

Tablica Kanbana

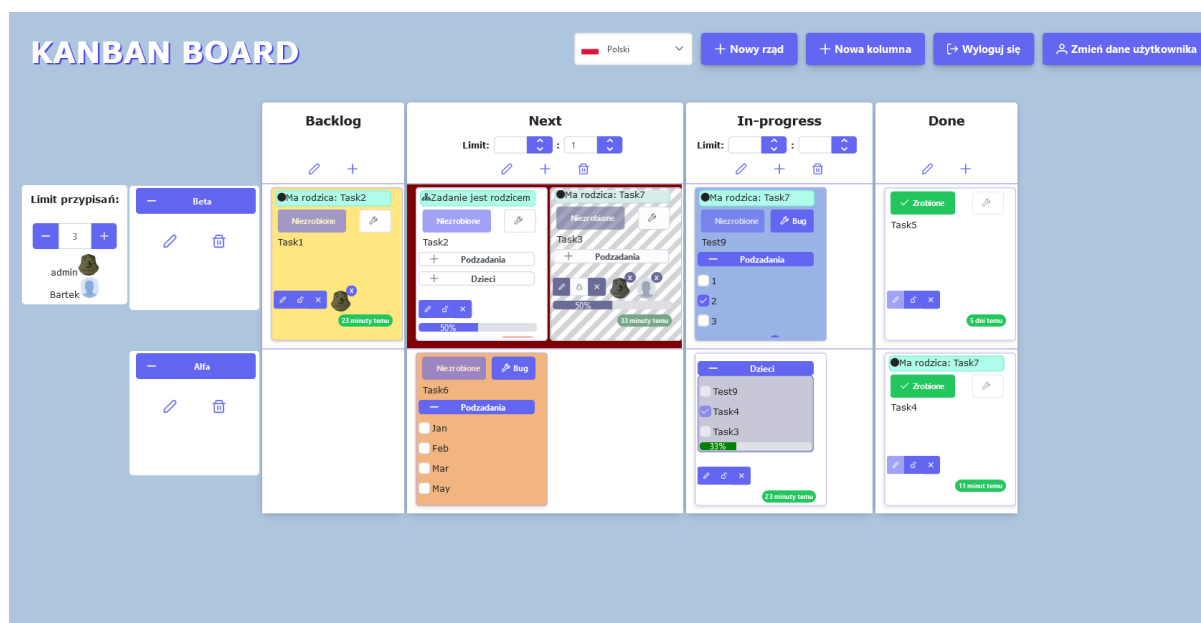
User guide

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. Występują także zależności pomiędzy zadaniami. Atrybutem zawierającym informację dla kolumny i rzędu jest tytuł, natomiast dla zadania jest jego opis. Podzadanie zaś zawiera nazwę i informację czy zostało wykonane, podpunkty oraz inne parametry. 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. Kolumn statycznych nie dotyczy atrybut limitu, nie można go ustawić dla kolumn. Druga z kolumn statycznych ma dodatkowe właściwości po pierwsze nie ma dostępu do zaawansowanej edycji zadania, zmiany niektórych parametrów oraz brak sygnału zbyt długiego przebywania karty.



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 przypisań

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.

Limit przypisań:



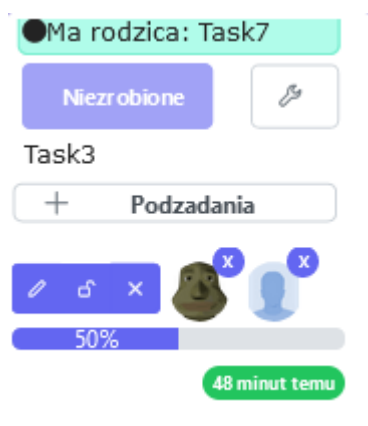
Opis ilustracji: Widok pola zmiany limitu przypisań

Opcjonalny parametr limitu zadań dla kolumny niestatycznej

Każda niestatyczna kolumna posiada opcjonalny parametr limitu określony przez granicę górną i dolną, dotyczy on ilości zadań przypisanych do określonego rzędu w danej kolumnie. Konsekwencją przekroczenia którejś granicy jest zmiana koloru rzędu w kolumnie na czerwony. Granica dolna i górna nie muszą być ustawione jednocześnie. Granica dolna minimalnie wynosi jeden lub zero, jeśli granica górna wynosi 1. Maksymalnie granica dolna może wynosić wartość granicy górnej -1. Dla granicy górnej jej minimalna wartość to wartość granicy dolnej+1, zaś jej maksymalna wartość to 100.

Opcjonalny parametr przypisania użytkownika do zadania

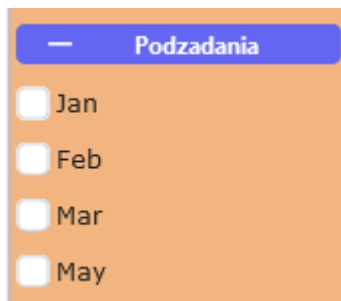
Każdy użytkownik ma możliwość przypisania innego użytkownika do zadania, z uwzględnieniem globalnego limitu, jeden użytkownik może być przypisany do tylu zadań, na ile pozwala limit, jedno zadanie może być przypisane do kilku użytkowników. Na tablicy przypisanie będzie widoczne jako awatar.



Opis ilustracji: Widok przykładowego zadania z przypisanymi użytkownikami.

Podzadania

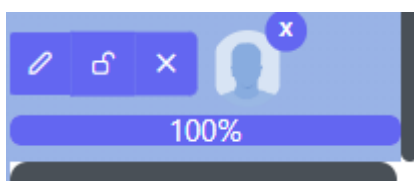
Każde zadanie posiada przypisane do niego podzadania, które można dodawać, usuwać oraz zaznaczać jako zakończone, ilość zakończonych podzadań wpływa na parametr skompletowania zadania. Zadanie jest skompletowane, kiedy wszystkie podzadania są zakończone lub zadanie nie ma podzadań.



Opis ilustracji: Widok przykładowych podzadań, z których żadne nie jest zakończone

Pasek skompletowania 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%

Parametr “bug”

Każde zadanie posiada opcjonalny parametr “bug”, który jest związany ze skompletowaniem zadania. Można go zaznaczyć lub odznaczyć na wszędzie poza ostatnią kolumną.



Opis ilustracji: Widok parametrów “bug” odpowiednio dla braku buga i obecności buga

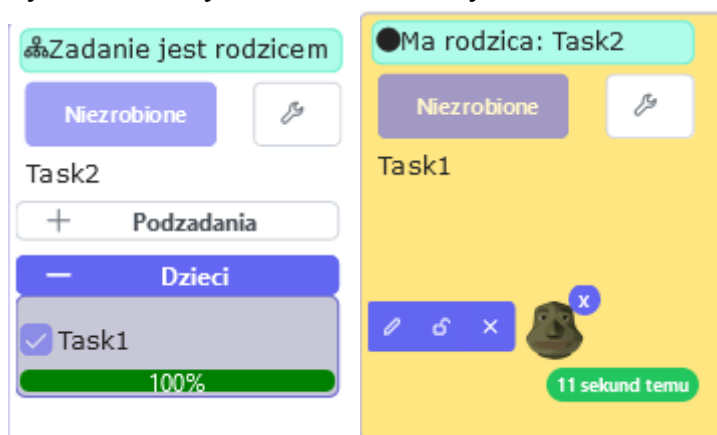
Parametr zrobienia zadania

Każde zadanie posiada parametr zrobienia, który zależny jest od pozycji zadania w kolumnach. W kolumnie ostatniej każde zadanie posiada parametr “zrobione”, w każdej innej zadanie jest niezrobione. Zatem oznaczanie zadania jako zrobione odbywa się poprzez przeniesienie zadania. W przypadku braku kompletności zadania lub obecności buga pojawi się okienko z potwierdzeniem. Nie ma możliwości przeniesienia zadania-rodzica, które ma nieskończone dzieci.



Opis ilustracji: Widok parametrów zrobienia odpowiednio dla parametru niezrobienia i zrobienia
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 podobnej do 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

Dymek czasu zadania

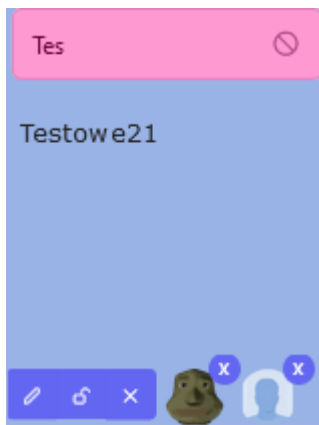
Każde zadanie posiada dymek czasu, który informuje o tym, ile zadanie przebywa w określonej kolumnie. W przypadku przekroczenia wartości pięciu dni dymek koloruje się na czerwono.



Opis ilustracji: Widok dymków czasu zadania

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.

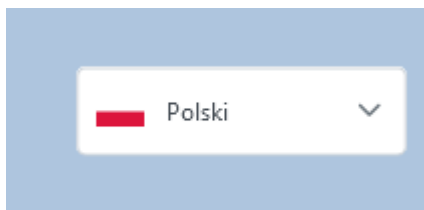


Opis ilustracji: Widok przykładowego zadań z paskiem wykluczenia kolumny "Tes"

Funkcjonalności aplikacji

Zmiana języka

Użytkownik ma możliwość zmienić język na preferowany przez siebie, aby to zrobić, użytkownik musi kliknąć w menu wyboru języka na górze ekranu i wybrać z menu język.



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.

Polski

▼


REJESTRACJA

Jeśli posiadasz już konto
kliknij [tutaj](#)

Nazwa użytkownika:

Hasło użytkownika:

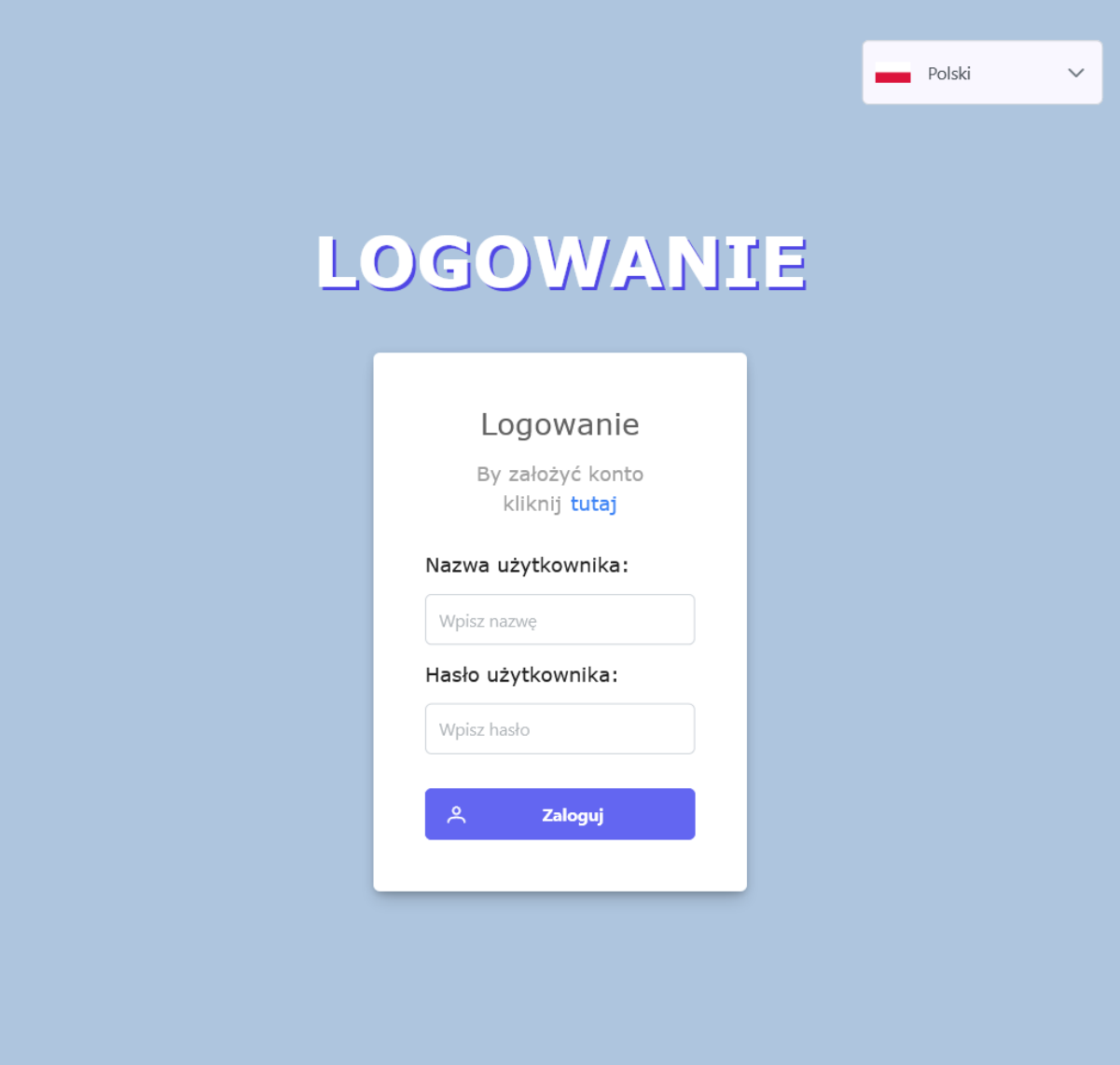
Powtórz hasło:

 **Zarejestruj się**

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 web application interface for logging in. At the top right, there is a language selector showing a Polish flag and the text "Polski" with a downward arrow. In the center, the word "LOGOWANIE" is displayed in large, bold, blue-outlined white letters. Below this, a white login form is centered. The form has a title "Logowanie" and a link "By założyć konto kliknij tutaj". It contains two input fields: "Nazwa użytkownika:" with a placeholder "Wpisz nazwę" and "Hasło użytkownika:" with a placeholder "Wpisz hasło". At the bottom of the form is a blue button with a white user icon and the text "Zaloguj".

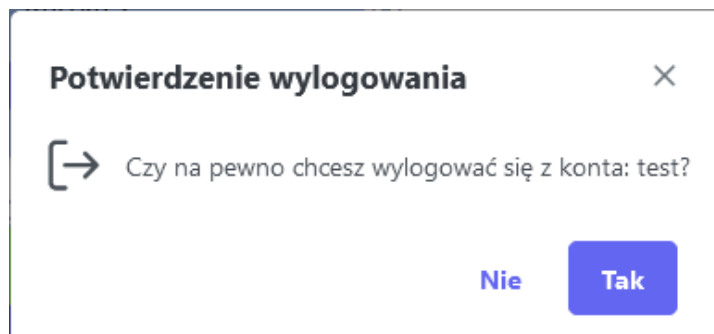
Opis ilustracji: Formularz logowania

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

A blue rectangular button with a white icon of a right-pointing arrow inside a square bracket, followed by the text "Wyloguj się" in white.

Opis ilustracji: Przycisk wylogowania



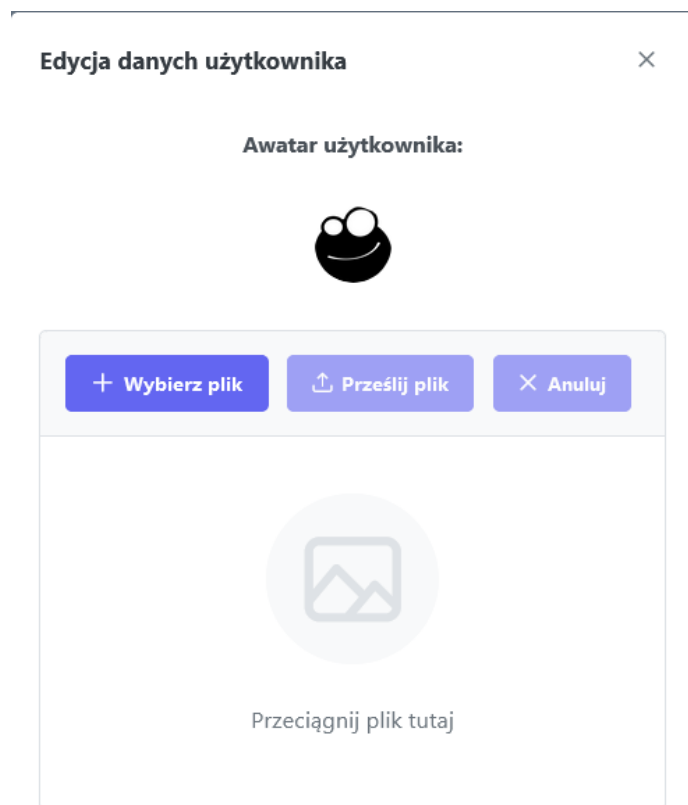
Opis ilustracji: Okienko potwierdzenia wylogowania

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.

A blue rectangular button with a white user icon (a person silhouette) followed by the text "Zmień dane użytkownika" in white.

Opis ilustracji: Przycisk zmiany danych użytkownika



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



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. Sprawia 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 rozwiniętego 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 zatwierdzić przyciskiem "Akceptuj". Nie ma możliwości pozostawienia pustego opisu w zadaniu.



Opis ilustracji: Ikona edytowania opisu

Okno edycji zadania

Task3

×

Task7

Wybierz tablicę do wykluczenia

☐ #FFFFFF

Brak blokady

Lista podzadań 50% :

☐

Jan

☒

Feb

×

Odrzuć

✓

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%):



<input type="checkbox"/>	<input type="text" value="zrob pranie"/>	
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="text" value="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 wykonania i zaznaczyć odpowiednią wartość, następnie należy zatwierdzić akcję przyciskiem “Akceptuj”.

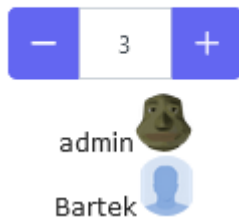


Opis ilustracji: Od prawej pole edycji nazwy podzadania i pole wyboru wykonania

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.

Limit przypisań:



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



Opis ilustracji: Avatar 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

Zmiana limitu zadań w kolumnie

Aby zmienić limit w kolumnie należy użyć przycisków lub pola tekstowego nad zadaniem. Aby zwiększyć wartość należy kliknąć strzałkę do góry, aby zmniejszyć strzałkę w dół. Można również wpisać wartość bezpośrednio.



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.



Opis ilustracji: Pole zmiany koloru

Zablokowanie zadania

Użytkownik ma możliwość zablokowania zadania. Aby to zrobić należy kliknąć w ikonę kłódki znajdującą 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.



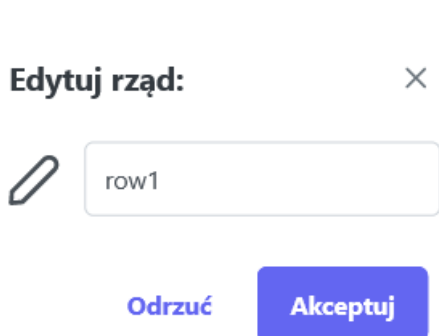
Opis ilustracji: Wygląd zablokowanej karty

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



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

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

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 ostatniego rzędu pierwszej kolumny. Nie ma możliwości usunięcia ostatniego 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

Potwierdzenie usunięcia ×



Czy na pewno chcesz usunąć kolumnę?

Nie

Tak

Opis ilustracji: Okienko potwierdzenia usunięcia kolumny

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.

Okno edycji zadania

Test9

✕

Task7

▼

Wybierz tablicę do wykluczenia

▼

#99B3E6

Brak blokady

Bug

Lista podzadań 33% :

+

☐

1

☒

2

☐

3

✕ Odrzuć

✓ Akceptuj

Opis ilustracji: Okno edycji z widocznym po prawej stronie rozwiniętym paskiem wykluczenia i odznaczoną kolumną To-do

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.

Okno edycji zadania

Test9

✕

Task7

▼

Wybierz tablicę do wykluczenia

▼

#99B3E6

Brak blokady

Bug

Lista

+

☐

1

☒

2

☐

3

Task2

Test9

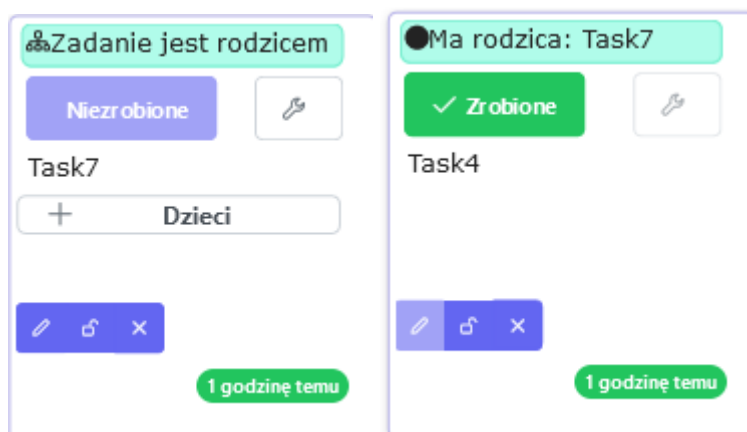
Task7

Task4

✕ Odrzuć

✓ Akceptuj

Opis ilustracji: Okno edycji z rozwiniętym paskiem wyboru rodzica



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

Chowanie listy podzadań

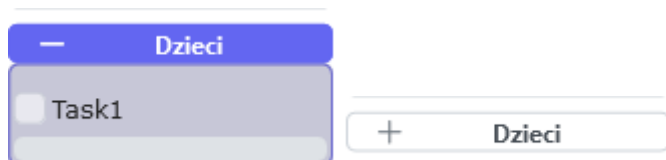
Aby schować listę podzadań należy kliknąć w przycisk minusa na rozwiniętej liście podzadań w danym zadaniu, lista natychmiast się zminimalizuje a przycisk zmieni kolor na fioletowo-niebieski.. Aby odwrócić tę operację należy kliknąć w przycisk minusa obecny w tym samym miejscu.



Opis ilustracji: Wygląd paska podzadań, odpowiednio rozwiniętego i schowanego

Chowanie listy dzieci

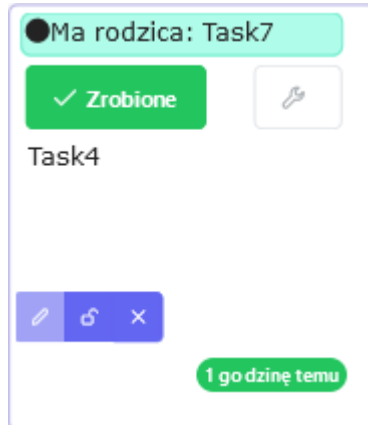
Aby schować listę dzieci należy kliknąć w przycisk minusa na rozwiniętej liście dzieci w danym zadaniu, lista natychmiast się zminimalizuje a przycisk zmieni kolor na fioletowo-niebieski. Aby odwrócić tę operację należy kliknąć w przycisk minusa obecny w tym samym miejscu.



Opis ilustracji: Wygląd paska dzieci, odpowiednio rozwiniętego i schowanego

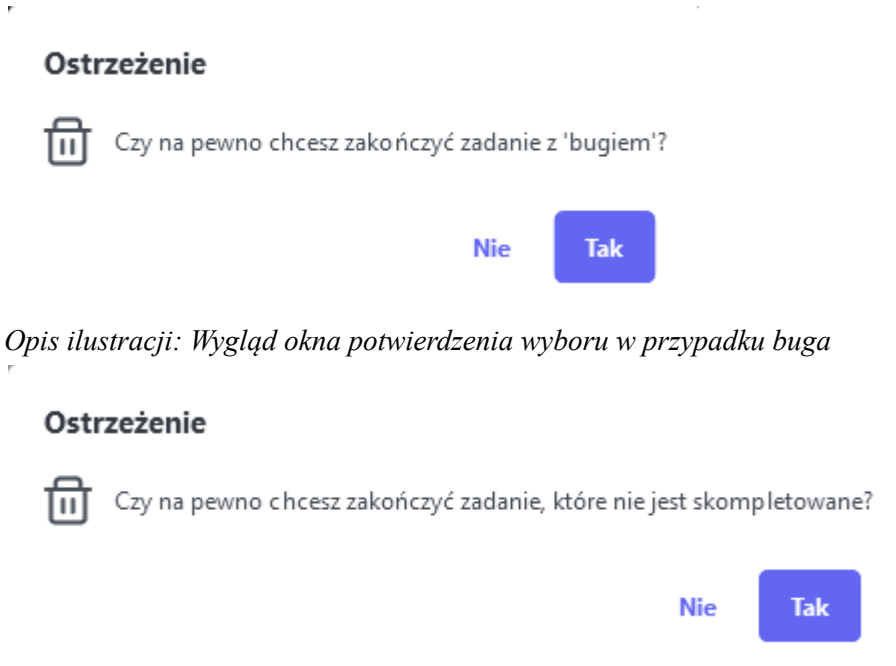
Zmiana statusu zadania na wykonane

Aby zmienić status zrobienia zadania należy chwycić myszką pożądane zadania i następnie przeciągnąć je do ostatniej kolumny. W przypadku braku buga, nieskompletowania karty czy posiadania dzieci, po przeniesieniu karty, zamiast napisu “Niezrobione” będzie ona miała napis “Zrobione” na zielonym tle

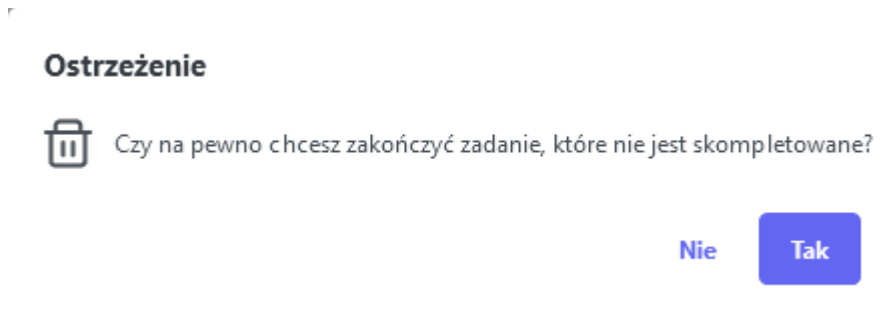


Opis ilustracji: Wygląd karty posiadającej status “zrobionej”

W przypadku gdy karta posiada buga lub nie jest skompletowana pojawi się okno potwierdzenia wyboru. Jeśli użytkownik dalej chce zaznaczyć “zrobienie” karty musi on kliknąć w przycisk “Tak”, kliknięcie nie spowoduje cofnięcia przeniesienia.



Opis ilustracji: Wygląd okna potwierdzenia wyboru w przypadku buga



Opis ilustracji: Wygląd okna potwierdzenia wyboru w przypadku nieskompletowania zadania

Ostrzeżenie



Czy na pewno chcesz zakończyć zadanie, które nie jest skompletowane i ma błąd?

Nie

Tak

Opis ilustracji: Wygląd okna potwierdzenia wyboru w przypadku błęd i nieskompletowania zadania