**To-Do-List**

**Készítette:**

* Oláh Gergő
* Vasilescu András
* Gombos Benedek

[**Bevezetés** 4](#_Toc176394015)

[**Tervezés** 5](#_Toc176394016)

[**Megvalósítás** 6](#_Toc176394017)

[Tesztelés (táblázat) 7](#_Toc176394018)

[**Felmerülő problémák** 9](#_Toc176394019)

[**Felhasználói utasítás** 10](#_Toc176394020)

[**Összegzés** 11](#_Toc176394021)

[**Felhasznált irodalom** 12](#_Toc176394022)

# **Bevezetés**

Első projektünk ebben az évben és erre az alkalomra egy To-Do listet kellett elkészítenünk.

A To-Do List lényegében egy feladatkezelő lista, melyen a csapat vagy alkalmanként a dolgozó személy nyomon bírja követni, hogy mit mikorra kell elkészíteni, új feladatokat tud hozzáadni, azokhoz dátumot (mikorra legyen kész, mikor legyen elkészítve stb.), illetve szortírozni tudja azokat a feladatokat melyek kész vannak már vagy netán azokat melyeket nem lehet valami okból kifolyólag elkészíteni valami hiba miatt.

Feladatnak azt kaptuk, hogy egy ehhez hasonló listát készítsünk el, melynek az alap funkciói legyenek az adott elem/feladat hozzáadása, módosítása, törlése, képesek legyünk határidőt állítani be hozzá, illetve egy használati interfész (UI) is legyen, hogy könnyebb legyen a használata és pár haladó funkciója is legyen mint például, hogy határidőhöz tudjunk emlékeztetőt rakni és személy szerint formálni azt és hogy legyen egy prioritás rendszer, mely szortírozni tudja a feladatokat aszerint, hogy mennyire fontosak, melyik kell azonnal melyik nem és, hogy mely feladat érez elsőbbséget a többi között.

Mi egy ezek szempontok alapján szerettük volna elkészíteni a saját projektünket és ebben a dokumentációban ennek a levezetését lehet látni.

# **Tervezés**

Tervezésnél először azt szerettük volna eldönteni, hogy melyik kódolási platformon készítsük el a projektet, vagy HTML vagy WPF.

HTML mellett döntöttünk, mivel abban jobban megbírjuk írni és több opciónk van stílushoz is.

Az alap weboldalt úgy terveztük, hogy könnyű legyen alkalmazni és ne legyen annyira komplikált sem, így az oldalon fent már egyből látszik a feladat hozzáadása gomb, amivel szimplán tudnánk majd egy új feladatot hozzáadni és ahhoz külön-külön hozzátartozó „kis feladatokat” is.

Mindegyik feladatnak lenne egy UI sablonja, melyen látszik a módosítás, le-felvitel mely a prioritáshoz kapcsolódik, egy kész ikon mely a feladat elkészültségét jelzi, egy törlés gomb és illetve egy kukába helyezés ikon mely az egész feladat listát a kukába helyezni, ha tegyük fel hiba történt, vagy csak már nem releváns az adott feladat.

Terveztünk még az oldalhoz fiók opciót is, melyen a felhasználó képes egy saját perszonális listát vezetni, ahol a saját feladati vannak és közülük lehetne választani, hogy melyik látszódjon a fő képernyőn, de ezt az ötletet még egyelőre későbbre hagytuk, mivel több időt igényelne.

Designnak nem szerettük volna túltolni a projektet így egy sima jól átlátható kinézetet szerettünk volna tervezni, ami azért a felhasználónak is tetszik.

Az alap feladatokat JavaScripten akartuk megcsinálni, mert ott képesek vagyunk a saját ötleteink szerint csinálni funkciókat, illetve a stílust CSS-ben.

# **Megvalósítás**

A megvalósítás több részre szedjük így jobban átláthatóbb az egész folyamat.

**HTML:**

A HTML-ben főképp a sablont készítettük el. ami az egész oldalnak úgymond az alapjaként szolgál.

A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Multimédiás szoftver látható

Automatikusan generált leírás

Az alapnak ezt a kódsort csináltuk meg, ahol tisztán látszik, hogy a felhasználónak 6 gomb áll rendelkezésére, amit a tervben is kibővítettünk. A kódban diveket használtunk ugyanis abban fogjuk tárolni az adott feladatokat, illetve, ha hozzáad a felhasználó egy feladatot ugyanilyen divek fognak készülni.

**CSS:**

A CSS részben főképp a stílus részét csináltuk, amit az oldalon is láthatunk, színezések, igazítások, illetve méretezéseket csináltunk.

**JavaScript:**

A JavaScript kicsit bővebb, mint az előző 2 szekció.

Js-ben csináltuk meg az alap funkciókat, hogyha a felhasználó rányom például a kis toll ikonra akkor képes legyen módosítani az adott feladatot, vagy listát. Ezekhez főképp funkciókat alkalmaztunk.

Néhány funkcióhoz, kapcsolódik tömb is, a kuka ikon ugye kukába helyezi az adott elemet(feladatot), ami bekerül a szemetes tömbe, ezt még nem csináltuk meg, de megakartuk azt a részét csinálni, hogy a szemetesből ki-be lehessen szedni az elemeket, ha netán újra kénének a feladatok onnan.

A funkciók több részét kiveszi az, hogy hogyan reagáljanak arra, ha adott ikonra rányomunk, illetve az input részét is itt csináltuk meg, ahol a feladatokat lehet hozzáadni az input melletti hozzáadás gombbal, ahhoz is egy funkciót alkalmaztunk.

Főképp a megvalósítás ebből állt, itt lehet látni hogyan vezettük le az összes kód folyamatot:

JavaScript input metódusa: A képen szöveg, képernyőkép, szoftver, Betűtípus látható

Automatikusan generált leírás

Itt látható, ahogyan az új feladat hozzáadódik az oldalhoz.

**Tesztelésbe gyűjtöttünk mind azokat a hibákat, melyeket programozás közben találtunk és sokszor szembe mentünk velük. Itt olyan hibákat kell érteni, melyek a leggyakrabban/ritkábban jöttek elő, tegyük fel egy Key not found Error, itt az ilyen hasonlókat tároltuk.**

# **Tesztelés (táblázat)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Test Date** | **Tester** | **Test Case** | **Test Step Desc** | **Error value/description** | **Expected Result** | **Outcome** | **Solving Date/Method** |
| 2024.09.03 | Andris | Hozzáadás | Hozzáadja a beírt elemet | - | A beírt elemet hozzáadja a főoldalhoz, mint új feladat | nem találja az indexet és nem adja hozzá a feladatot | Még egyelőre nem tudtuk meg. |
| 2024.09.03 | Gergő | Hozzáadás | Hozzáadja beírt elemet | - | A beírt elemet hozzáadja a főoldalhoz, mint új feladat | Sikerült és hozzáadta az adott elemet | Document.getElementById-nál rossz ID volt megadva |
| 2024.09.04 | Andris | Módosítás | Ikon rányomásra módosítja az elemet | - | Módosítja az adott feladatot | Az ikon megnyomásakor a target event nem következődik be | Még nem jöttünk rá. |
| 2024.09.04 | Andris | Módosítás | Ikon rányomásra módosítja az elemet | - | Módosítja az adott feladatot | Az ikon megnyomásakor az adott ID-t NEM TALÁLJA A PROGRAM 404 ERROR | Szintúgy nem jöttünk még rá, a stack overflow nem segített sokat. |
| 2024.09.04 | Benedek | Módosítás | Ikon rányomásra módosítja az elemet | - | Módosítja az adott feladatot | Az ikon megnyomásakor képes módosítani az oldal az adott feladatot | A w3 schools és stack overflow segítségével képesek voltunk találni egy kódsort, ami segített. |
| 2024.09.04 | Benedek | Törlés | Törli az adott elemet | - | Törli az adott feladatot a listában/listát | Az ikon megnyomására törli az elemet. | ID hiba itt is, de 2 próba után realizáltuk. |
| 2024.09.04 | Benedek | Nem késznek jelölés | Pirosra színezi az adott feladatot | - | Ikon megnyomásával a feladat piros lesz | X gomb megnyomásakor pirossá vált a feladat | - |
| 2024.09.05 | Benedek | Kuka működése | Kukába helyezi az adott elemet | - | Törli az adott feladatot a listában/listát és berakja a kukába | Sok Error után elengedtük, mivel nem tudtuk megcsinálni ezért ezt a rész elengedtük | - |
| 2024.09.05 | Gergő | Késznek jelölés | Pipa megnyomásával az elemet zöld színűre színezi | - | Beszínezi az adott feladat elemet zöld színűre | A pipa megnyomásakor beszínezte a feladatokat zöldre | - |

# **Felhasználói utasítás**

**UI:**

Pipa gomb: Zöldre színezi az adott feladatot

X gomb: Pirosra színezi az adott feladatot

Toll gomb: A felhasználó képes módosítani az adott feladatot

Fel nyíl: Feltolja az adott feladatot

Le nyíl: Letolja az adott feladatot

Kuka gomb: Kitörli az adott feladatot/listát

Fent lévő input sor: Ha a felhasználó ír oda egy nevet az lesz az új feladat lista neve és a mellette lévő „Feladat hozzáadása” gombra rányomva hozzáadja a képernyőhöz az új feladatot

Mellette lévő input sor: Felhasználó határidőt tud beírni ha szeretne.

# **Összegzés**

Összesítve ez a 4 nap kicsit kevés idő volt számunkra, hogy megcsináljuk tökéletesre a projektet, de mégis képesek voltunk megcsinálni a legjobb tudásunk szerint a projektet és mi elégedett vagyunk a végkimenetellel, amit kaptunk.

Csapatunk nehezen dolgozott, elején nehezen, de végül bebírtuk hozni a lemaradást.

Jól dolgozott mindenki, kiemelni nem lehet senkit mivel tényleg mindenki ugyanúgy kihozta a legtöbbet magából, elégedettek vagyunk egymás munkásságával és az eredménnyel, amit tudtok készíteni.

# **Felhasznált irodalom**