Elita

1. Základný popis internetovej aplikácie

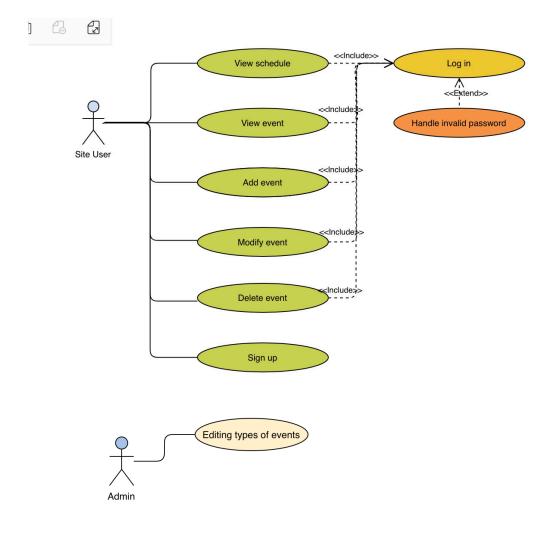
Internetová aplikácia bude slúžiť na jednoduhšie plánovanie strutnutí s priateľmi. Aplikácia je určená pre konkrétnu skupinu ľudí. Každý sa bude prihlasovať svojím vlastným menom a heslom, pričom po prihlásení sa mu vykreslí rozvrh. Používateľ bude mať možnosť zaznamenávať súkromné plány alebo spoločné, ktoré sa budú týkať viacerých používateľov. Pri tvorbe súkromnej udalosti bude mať možnosť zvoliť, kto vidí špecifikácie danej udalosti vo svojom vlastnom rozvrhu a komu sa len vykresluje, že je nedostupný. Pri spoločných plánoch má používateľ možnosť voliť účastníkov, ktorí sa danej udalosti účastnia a teda k nej majú prístup - zobrazujú sa im detaily udalosti vo vlastnom rozvrhu a môžu s ňou manipulovať. Používatelia, ktorí sa danej udalosti neúčastnia budú mať všetkých účastníkov danej udalosti zobrazených v danom čase ako nedostupných.

Nová súkromná/spoločná udalosť sa bude zadávať pomocou okna vedľa rozvrhu, ktoré bude obsahovať kolonky: Kedy, Kde, Čo,.., poznámky k danej udalosti. Po uložení sa aktualizuje rozvrh a daná udalosť sa zobrazí farebne podľa výberu užívateľa. Pri manipulácií s už existujúcou udalosťou sa po kliknutí na danú udalosť v rozvrhu predvyplní okno na zadávanie nových udalostí a po uložení sa vykreslia prípadne zmeny.

2. Používateľské požiadavky

Všetci používatelia majú rovnaké právomoci. Používateľ sa najskor musí do aplikácie singup-nut a ďalej sa prihlasuje svojím loginom a heslom.

- Používateľ si môže plánovať udalosti, ktoré sa mu po uložení zapíšu a vykreslia do rozvrhu. Má na výber z typu udalostí: škola, hobby, stretnutia, spoločne plány, iné; Vie pridať udalosti názov (napríklad konzultácie so školitelom (škola)) ako aj farbu, ktorou sa má daná udalosť vykresliť
- ▶ Typy š*kola, hobby* a *stretnutia* sú automaticky súkromné a teda úpravu môže robiť len sám autor. Môže si však vybrat, ktorým používateľom sa zobrazia detaily udalosti. Pokiaľ usera 10187 používateľ nevyberie, userovi 10187 sa bude v jeho rozvrhu zobrazovať, že je daný používateľ v danom čase nedostupný ale nebude vidieť ani typ ani názov (ani poznámky) danej udalosti.
- ▶ Typy *spoločné plány* a *iné* sú verejné a teda defaultne ich môžu menit všetci používatelia. Autor udalosti ale vie pri jej tvorbe vybrať, ktorí používatelia sa danej udalosti účastnia a majú možnost jej modifikácie
- ▶ Už existujúca udalosť (či už súkromná alebo verejná ak ku nej máme prístup) sa bude meniť podobne ako nová. Po kliknutí v rozvrhu na udalosť, ktorú chceme meniť sa predvyplnia kolonky, pomocou ktorých sa zadáva nová udalosť, s informáciami o danej udalosti (pokiaľ je to spoločná udalosť, tak všetky informácie okrem poznámok ostatných používateľov). Zmenená udalosť sa uloží a nanovo vykreslí všetkým používateľom, ktorých sa týka.



3. Dátový model

TABLE users

Key Nickname Mail Password	Key		Mail	Doggword
----------------------------	-----	--	------	----------

Tabuľka bude obsahovať prihlásených používateľov a ich id

TABLE properties

у	Name
---	------

Vlastnosti popisujú či je daná udalosť súkromná alebo verejná

TABLE types

- 1			
	Key	Name	ld of property
	· · · · · ·		

Dopredu preddefinované typy udalosti podľa ktorých sa vykresluje rozvrh. Užívateľ si pri zapisovaní novej udalosti do rozvrhu vie vybrať z možností

TABLE colour

Ī	Key	Colour
	itcy	Ooloui

TABLE event

Vytvorené konkrétna udalosť, farba pre vykreslenie zvolená používateľom

TABLE observers

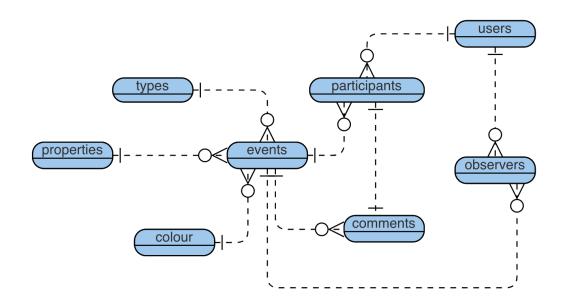
Užívatelia v tabuľke nemôžu meniť udalosť ku ktorej existuje záznam, pokiaľ pre nich neexistuje záznam v tabuľke participanti, podľa tabuľky pozorovatelia sa len vykresluje rozvrh

TABLE participants

V stave budeme kontrolovať či niekto potvrdil účasť v prípadoch kde to má zmysel. Všetci môžu meniť udalosti, ktorých záznam sa nachádza v tabuľke

TABLE comments

Poznámky patriace k daným udalostiam, zobrazujú sa rovnakým ľuďom ako udalosti ku ktorým patria



4. Technologické požiadavky

Client-side - React, HTML5 a CSS3, JavaScript, AJAX. Server-side - Python, Postgres

5. Časový plán

- 1.týždeň frontend na prihlasovacie okno + registovanie
- 2.týždeň frontend na rozvrh
- 3.týždeň vyriešenie prihlasovania v backende
- 4. týždeň vyriešenie pridávania novej udalosti/rozbehanie databázy
- 5.týždeň vyriešit aktualizáciu, vykreslovanie
- 6.týždeň zavesiť na server
- 7.týždeň dotiahnuť nedokonalosti, venovať sa zlepšeniam
- 8.týždeň rezerva ak sa natiahne proces