**Функціональні вимоги до програми  
DOJO**

**1. Вікна застосунку та їх функціональність**

**1.1. Вікно авторизації/реєстрації**

* Введення email , паролю.
* Кнопка “Continue” для входу.
* Посилання на реєстрацію/відновлення паролю.
* 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 настрій 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.