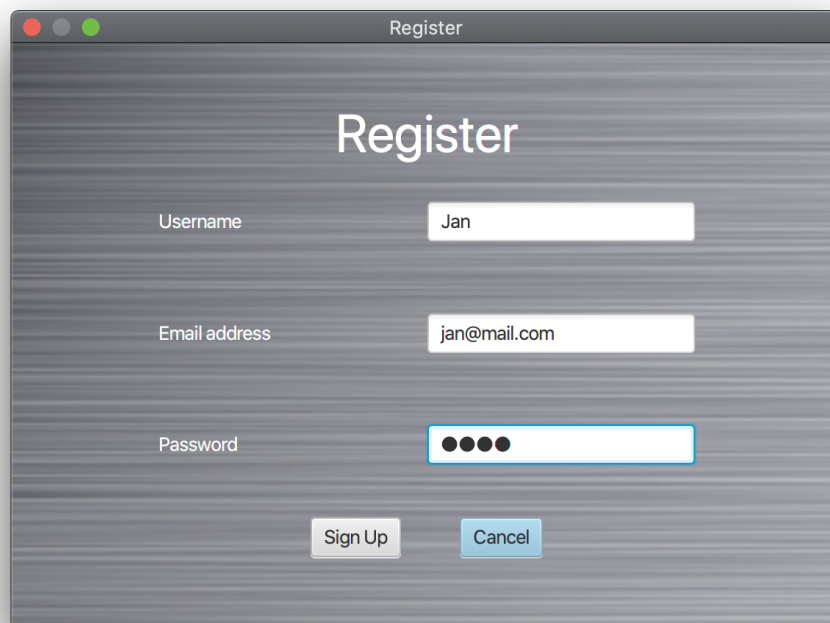
Do korzystania z aplikacji niezbędne jest połączenie z Internetem, ponieważ korzysta ona z zewnętrznej bazy danych.

## Demonstracja działania:

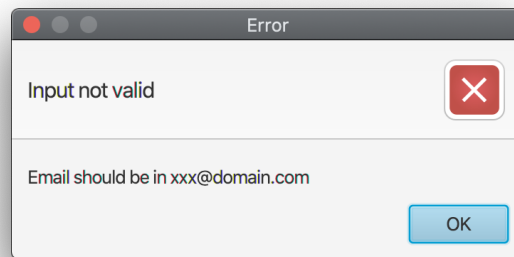
Po włączeniu aplikacji ukazuje się okno powitalne.



W celu skorzystania z głównej funkcjonalności kalendarza, należy się najpierw zarejestrować. Należy w tym celu kliknąć "Sign up". Pojawia się formularz rejestracyjny.

A screenshot of a macOS-style window titled "Register". The window has a dark gray background with a subtle horizontal line pattern. In the center, the word "Register" is displayed in a large, bold, white sans-serif font. Below the title, there are three input fields. The first field is labeled "Username" and contains the text "Jan". The second field is labeled "Email address" and contains the text "jan@mail.com". The third field is labeled "Password" and contains five black dots, indicating a password field. Below the input fields, there are two buttons: a light gray button labeled "Sign Up" and a light blue button labeled "Cancel". The window has standard macOS window controls (red, yellow, and green buttons) in the top-left corner.

Jeśli wprowadzono nieprawidłowe dane, na przykład niepoprawny adres email, pojawia się stosowny komunikat:

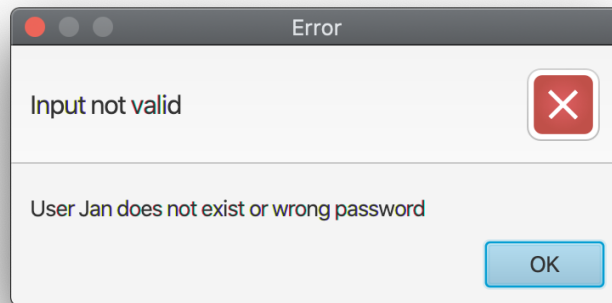


Po zarejestrowaniu się, można zalogować się do aplikacji.

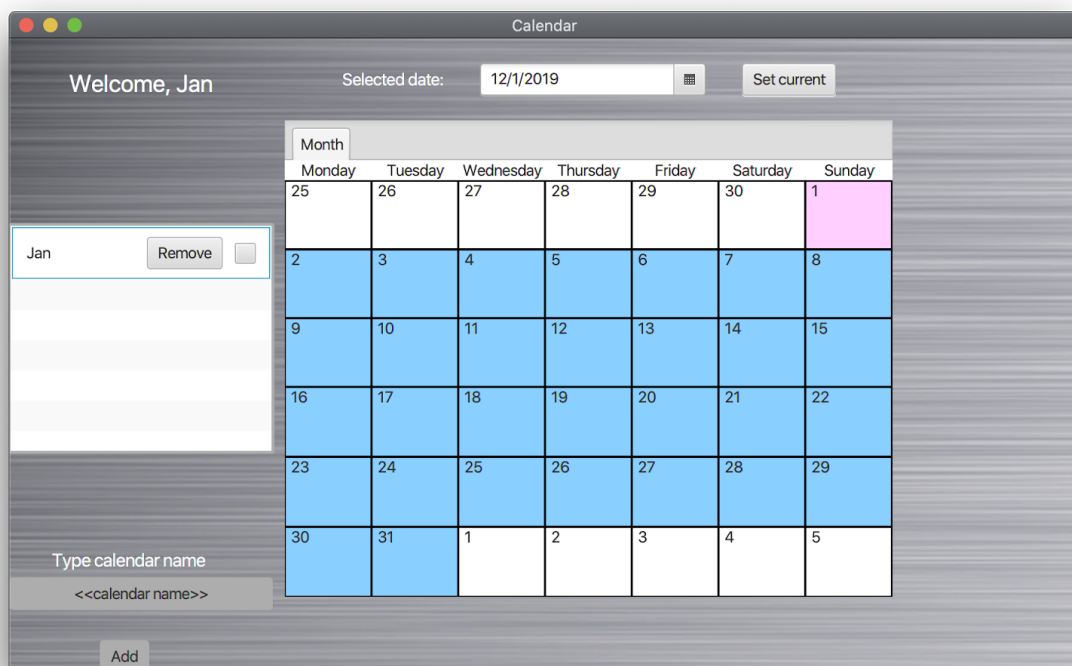




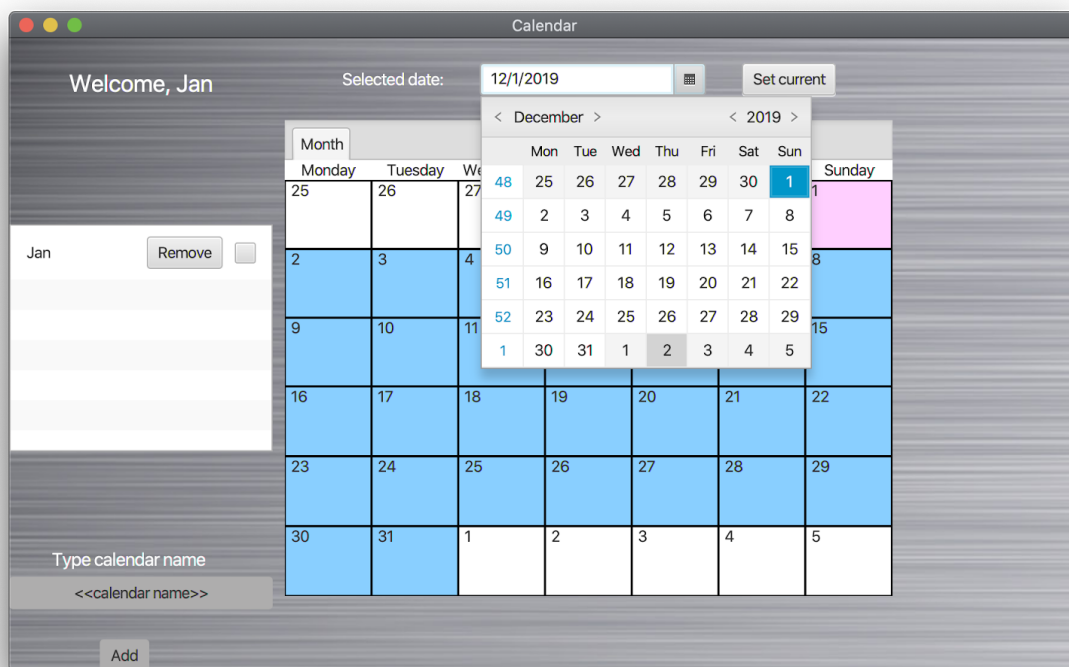
Jeśli dane są niepoprawne, pojawi się komunikat ostrzegawczy:



Po pomyślnym zalogowaniu, pojawia się główny ekran aplikacji:

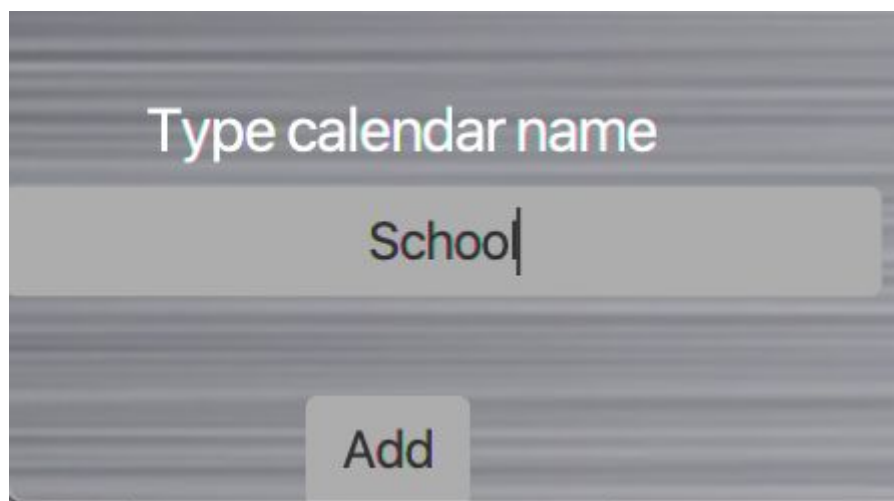


Na różowo zaznaczona jest aktualna data. Przejście do wybranej daty (miesiąca) następuje poprzez wybór jej z kontrolki na samej górze okna:

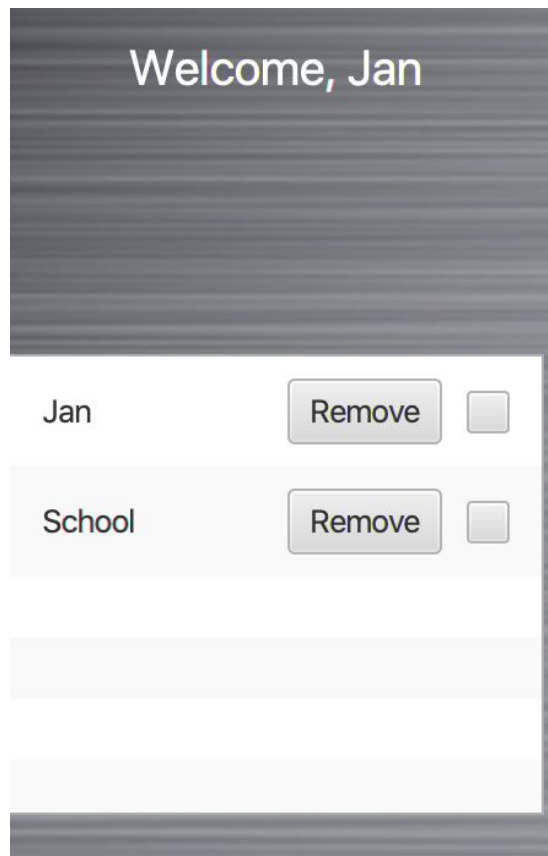


W każdej chwili można wrócić do aktualnej daty, klikając przycisk "Set current". Można też wybierać dzień, poprzez kliknięcie na odpowiadający mu prostokąt w głównym widoku miesięcznym (w obecnym etapie projektu, może skutkować to zmianą wybranego miesiąca, jeśli dany dzień nie jest z obecnie wyświetlanego miesiąca).

Po lewej stronie okna zlokalizowano listę kalendarzy zalogowanego użytkownika. Dodanie nowego kalendarza następuje poprzez wpisanie jego nazwy w polu "<<calendar name>>", a następnie kliknięcie przycisku "Add".



Nowo dodany kalendarz zostaje wyświetlony na liście:



W kolejnej iteracji, do danego kalendarza będzie można przypisać wydarzenia, które ukażą się w głównym widoku po zaznaczeniu checkboxa. Kalendarz można usunąć, klikając na przycisk “Remove”.

### Przykładowe dane do logowania:

Username: Jan  
Password: 1234

## Podział pracy

- stworzenie struktury projektu - Arkadiusz Kraus
- stworzenie bazy danych - Arkadiusz Kraus
- stworzenie modeli - Mateusz Naróg
- podpięcie Hibernate - Mateusz Naróg
- połączenie z bazą danych - Arkadiusz Kraus, Mateusz Naróg
- widok kalendarza - Filip Ślęzyk, Przemysław Jabłecki
- widoki definiujące użytkowników - Filip Ślęzyk, Przemysław Jabłecki
- zdefiniowanie prezenterów - Filip Ślęzyk, Przemysław Jabłecki