

Planer

Dokumentacja techniczna

Jakub Perkowski

informatyka

V semestr

Ps 5

1. Opis projektu

Aplikacja "Planer" to kompleksowe rozwiązanie, które umożliwia efektywne zarządzanie zadaniami i wydarzeniami w pracy oraz poza nią. Głównym celem tej aplikacji jest umożliwienie użytkownikowi planowania różnorodnych wydarzeń, od projektów po urodziny, z łatwością i przejrzystością. Zapewnia prostotę obsługi, jednocześnie oferując wystarczającą elastyczność, aby dostosować się do różnorodnych potrzeb użytkowników.

2. Opis funkcjonalności

Po menu głównym poruszamy się za pomocą strzałek (góra i dół), a nasz wybór zatwierdzamy klawiszem "Enter". "Planer" ma wbudowane następujące funkcjonalności:

- 1) "Dodaj nowy plan" - pozwala nam na stworzenie nowego wydarzenia. Po wyborze tej opcji naszym oczom ukaże się nowy widok, w którym będziemy musieli uzupełnić informacje dotyczące naszego planu. Po ich uzupełnieniu naszym oczom ukaże się informacja o pomyślnym utworzeniu planu.
- 2) "Edytuj istniejący plan" - pozwala nam na edycje stworzonych przez nas planów. Po wybraniu tej opcji ukaże nam się lista wszystkich planów. Sterując strzałkami i zatwierdzając klawiszem "Enter" wybieramy plan, który chcemy edytować. Uzupełniamy dane tak jak w opcji "Dodaj nowy plan" z różnicą taką, że jeśli nie chcemy edytować danej informacji to możemy ją pominąć zostawiając puste pole i ponownie klikając klawisz "Enter". Na końcu edycji zostaje również wyświetlone pytanie "Czy ukończono?". Wyświetla się opcja "Tak" oraz "Nie". Ponownie wybieramy strzałkami opcję i enterem zatwierdzamy. Po tych czynnościach zostaje wyświetlona informacja o pomyślnej edycji planu.

- 3) "Przeglądaj istniejące plany" - po wybraniu tej opcji naszym oczom ukaże się lista z planami. Po wybraniu któregoś planu, na ekranie zostaną wyświetlone informacje o nim.
- 4) "Otwórz plany" - gdy wybierzemy tę opcję, do aplikacji zostaną zaczytane plany, które zapisaliśmy w przeszłości.
- 5) "Zapisz plany" - gdy wybierzemy tę opcję, plany które stworzyliśmy zostaną zapisane i będzie można je odczytać w przyszłości.
- 6) "Zakończ" - kończy działanie programu.

3. Szczególnie interesujące zagadnienia

Moim zdaniem szczególnie interesującym zagadnieniem jakie napotkałem jest instrukcja warunkowa wewnątrz polecenia pisania linii. Pierwszy raz się spotkałem z czymś takim, aczkolwiek okazało się to bardzo wygodne rozwiązanie, które dodatkowo zaoszczędziło mi sporą ilość kodu. Dzięki temu rozwiązaniu wyświetlam na ekranie menu i inne opcje po których poruszam się strzałkami.

4. Instrukcja instalacji

Aby zainstalować aplikację należy wejść na stronę projektu na GitHubie. Link do projektu znajduje się poniżej:

<https://github.com/kubaperkowski22/Planer-Terminal>

Kolejnym krokiem jest pobranie całego projektu i włączenie go w środowisku IDE. Środowisko te musi obsługiwać język C# (a dokładniej to platformę .NET 7). Alternatywną opcją zainstalowania aplikacji jest pobranie pojedynczego pliku z linku wyżej. Poniżej znajduje się ścieżka do tego pliku:

Planer\bin\Release\net7.0\Planer.exe

Powyższy plik z rozszerzeniem .exe to *Planer*, który wystarczy otworzyć i jest on już gotowy do użytku.

5. Instrukcja konfiguracji

Planera nie trzeba w żaden sposób konfigurować. Jest on gotowy do użytku zaraz po jego włączeniu.

6. Instrukcja użytkownika

Po włączeniu aplikacji użytkownikowi wyświetli się menu główne, po którym należy poruszać się strzałkami, a wybór zatwierdza klawiszem Enter. Do wyboru mamy 6 opcji:

- **“Dodaj nowy plan”**. Po wyborze tej opcji naszym oczom ukaże się nowy widok, w którym będziemy musieli uzupełnić informacje dotyczące naszego planu. Informacje, które trzeba uzupełnić to Nazwa wydarzenia, data końcowa (RRRR MM DD), priorytet w skali 1-10 oraz kategorię (wyświetla się lista kategorii, po której również poruszamy się strzałkami, a zatwierdzamy Enterem). Po ich uzupełnieniu tych informacji naszym oczom ukaże się informacja o pomyślnym utworzeniu planu i zostaniemy przeniesieni ponownie do menu głównego.
- **“Edytuj istniejący plan”** - pozwala nam na edycje stworzonych przez nas planów. Po wybraniu tej opcji ukaże nam się lista wszystkich planów. Sterując strzałkami i zatwierdzając klawiszem “Enter” wybieramy plan, który chcemy edytować. Uzupełniamy dane tak jak w opcji “Dodaj nowy plan” z różnicą taką, że jeśli nie chcemy edytować danej informacji to możemy ją pominąć zostawiając puste pole i ponownie klikając klawisz “Enter”. Na końcu edycji zostaje również wyświetlone pytanie “Czy ukończono?”. Wyświetla się opcja “Tak” oraz “Nie”. Ponownie wybieramy strzałkami opcję i enterem

zatwierdzamy. Po tych czynnościach zostaje wyświetlona informacja o pomyślnej edycji planu.

- **"Przeglądaj istniejące plany"** - po wybraniu tej opcji naszym oczom ukaże się lista z planami. Po wybraniu któregoś planu, na ekranie zostaną wyświetlone informacje o nim.
- **"Otwórz plany"** - gdy wybierzemy tę opcję, do aplikacji zostaną zaczytane plany, które zapisaliśmy w przeszłości.
- **"Zapisz plany"** - gdy wybierzemy tę opcję, plany które stworzyliśmy zostaną zapisane i będzie można je odczytać w przyszłości.
- **"Zakończ"** - kończy działanie programu.

7. Wnioski

Aplikacja "Planer" stanowi praktyczne narzędzie do efektywnej organizacji zadań i wydarzeń. Jej minimalistyczny interfejs konsolowy, połączony z elastycznymi opcjami dostosowywania, sprawia, że jest idealna dla osób, które poszukują prostego i funkcjonalnego rozwiązania do planowania codziennych obowiązków. Dzięki "Planerowi", użytkownik zyskuje kontrolę nad czasem, eliminując chaos i zwiększając efektywność.

8. Samoocena

Myślę, że aplikacja posiada wygodny interfejs tekstowy, który pozwala użytkownikowi w kilku kliknięciach korzystać bez żadnych trudności z wbudowanymi funkcjonalnościami. Projekt interfejsu bierze również pod uwagę różne scenariusze zachowań użytkownika, np. wpisanie błędnej daty czy nie podanie informacji w miejscu, gdzie jest to potrzebne. Z pewnością już tak proste interfejsy tekstowe używane w już nieco odległych

nam czasach czyniły aplikacje znacznie przystępniejszymi dla niedoświadczonego użytkownika. Dzięki interfejsowi, choćby takiemu, jak w mojej aplikacji, aby z niej korzystać, użytkownik może dynamicznie zmieniać jej zachowanie bez konieczności jej ponownego uruchamiania.