

Функціональні вимоги до програми DOJO

1. Вікна застосунку та їх функціональність

1.1. Вікно авторизації/реєстрації

- Введення email , пароллю.
- Кнопка “Continue” для входу.
- Посилання на реєстрацію/відновлення пароллю.
- Після успішного входу — перехід на основний екран програми.

1.2. Головне вікно (Dashboard/Планер)

- **Верхня панель навігації:**
 - Додає план (Add plan), TODO, Статистика, поле для пошуку, перемикачі між режимами перегляду (день/тиждень/місяць/сьогодні).
- **Календар:**
 - Можливість перегляду поточного місяця/року, вибору дати.
 - Таймер (наприклад, для Pomodoro).
- **Графік тижня:**
 - Відображає завдання по днях і годинах.
 - Додає блоки з завданнями, які можна редагувати чи переміщати.
- **Планер (зліва):**
 - Список завдань (ToDo) у форматі чекбоксів.
 - Можливість додати/видалити/відмітити виконані завдання.
- **Свинка-герой:**
 - Відображає прогрес або настрої в залежності від продуктивності користувача.

1.3. Вікно завдань (To Do / Tasks)

(Зображення 2, ліва панель)

- Список задач у вигляді чекбоксів.
- Опис кожного завдання.
- Позначення виконаних завдань.
- Можливість додати нову задачу.

1.4. Вікно додавання/редагування плану (Add Plan)

- Введення опису плану/задачі.
- Можливість прикріпити файл (Attach file).
- Збереження/відміна.

1.5. Вікно статистики (Statistics)

- Графік продуктивності (кількість виконаних завдань/час).
- Чекліст досягнень/виконаних цілей.
- Візуалізація прогресу за обраний період.

1.6. Вікно “Моя ціль” (Goal)

- Введення та редагування поточної головної цілі користувача.
 - Відображення прогресу виконання цілі (наприклад, відсоток виконаних задач, час до дедлайну).
 - Підсумок після досягнення цілі.
-

2. Переходи між вікнами

- З вікна авторизації — на головний дашборд.
 - З головної панелі навігації — перехід між Todo, Add Plan, Statistic, Goal.
 - Календар дозволяє швидко переходити на потрібну дату/період.
 - З чекбокса ToDo можна перейти до детального перегляду/редагування завдання.
 - З головного екрану (Dashboard) — доступ до вікна редагування цілі.
 - Повернення у будь-який розділ через верхню панель або бічну панель навігації.
-

3. Гейміфікація

- За виконання завдань користувач отримує винагороди/очки досвіду.
- Прогрес відображається через “свинку-героя”.
- Статистика та досягнення мотивують до подальшого виконання цілей.