

Meeting Scheduler Application

Popis projektu

Aplikace je určena hlavně pro lidi, které chtějí se dohodnout na nějaký termín události. Díky použití takové aplikace lidi neztratí hlasování třeba mezi zprávy v messengeru, kde trvá diskuse ohledně této události. Aplikace bude vhodná pro lidi, které nemají hodně volného času, ale chtějí se sjednat s kamarády.

Struktura aplikace

Cela aplikace je rozdělena do package. Základem je model, kde se nachází jednotlivé entity s jejich atributy a vazby mezi těmito entity.

Dále je package dao, kde jsou využité NamedQuery, taky tato vrstva dovoluje základní CRUD funkce. Aplikace ukládá data do skloní databáze.

Package service slouží pro obohaceni dao funkci, pro kontroly validnosti dat atd.

Security package slouží k autentizace uživatele, zabezpečení, získávání detailu uživatele.

Rest package jsou controllery, které dovoluji uživateli interagovat s aplikací.

Taky v projektu je package exceptions, kde se nachází několik použitých výjimek.

Návod na instalaci

Způsob spuštění aplikace pomocí IntelliJ IDEA

1. Připojit se ke školní databázi
2. Spustit projekt v IntelliJ IDEA
3. V Postmanu spustit testy

Testovací scénáře

testovací scénáře jsou v git repository anebo jestli to z nějakého důvodu nebude fungovat, tento odkaz vede na workspace ve kterém jsem testovala aplikaci <https://web.postman.co/workspace/My-Workspace~471f8244-1679-4407-8722-14c189bbdd9e/overview>

Testovací data jsou připravené pro kolikrát spuštění, ALE ve scénáře **Add unregistered user by email**, konkrétně ve requestu **invite user to app** v **body** je nastavena moje privátní emailová adresa pro testování, zadejte tam prosím nějakou svoji, protože jinak viditelný výsledek dostanu já :)))

Tento request slouží pro otestování mého pokusu udělat autoinvite přes email, zatím nefunguje moc inteligentní, jenom posílá odkaz na stránku registrace. Přidala jsem to, protože chtěla jsem vyzkoušet spring mail.

Získané zkušenosti

Drive jsem neměla zkušenosti se springem, proto práce nad projektem byla zajímavá, dozvěděla jsem hodně nových věcí, a hlavně pochopila jsem základní logiku spring aplikace.