Broduct backlog

1. Utworzenie zdalnego repozytorium
   1. Utworzenie repozytorium
   2. Skonfigurowanie repozytorium
      1. Zainicjowanie repozytorium
      2. Utworzenie pliku gitignore
2. Utworzenie projektu
   1. Zainicjowanie projektu
   2. Skonfigurowanie środowiska programistycznego
3. Zaprojektowanie wyglądu komponentów aplikacji
   1. Zaprojektowanie panelu głównego
   2. Zaprojektowanie panelu wprowadzania materiałów
   3. Zaprojektowanie okna raportów
   4. Zaprojektowanie okna wyboru języka do nauki
   5. Zaprojektowanie wyglądu zegarka pomodoro
   6. Zaprojektowanie gier interaktywnych
      1. Zaprojektowanie wyglądu fiszek
      2. Zaprojektowanie wyglądu gry w wisielca
      3. Zaprojektowanie wyglądu gry prawda/fałsz
      4. Zaprojektowanie wyglądu gry „wskaż poprawne”
      5. Zaprojektowanie gry „dopasuj definicję”
4. Implementacja na podstawie projektu
   1. Zaimplementowanie ekranu głównego
   2. Zaimplementowanie panelu wprowadzania materiałów
      1. Zaimplementowanie wyglądu panelu
      2. Zaimplementowanie funkcji dostępnych z panelu
   3. Zaimplementowanie okna raportu
   4. Zaimplementowanie okna wyboru języka do nauki
      1. Zaimplementowanie wyglądu okna
      2. Zaimplementowanie funkcji dostępnych z poziomu okna
   5. Zaimplementowanie zegarka pomodoro
      1. Zaimplementowanie wyglądu zegarka
      2. Zaimplementowanie funkcjonalności zegarka
      3. Zaimplementowanie możliwości zmiany parametrów zegarka pomodoro
      4. Zaimplementowanie funkcji zatrzymania zegarka pomodoro
5. Implementacja systemów pomocniczych
   1. System oceniający
      1. Zaprojektowanie systemu oceniającego poprawność odpowiedzi
      2. Zaimplementowanie systemu oceniającego poprawność odpowiedzi
   2. System punktowy
      1. Zaprojektowanie systemu zliczającego punkty
      2. Zaimplementowanie systemu zliczającego punkty
   3. System wyświetlający zadania
      1. Zaprojektowanie systemu wyświetlającego zadania
      2. Zaimplementowanie systemu wyświetlającego zadania
6. Implementacja gier interaktywnych
   1. Fiszki
      1. Zaimplementowanie fiszek na podstawie projektu
      2. Zaimplementowanie funkcjonalności fiszek
   2. Gra w wisielca
      1. Zaimplementowanie wyglądu gry na podstawie projektu
      2. Zaimplementowanie funkcjonalności gry w wisielca
   3. Prawda/fałsz
      1. Zaimplementowanie gry prawda/fałsz na podstawie projektu
      2. Zaimplementowanie funkcjonalności gry
   4. „Wskaż poprawne”
      1. Zaimplementowanie gry „wskaż poprawne” na podstawie projektu
      2. Zaimplementowanie funkcjonalności gry
   5. Dopasuj definicję
      1. Zaimplementowanie gry „dopasuj” na podstawie projektu
      2. Zaimplementowanie funkcjonalności gry
7. System dobierający typ gry do danego zadania
   1. Utworzenie schematów dla każdego zadania interaktywnego
   2. Implementacja systemu doboru gry do konkretnego zadania
8. Randomizacja zadań
   1. Utworzenie schematu
   2. Implementacja mechanizmu na podstawie schematu
9. Sesje nauki
   1. Utworzenie schematu
   2. Zaimplementowanie mechanizmu sesji
   3. Zaimplementowanie zapisu danych dotyczących sesji nauki
   4. Zaimplementowanie mechanizmu tworzenia nowej sesji
   5. Zaimplementowanie mechanizmu wyboru sesji
   6. Zaimplementowanie mechanizmu powrotu do danej sesji