

Tablica Kanbana

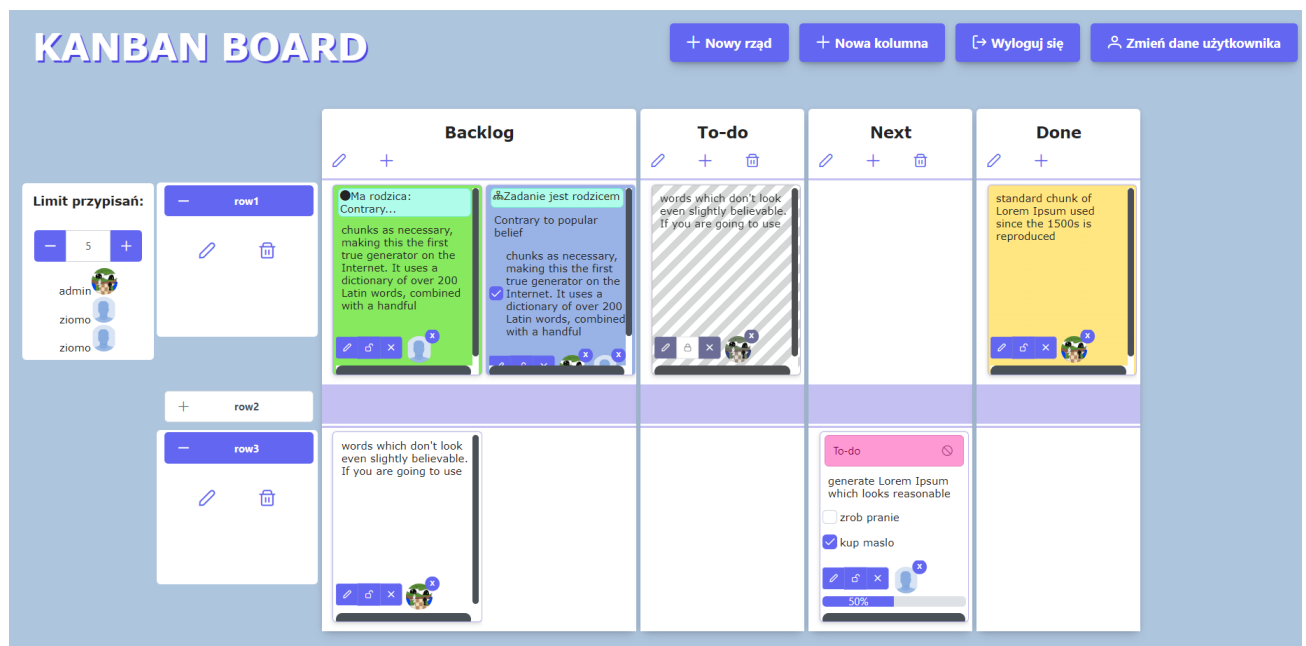
User guide

Wstęp

Tablica Kanbana to aplikacja webowa, która daje użytkownikowi możliwość organizacji informacji w formie tablicy z kolumnami, rzędami i zadaniami, której to strukturę można modyfikować w zdefiniowanych w dalszej części user guide granicach.

Organizacja aplikacji

Aplikacja tablica Kanbana zawiera się w stronie internetowej, która jest wyświetlana przez przeglądarkę internetową.



Opis ilustracji: Widok przykładowej karty przeglądarki zawierający aplikację tablica Kanbana

Elementy składowe aplikacji

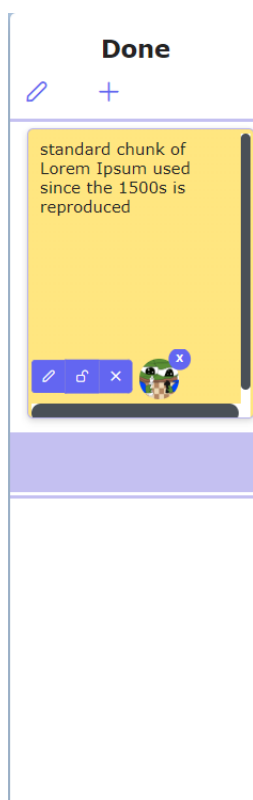
Przechowywanie informacji w formie kolumn i zadań.

Aplikacja przechowuje informacje użytkownika w formie kolumn i rzędów, które zawierają zadania, które mogą mieć wyodrębnione podzadania. Atrybutem zawierającym informację dla kolumny i rzędu jest tytuł, natomiast dla zadania jest jego opis. Podzadanie zaś zawiera nazwę i informację czy zostało wykonane. Tytuł kolumny i rzędu może zawierać

maksymalnie 64 znaki, natomiast opis nie ma ograniczeń. Ilość kolumn i rzędów nie jest ograniczona, podobnie jak ilość zadań i podzadań. Użytkownik ma możliwość: dodawać, usuwać i edytować kolumny, zadania, podzadania i rzędy, w przypadku rzędów występuje możliwość ich minimalizacji; zmieniać pozycję kolumny oraz zadania oraz ustawiania limitu. Kolejne kolumny układają się względem siebie zawsze poziomo, natomiast zadania, w obrębie jednej kolumny zawsze układają się pionowo, podobnie jak rząd dla każdej kolumny. Podzadania następują po sobie poziomo. Nie ma możliwości występowania przerw między kolumnami, rzędami lub zadaniami w kolumnie - obiekty te muszą występować jeden po drugim. Ograniczeniem w tworzeniu i modyfikowaniu zadań i kolumn jest brak możliwości istnienia kolumny z pustą nazwą oraz zadania z pustym opisem. Ograniczeniem w dowolności modyfikowania kolumn jest istnienie kolumn statycznych, są one opisane w następnym punkcie. Niemożliwe jest też istnienie zadania w samej kolumnie lub samym rzędzie.

Kolumny statyczne

W przypadku kolumn statycznych ich pozycja jest stała. Kolumnami statycznymi w obecnej wersji programu są pierwsza i ostatnia kolumna. Statyczną kolumnę można rozpoznać po braku przycisku usunięcia kolumny. Kolumna statyczna, pełni taką samą funkcję jak pozostałe kolumny, czyli przechowuje zadania w rzędach. W przypadku usunięcia rzędu lub kolumny, zadania z tych kolumn zostaną przeniesione do pierwszego rzędu pierwszej kolumny.



Opis ilustracji: Widok przykładowej kolumny statycznej

Użytkownik

Dostęp do aplikacji jest limitowany przez system użytkowników, osoba chcąca korzystać z systemu musi uprzednio zarejestrować się za pomocą obecnego na stronie formularza i zalogować się na swoje konto. Logowanie następuje za pomocą unikalnego niepustego loginu i dowolnego hasła. Każdy użytkownik może zostać przypisany do zadania w ilości określonej przez globalny parametr limitu. Każdemu użytkownikowi można przypisać awatar, w przypadku braku jego przypisania otrzymuje awatar domyślny.



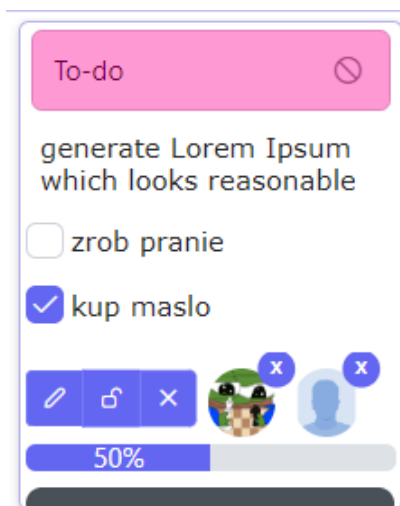
Opis ilustracji: Widok użytkownika z awatarem domyślnym

Parametr limitu

Obecny w aplikacji jest globalny parametr limitu, który określa ile razy każdy użytkownik może zostać przypisany do zadania. Nie ma możliwości ustawienia limitu na niższy niż najwyższa aktualna ilość przypisań dowolnego użytkownika.

Opcjonalny parametr przypisania użytkownika do zadania

Każdy użytkownik ma możliwość przypisania innego użytkownika do zadania, z uwzględnieniem globalnego limitu, jeden użytkownik może być przypisany do tylu zadań, na ile pozwala limit, jedno zadanie może być przypisane do kilku użytkowników. Na tablicy przypisanie będzie widoczne jako awatar.



Opis ilustracji: Widok przykładowego zadania z przypisanymi użytkownikami.

Pasek rodzic/dziecko i zależność

Każde zadanie może mieć ustawioną zależność w stosunku do innego zadania.

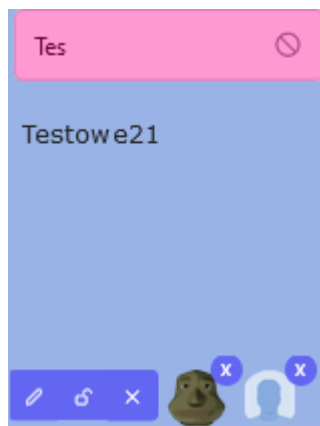
Ograniczeniem tutaj jest to, że zadanie nie może być przypisane do samego siebie oraz zadania będącego dzieckiem. Jeśli zadanie ma zależne zadania, wyświetlają się one w formie podzadań. Które można zaznaczać jako gotowe, jeśli są puste. W przypadku podzadań z podpunktami gotowość zadania zależy od wykonania tych podpunktów, nie można ich zaznaczyć. Pasek wykonania rodzica będzie w tym przypadku odpowiadał wykonaniu wszystkich zadań zależnych.



Opis ilustracji: Widok przykładowego zadań z paskiem odpowiednio rodzic dziecko

Wykluczenie i pasek wykluczenia kolumny

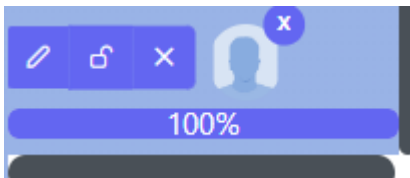
Każde zadanie może opcjonalnie mieć ustawione wykluczenie względem dowolnej liczby kolumn. Ograniczeniem jest brak możliwości wykluczenia pierwszej kolumny. Rezultatem stosunku wykluczenia będzie pokazanie wizualnej zmiany na pasku oraz brakiem możliwości przypisania zadania do wykluczonej kolumny.



Opis ilustracji: Widok przykładowego zadań z paskiem wykluczenia kolumny "Tes"

Pasek wykonania zadania

Jeżeli zadanie posiada podpunkty, to na dole zadania wyświetli się pasek odwzorowujący, jaka część wspomnianych podpunktów została wykonana.



Opis ilustracji: Widok przykładowego zadania z widocznym paskiem wykonania zadania na poziomie 100%

Funkcjonalności aplikacji

Rejestrowanie konta

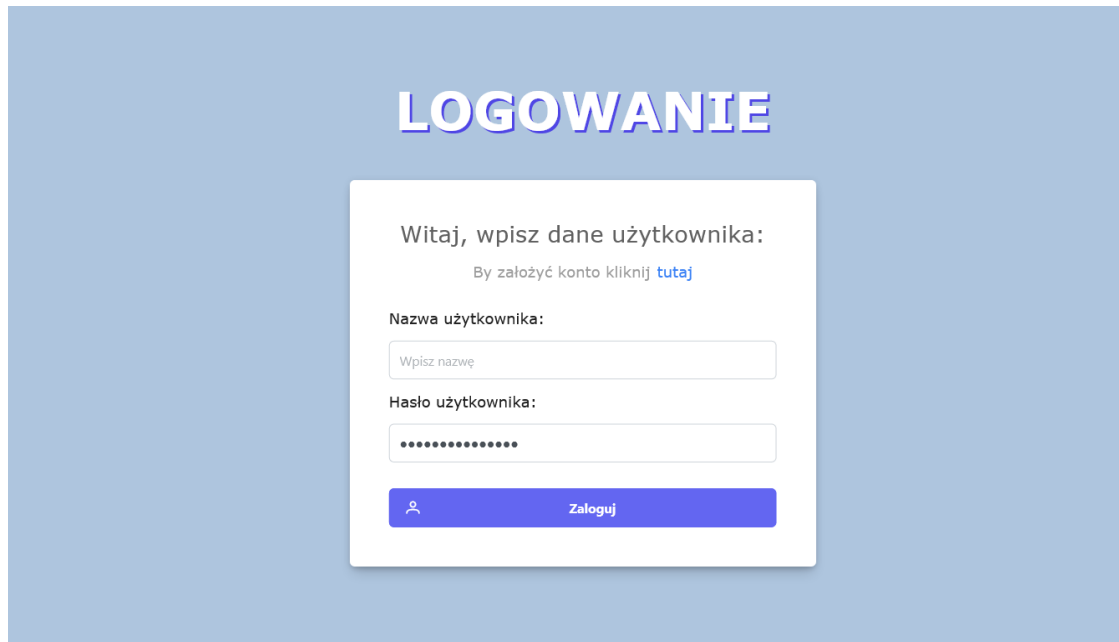
Użytkownik ma możliwość zarejestrować się, aby uzyskać dostęp do aplikacji. Aby tego dokonać należy skorzystać z przekierowania w ekranie logowania. Następnie należy wpisać w pole “Nazwa użytkownika:” unikalną nazwę użytkownika. Następnie należy wypełnić w pole z hasłem i powtórzyć je jeszcze raz. Kiedy dane zostaną wprowadzone należy zatwierdzić przyciskiem “Zarejestruj konto”, jeśli konto zostało poprawnie założone alert powinien potwierdzić pomyślne założenie konta.

A registration form titled "REJESTRACJA" in large, bold, blue letters. Below the title, there is a link: "Jeśli posiadasz już konto kliknij [tutaj](#)". The form contains three input fields: "Nazwa użytkownika:" with a placeholder "Wpisz nazwę", "Hasło:" with a placeholder "Wpisz hasło", and "Powtórz hasło:" with a placeholder "Powtórz hasło". At the bottom of the form is a blue button with a white user icon and the text "Zarejestruj konto".

Opis ilustracji: Formularz rejestracji nowego konta

Logowanie się do aplikacji

Aby zalogować się do aplikacji użytkownik musi wprowadzić na ekranie logowania, w stosowne pola, nazwę użytkownika i hasło. Następnie zatwierdzić przyciskiem “zaloguj”, w przypadku udanego logowania wyświetli się alert, a użytkownik zostanie przeniesiony do tablicy. W przypadku niepowodzenia alert informuje użytkownika o możliwej jego przyczynie.

The image shows a login form titled "LOGOWANIE" in large, bold, blue letters. Below the title, the text "Witaj, wpisz dane użytkownika:" is displayed. Underneath, there is a link "By założyć konto kliknij tutaj" in blue. The form contains two input fields: "Nazwa użytkownika:" with a placeholder "Wpisz nazwę" and "Hasło użytkownika:" with a placeholder of ten dots. At the bottom, there is a blue button with a user icon and the text "Zaloguj".

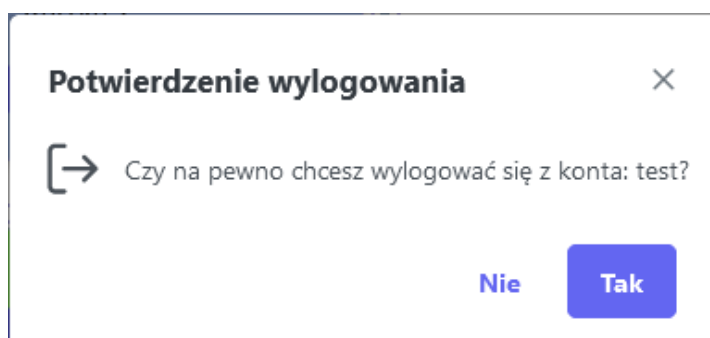
Opis ilustracji: Formularz logowania

Wylogowanie się z aplikacji

Aby wylogować się z aplikacji użytkownik wybiera przycisk “Wyloguj się”, usytuowany w prawym górnym rogu ekranu. Następnie zatwierdza swój wybór i zostaje przekierowany do ekranu logowania



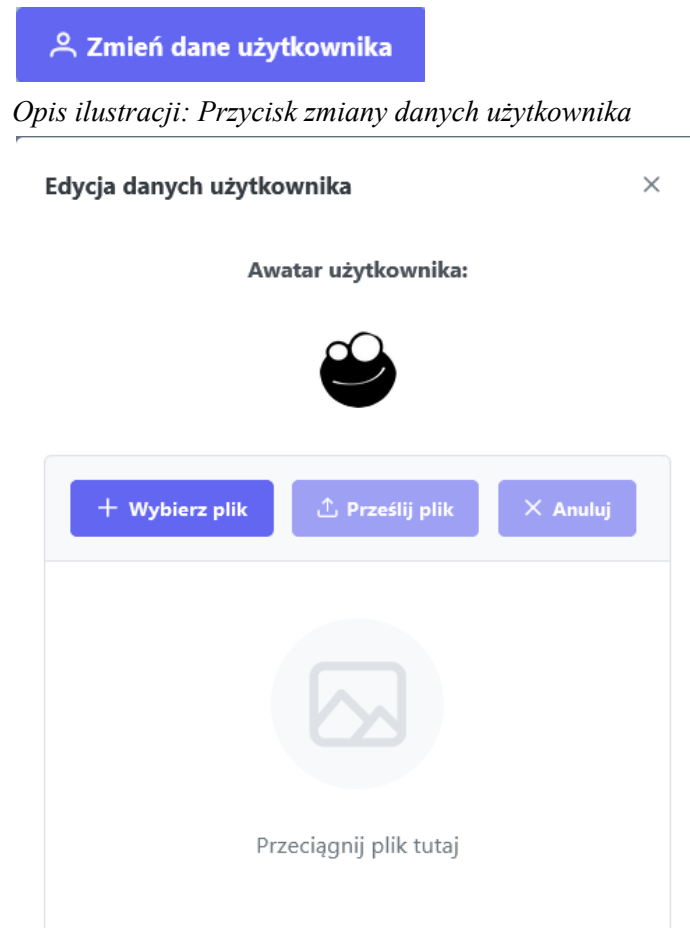
Opis ilustracji: Przycisk wylogowania

The image shows a confirmation dialog box titled "Potwierdzenie wylogowania" with a close button (X) in the top right corner. Below the title, there is a blue button with a white left-pointing arrow icon and the text "Czy na pewno chcesz wylogować się z konta: test?". At the bottom, there are two buttons: "Nie" (No) and "Tak" (Yes).

Opis ilustracji: Okienko potwierdzenia wylogowania

Zmiana obrazka użytkownika

Użytkownik ma możliwość zmienić swój obrazek, aby to wykonać należy kliknąć w przycisk “Zmień dane użytkownika”, w górnym prawym rogu ekranu, następnie kliknąć w przycisk “wybierz plik” lub przeciągnąć i upuścić obrazek. Jeśli obrazek będzie spełniał warunek rozmiaru do 1 MB to pojawi się możliwość kliknięcia w przycisk “Prześlij plik”, po kliknięciu przesłany plik stanie się awatarem.



Opis ilustracji: Okienko edycji danych użytkownika

Dodawanie kolumny

Użytkownik ma możliwość dodania kolumny poprzez kliknięcie na przycisk “Nowa kolumna” w górnym prawym rogu ekranu, następnie wpisuje w okienko dodania kolumny jej nazwę i klika na przycisk “Akceptuj”. Nowa, pusta kolumna zawsze pojawi się na drugim miejscu od początku. Nie ma możliwości dodania kolumny o pustym tytule, pojawi się wówczas, na dole, alert z napisem “Ostrzeżenie”.



Opis ilustracji: Przycisk dodania kolumny

Wpisz nazwę kolumny: ✕



Odrzuć

Akceptuj

Opis ilustracji: Okienko dodania kolumny

Dodawanie zadania w rzędzie, w danej kolumnie

Każda kolumna ma przycisk dodania zadania, który umożliwia dodanie zadania dla określonej kolumny, po kliknięciu na ten przycisk, pojawia się okienko dodania zadania. Użytkownik wpisuje opis zadania i wciska przycisk akceptuj. Nowe zadanie zawsze pojawi się na pierwszym miejscu od góry, w pierwszym wierszu, w danej kolumnie. Nie ma możliwości dodania zadania o pustym opisie, pojawi się wówczas, na dole, alert z napisem “Ostrzeżenie”.



Opis ilustracji: Przycisk dodania zadania

Wpisz zadanie: ✕



Odrzuć

Akceptuj

Opis ilustracji: Okienko dodania zadania

Zmiana pozycji kolumny

Użytkownik ma możliwość zmiany pozycji kolumny z wykorzystaniem sterowania przeciągnij i upuść. Użytkownik realizuje to poprzez nakierowanie kursorem na pusty obszar kolumny(nieobejmujący przycisków, pola limitu oraz zadań) wciśnięcie z przytrzymaniem przycisku myszki i nakierowanie “złapanym” obiektem na wybraną pozycję. W przypadku sukcesu obiekt zmieni pozycję. Jeśli wybrana pozycja okaże się niedozwolona, to kolumna wróci na swoje poprzednie miejsce. Ograniczeniami w pozycjonowaniu kolumn jest horyzontalne ułożenie kolejnych kolumn, konieczność występowania kolumn po sobie oraz istnienie kolumn statycznych.

Zmiana pozycji zadania

Użytkownik ma możliwość zmiany pozycji zadania z wykorzystaniem sterowania przeciągnij i upuść. Użytkownik realizuje to poprzez nakierowanie kursorem na pusty obszar zadania (nieobejmujący przycisków i pola tekstowego) wciśnięcie z przytrzymaniem przycisku myszki i nakierowanie “złapanym” obiektem na wybraną pozycję. Zadanie można przemieścić na dowolne miejsce w każdym rzędzie w kolumnie. W przypadku sukcesu obiekt zmieni pozycję. Jeśli wybrana pozycja okaże się niedozwolona, to zadanie wróci na swoje poprzednie miejsce. Ograniczeniami w pozycjonowaniu zadania jest wertykalne ułożenie kolejnych zadań w kolumnie, konieczność występowania zadań po sobie w kolumnie.

Chowanie rzędu

Użytkownik ma możliwość schowania danego rzędu. Aby to dokonać należy kliknąć w przycisk z plusem i nazwą rzędu, który znajduje się na wysokości rzędu, po lewej stronie ekranu. Sprawi to, że rząd się zwinie, nie będzie możliwości odczytać w nim zadań, oraz usunięcia, modyfikacji rzędu, ograniczenia limitu także nie będą widoczne. Schowanie rzędu nie wpłynie na rezultat przenoszenia czy usuwania kolumn. Jeśli pierwszy rząd jest schowany, a dodawane są nowe zadania to zostaną one dodane do schowanego rzędu.



Opis ilustracji: Przycisk chowania rozwinętego rzędu



Opis ilustracji: Przykładowy schowany rząd

Modyfikowanie opisu zadania

Opis zadania można zmodyfikować na dwa sposoby. Pierwszy sposób to kliknięcie na tekst zadania, co spowoduje aktywację trybu edytowania opisu, zmodyfikowanie opisu i zatwierdzenie poprzez kliknięcie na jakikolwiek element niebędący edytowanym zadaniem. Przenoszenie zadania z aktywnym trybem edytowania opisu spowoduje niezapisanie zmian w opisie.

Drugim sposobem jest kliknięcie w ikonę edytowania opisu w zadaniu, pojawi się wówczas okienko edycji opisu, wewnątrz którego wprowadza się modyfikację i zatwierdza przyciskiem “Akceptuj”. Nie ma możliwości pozostawienia pustego opisu w zadaniu.



Opis ilustracji: Ikona edytowania opisu

Okno edycji postaci

generate Lorem Ipsum which looks reasonable

×

Wybierz rodzica

▼

To-do

▼

☐

#FFFFFF

Brak blokady

Lista podzadań (50%):



- ☐

zrob pranie
- ☒

kup maslo

×

Anuluj

✓ Akceptuj

Opis ilustracji: Okienko edycji zadania, na górze widoczne pole do edycji opisu

Dodawanie podzadań do zadania

Do każdego podzadania można dodać nieograniczoną ilość podzadań. Aby dodać podzadanie należy kliknąć w przycisk edycji zadania, następnie w ikonę plusa na prawo od napisu “lista podzadań”, pojawi się puste zadanie, które można nazwać i określić czy zostało wypełnione, następnie zatwierdzić przyciskiem “Akceptuj”.

Lista podzadań (50%):



- ☐

zrob pranie
- ☒

kup maslo

×

Anuluj

✓ Akceptuj

Opis ilustracji: Okienko edycji zadania, po prawej widoczna ikona dodania nowego podzadania

Usuwanie podzadań z zadania

Aby usunąć podzadanie z zadania należy kliknąć w przycisk edycji zadania, następnie w ikonę śmietniczka obok danego podzadania, podzadanie zniknie z listy, następnie należy zatwierdzić akcję przyciskiem “Akceptuj”.



Opis ilustracji: Ikona usunięcia podzadania

Modyfikowanie podzadań z zadania

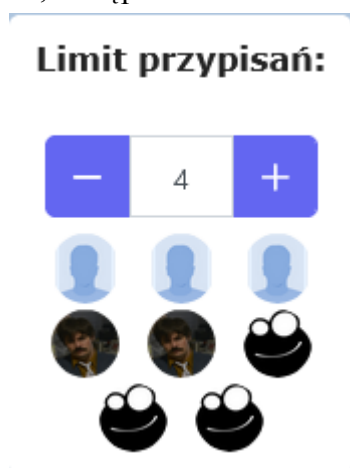
Aby zmodyfikować podzadanie z zadania należy kliknąć w przycisk edycji zadania, następnie albo w pole edycji nazwy podzadania i wprowadzić pożądaną wartość albo w pole wyboru wykonania i zaznaczyć odpowiednią wartość, następnie należy zatwierdzić akcję przyciskiem “Akceptuj”.



Opis ilustracji: Od prawej pole edycji nazwy podzadania i pole wyboru wykonania

Modyfikowanie użytkownika przypisanego do zadania

Użytkownik ma możliwość przypisać dowolnego użytkownika do zadania, aby to wykonać należy kliknąć w chwycić awatar użytkownika z pola przypisań i przeciągnąć na požądane zadanie. Aby usunąć przypisanie należy kliknąć w x obok awatara użytkownika w zadaniu, następnie zatwierdzić.



Opis ilustracji: Widoczne jest pole przypisań z awatarami możliwymi do złapania i przeciągnięcia



Opis ilustracji: Awatar zadania z widoczną ikoną usunięcia przypisania

Zmiana limitu przypisań

Aby zmienić limit przypisań należy kliknąć w przycisk plusa lub minusa w polu zmiany limitu, które jest obecne w polu przypisań.



Opis ilustracji: Pole zmiany limitu

Modyfikowanie koloru zadania

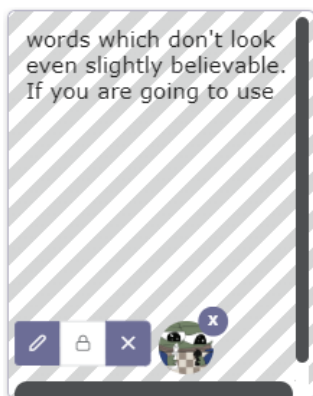
Aby usunąć podzadanie z zadania należy kliknąć w przycisk edycji zadania, następnie w pole zmiany koloru z kodem hex i



Opis ilustracji: Pole zmiany koloru

Zablokowanie zadania

Użytkownik ma możliwość zablokowania zadania. Aby to zrobić należy kliknąć w ikonę kłódki znajdującej się na dole każdej karty z zadaniem lub w oknie edycji karty. Po naciśnięciu na zadaniu pojawią się białe szare skośne paski. Użytkownik do momentu odblokowania zadania nie będzie mógł przenieść zadania na inną kolumnę lub rząd. Edycja i usunięcie są dozwolone.



Opis ilustracji: Wygląd zablokowanej karty

Modyfikowanie nazwy rzędu

Użytkownik ma możliwość zmiany nazwy każdego rzędu. Aby użytkownik mógł dokonać zmiany nazwy rzędu musi on kliknąć w przycisk zmiany nazwy rzędu, który znajduje się po lewej stronie ekranu. Następnie na ekranie wyświetli się okienko zmiany nazwy rzędu, w którym użytkownik ma możliwość edycji nazwy. Użytkownik zatwierdza wybór wciskając przycisk akceptuj. Nie ma możliwości zostawienia tytułu pustego.



Opis ilustracji: Przycisk zmiany nazwy rzędu

Edytuj rząd: ×



row1

Odrzuć

Akceptuj

Opis ilustracji: Okienko zmiany nazwy rzędu

Modyfikowanie nazwy kolumny

Użytkownik ma możliwość zmiany nazwy każdej kolumny, w tym kolumny statycznej. Aby użytkownik mógł dokonać zmiany nazwy kolumny musi on kliknąć w przycisk zmiany nazwy kolumny, który znajduje się w obrębie kolumny. Następnie na ekranie wyświetli się okienko zmiany nazwy kolumny, w którym użytkownik ma możliwość edycji nazwy. Użytkownik zatwierdza wybór wciskając przycisk akceptuj. Nie ma możliwości zostawienia tytułu pustego.



Opis ilustracji: Przycisk zmiany nazwy kolumny

Edytuj kolumnę: ×



Done

Odrzuć

Akceptuj

Opis ilustracji: Okienko zmiany nazwy kolumny

Usuwanie zadania

Aby usunąć zadanie użytkownik musi kliknąć w przycisk usunięcia zadania, w obrębie określonego zadania. Następnie wyświetla się okienko potwierdzenia usunięcia zadania, w którym użytkownik zatwierdza potwierdza swój wybór



Opis ilustracji: Przycisk usunięcia zadania

Potwierdzenie usunięcia ×



Czy na pewno chcesz usunąć zadanie?

Nie

Tak

Opis ilustracji: Okienko potwierdzenia usunięcia zadania

Usuwanie rzędu

Aby usunąć rząd użytkownik musi kliknąć w przycisk usunięcia rzędu, który znajduje się na wysokości danego rzędu, po lewej stronie ekranu. Następnie wyświetla się okienko potwierdzenia usunięcia rzędu, w którym użytkownik zatwierdza swój wybór przyciskiem “Tak”. W przypadku usunięcia rzędu zawierającego zadania, zostaną one przeniesione do pierwszego rzędu pierwszej kolumny. Nie ma możliwości usunięcia pierwszego rzędu.



Opis ilustracji: Przycisk usunięcia rzędu

Potwierdzenie usunięcia ×



Czy na pewno chcesz usunąć rząd?

Nie

Tak

Opis ilustracji: Okienko potwierdzenia usunięcia rzędu

Usuwanie kolumny

Aby usunąć kolumnę użytkownik musi kliknąć w przycisk usunięcia kolumny, w obrębie określonej kolumny. Następnie wyświetla się okienko potwierdzenia usunięcia kolumny, w którym użytkownik zatwierdza swój wybór przyciskiem “Tak”. W przypadku usunięcia kolumny zawierającej zadania, zostaną one usunięte wraz z kolumną. Użytkownik nie ma możliwości usunięcia kolumny statycznej.



Opis ilustracji: Przycisk usunięcia kolumny

×



Tak

Wykluczanie tablicy

Użytkownik może wykluczyć dane zadanie, żeby nie zostało przeniesione do niechcianej kolumny. Aby tego dokonać należy wejść do okna edycji karty i z paska wybrać tablicę do wykluczenia. Po dokonaniu wykluczenia zadanie nie będzie mogło zostać umieszczone w zaznaczonej kolumnie. Nie ma możliwości wykluczenia pierwszej kolumny, ani kolumny w której aktualnie znajduje się zadanie. Można wykluczyć dowolną ilość zadań.

standard chunk of Lorem Ipsum used since the 1500s is reproduced

✖

Wybierz rodzica

▼

#FFE680

Lista zadań (0%):

Brak danych

To-do

▼

☐

☐ Backlog

☒ To-do

☐ Next

☐ Done

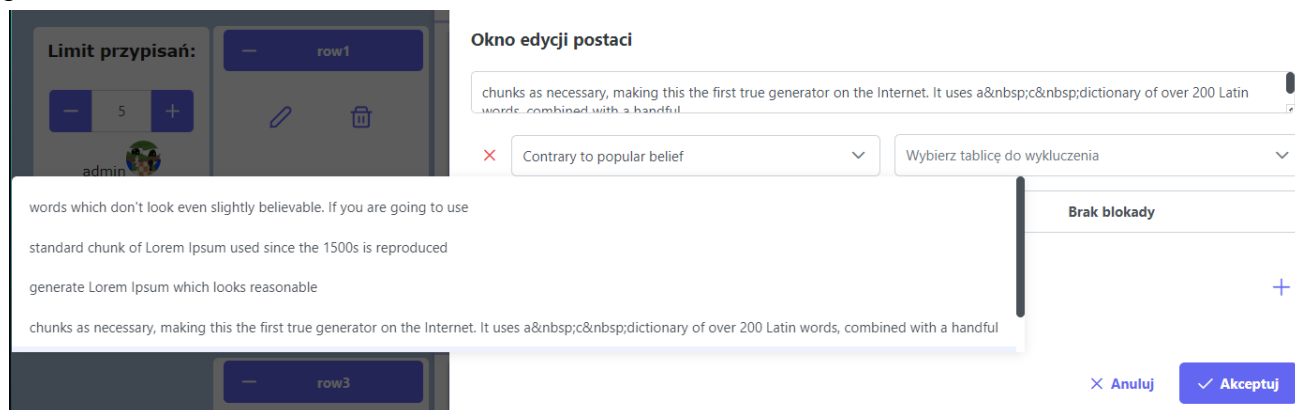
To-do

words which don't look even slightly believable.
If you are going to use

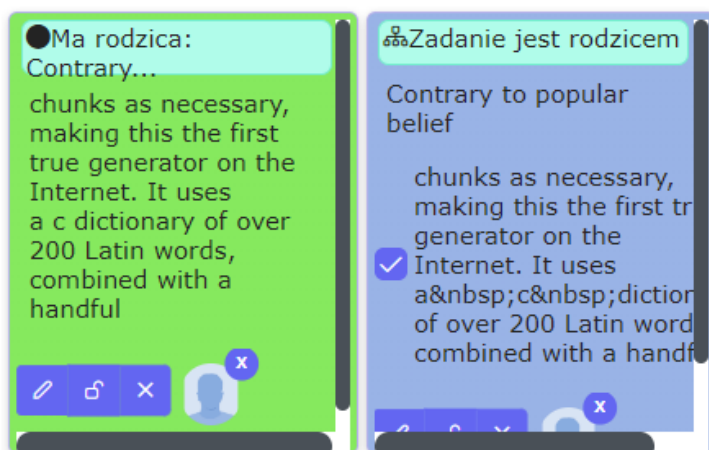
Opis ilustracji: Wygląd zadania z widocznym na górze wykluczeniem

Wybór rodzica

Użytkownik może także wybrać rodzica danego zadania. Aby tego dokonać należy w polu edycji karty wybrać w rozwijanym pasku rodzica i kliknąć przycisk akceptuj. Po dokonaniu tego na górze kart pojawiają się komunikaty ukazujące, które zadanie jest rodzicem, a które ma rodzica. Treść edytowanego zadania pojawia się również w karcie rodzica jako podzadanie.



Opis ilustracji: Okno edycji z rozwiniętym paskiem wyboru rodzica



Opis ilustracji: Wygląd zadań, w którym jedno jest rodzicem a drugie ma rodzica