

# Flashcard app project

## Business requirements:

FlashCard app - це десктопний застосунок для полегшення запам'ятовування слів, виразів і будь-якої іншої інформації за допомогою методу розподілених повторень.

Зареєстрований користувач може створити нову колоду карток з власною інформацією чи скористатися вже наявними колодами.

## Functional Requirements:

### Login/Register Page

Description: Сторінка для входу чи реєстрації нового акаунту.

Functionality: На сторінці буде відображатися форма з полями “Email”, “Password”, “Match password”. Поля “Password” та “Match password” повинні співпадати. Нижче буде розміщено дві кнопки “I already have an account” та “Next”.

При натисненні на кнопку “Next” програма перевірятиме валідність введених даних та після успішної перевірки створюватиме аккаунт з даними користувача. Користувач автоматично входить в свій обліковий запис та потрапляє на сторінку “Home Page”. В разі якщо одне або декілька полей будуть введені неправильному форматі чи вже з існуючим “Email” біля полей форми будуть відображені відповідні помилки.

При натисненні на кнопку “I already have an account” відображатиметься форма з полями “Email” й “Password”. Нижче буде знаходитися кнопка “Next”, при натисканні на яку програма перевірятиме валідність введених даних. При неправильно введених даних біля полей форми будуть відображені відповідні помилки. В випадку правильно введених даних користувач потрапляє на сторінку “Home Page”.

## Home Page

Description: Вікно де відображатимуться всі наявні колоди.

Functionality: Зверху на відображатиметься поле для введення даних, кнопка “Search” та кнопка “Profile”. При натисненні на кнопку “Search” програма шукатиме колоду з введеною в поле назвою. При натисненні на кнопку “Profile” користувач перейде на “Profile Page”.

На сторінці у вигляді списку будуть відображатися наявні колоди карток. Кожна колода матиме 3 кнопки “Study”, “Edit” та “Delete”. При натисненні кнопки “Study” користувач потрапляє на сторінку “Study Page”. При натисненні кнопки “Edit” користувач потрапляє на сторінку “Edit Deck page”. При натисненні кнопки “Delete” відбражатиметься поп-ап із запитанням до користувача й кнопками “Yes” та “No”, при натисненні кнопки “Yes” користувач видалить обрану колоду, при натисненні кнопки “No” поп-ап зникне.

Знизу під колодами карт відображатиметься кнопка “Add new” при натисканні на яку відбражатиметься поп-ап з полем для введення назви колоди та кнопкою “Create” та “Cancel”. При натисненні кнопки “Create” та заповненим полем, користувач створить нову колоду та перейде на сторінку “Edit Page”. При натисненні кнопки “Cancel” поп-ап зникне.

## **Study Page**

Description: Вікно де користувач переглядатиме картки.

Functionality: Зверху вікна відображатиметься кнопка “Home”. При натисненні на кнопку “Home” користувач повертатиметься на “Home Page”. Нижче кнопки “Home” відображатиметься таймер, що показуватиме час, який користувач затратив на запам’ятовування карток (час сесії).

В верхній центральній частині знаходитиметься таблиця з числами пройдених карток відповідно до рівня на якому користувач її запам’ятав.

В центрі екрану знаходитиметься панель з лицевою стороною картки, а під панеллю знаходитиметься кнопка “Flip”. При натисненні на кнопку “Flip” лицьова сторона картки замінюється на тильну, а кнопка “Flip” замінюється трьома кнопками “Hard”, “Good” та “Easy”. Кожна з яких відповідає рівню знань користувача й при натисненні змінює відповідне значення в таблиці зверху. Та змінює картку на нову.

## **Edit Deck Page**

Description: Вікно де користувач може відредагувати колоду.

Functionality: Зверху на відображатиметься поле для введення даних, кнопка “Search” та кнопка “Home”. При натисненні на кнопку “Search” програма шукатиме картку яка містить введене в поле слово. При натисненні на кнопку “Home” користувач перейде на “Home”.

На сторінці у вигляді списку відображатимуться картки, кожна картка міститиме передню інформацію “Front”, задню інформацію “Back” кнопку “Edit” та кнопку “Delete”. При натисненні на кнопку “Edit” відображатиметься панель “Card” з двома полями (в яких буде введена попередня інформація про картки) та кнопкою “Save”. При натисненні на кнопку “Save” програма змінюватиме інформацію картки на введену в поля.

При натисненні на кнопку “Delete” відображатиметься поп-ап із запитанням до користувача й кнопками “Yes” та “No”, при натисненні кнопки “Yes” користувач видалить обрану колоду, при натисненні кнопки “No” поп-ап зникне.

Зверху над картками відображатиметься панель з назвами колонок, назвою колоди та кнопкою “Edit” при натисненні на яку відображатиметься поп-ап панель “Card” з двома полями (обов’язковими до заповнення) та кнопкою “Save”. При натисненні на кнопку “Save” програма створюватиме картку з введеною інформацією.

## Profile Page

Description: Вікно де користувач може змінити пошту/пароль.

Functionality: Зверху вікна відображатиметься кнопка “Home”. При натисненні на кнопку “Home” користувач повертатиметься на “Home Page”.

Знизу відображатимуться кнопки “Change Password” та “Change Email”. Та панель “Change Password” полями для введення паролю, нового паролю та підтвердження нового паролю та кнопкою “Save”.

При натисненні на кнопку “Change Email” відображатиметься панель “Change Email” з полями для введення паролю, нового email та підтвердження нового email та кнопкою “Save”. Якщо панель “Change Email” вже відображається, то кнопка “Change Email” після натискання не виконує жодної функції.

При натисненні на кнопку “Save” та правильно введених даних, дані користувача оновляться.

При натисненні на кнопку “Change Password” у випадку, якщо відображається “Change Email”, то після натискання відображатиметься панель “Change Password” в іншому випадку нічого не відбудеться.

## **Non-functional Requirements:**

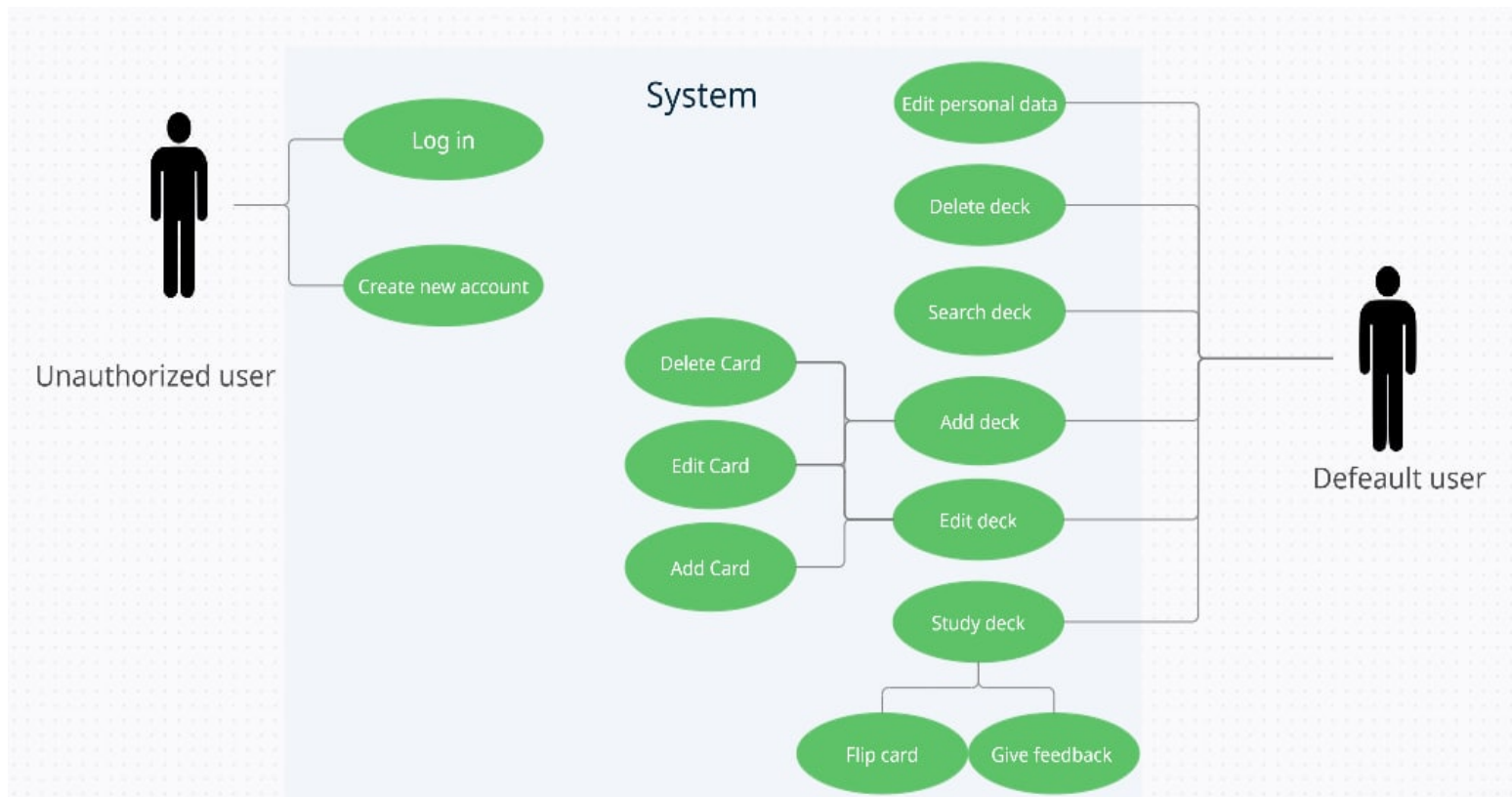
1. Мова інтерфейсу: англійська
2. Вимоги до ПЗ: підключення до інтернету, ОС Windows.
3. Технології: PostgreSQL, WPF, ADO.NET та Entity FW
4. Безпека: тільки зареєстрований користувач може користуватися програмою, при реєстрації пароль користувача хешується.

## **User type:**

### **Default User**

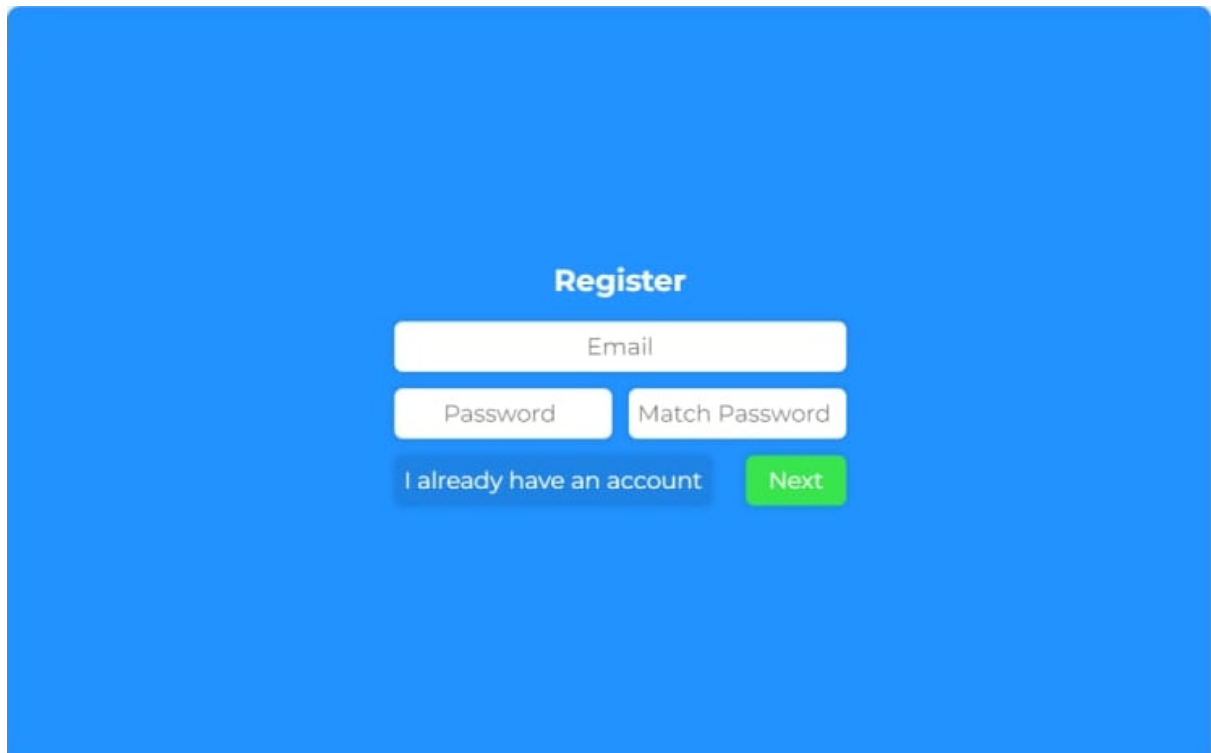
Основний і єдиний користувач додатку. Він має можливість вивчати, видаляти та редагувати наявні колоди. Створювати нові колоди. На головній сторінці та сторінці редагування користувач зможе скористатися пошуком. Під час вивчення карток користувач буде самостійно обиратиме свій рівень знань.

## Usecase Diagram:





## Wireframes: Login/Register Page



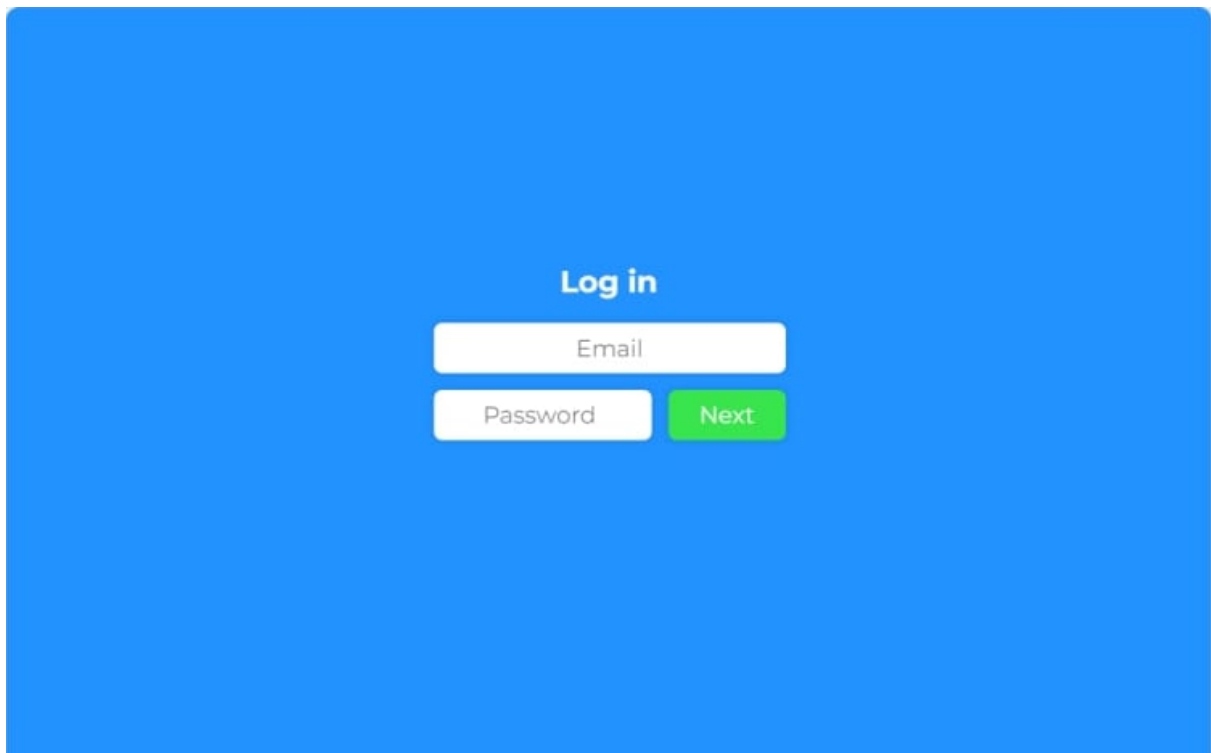
A wireframe of a registration form on a blue background. The form is centered and contains the following elements: a title 'Register', an email input field, two password input fields labeled 'Password' and 'Match Password', a link 'I already have an account' in a light blue box, and a green 'Next' button.

**Register**

Email

Password Match Password

I already have an account Next



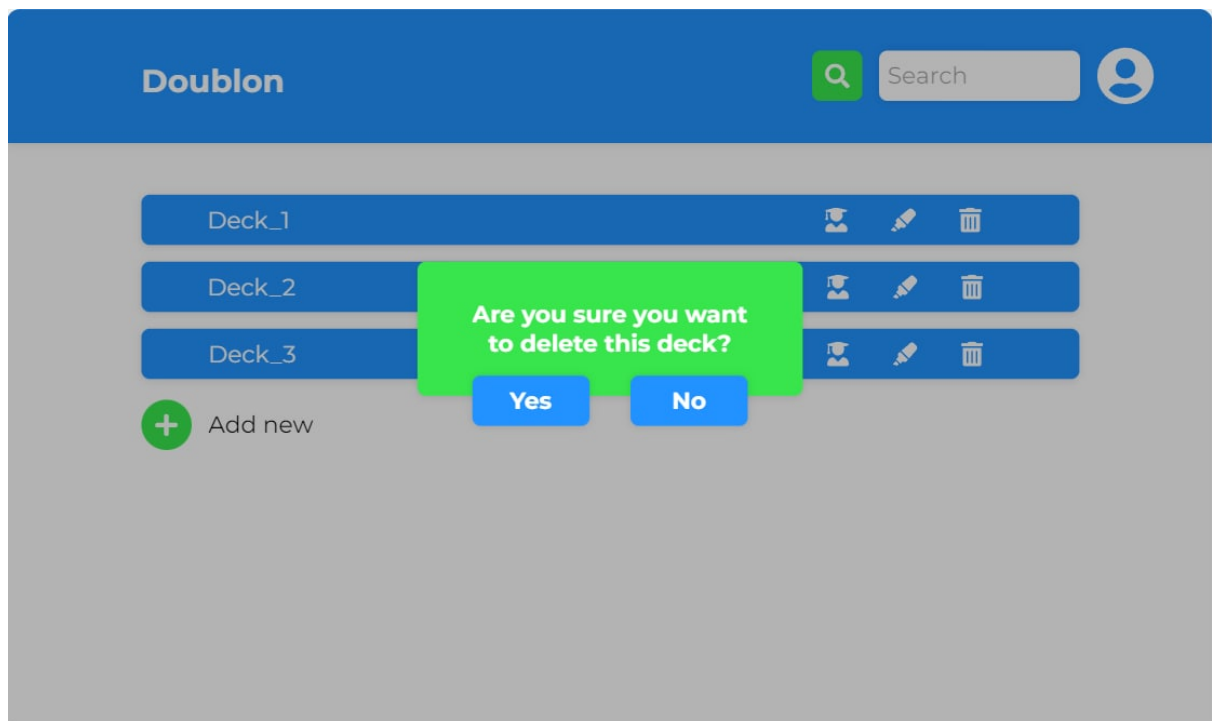
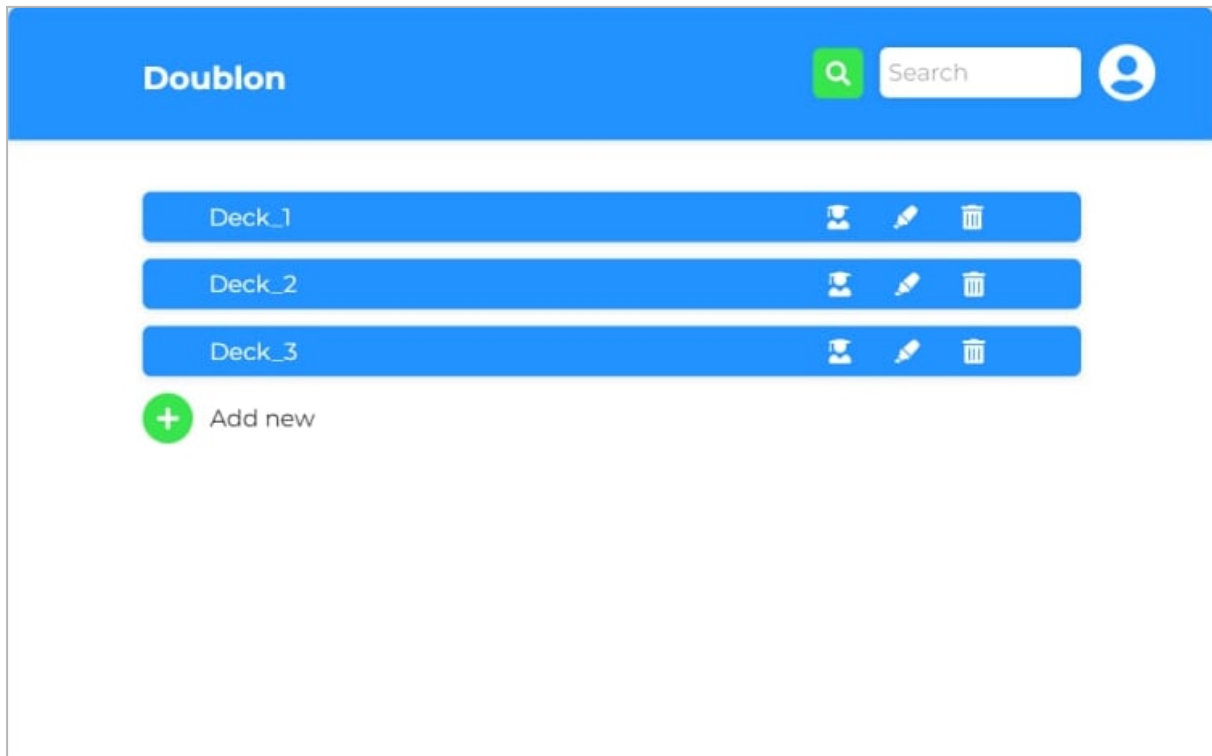
A wireframe of a login form on a blue background. The form is centered and contains the following elements: a title 'Log in', an email input field, a password input field, and a green 'Next' button.

**Log in**

Email


Password Next

## Home Page




## Study Page

Doublon




1032

 00:01:11


Word

Flip

Doublon



1032

 00:01:11

Слово

Hard

Good

Easy

# Edit Deck Page

Doublon

Search

Front

Back

Deck\_1

1.

Word\_1

Слово\_1

2.

Word\_2

Слово\_1

3.

Word\_3

Слово\_2

+

Add new

Doublon

Search

Front

Word

Back

Слово, вираз, чутка, зауваження, звістка, обіця

Save

1.

2.


3.

+

Add new

## Profile Page

Doublon



Change Password

Change Email


Current password

New email

Confirm email

Save

Doublon



Change Password

Change Email

Current password

New password

Confirm new password

Save