

SZYMON KOZAKIEWICZ  
numer indeksu:104099

## Projekt Julian

### Oświadczenie

Świadomy odpowiedzialności prawnej oświadczam, że niniejszy projekt został napisany przeze mnie samodzielnie i nie zawiera treści uzyskanych w sposób niezgodny z obowiązującymi przepisami.

Oświadczam również, że przedstawiona praca nie była wcześniej przedmiotem procedur związanych z uzyskaniem tytułu zawodowego lub zaliczenia przedmiotu z innej uczelni ani szkoły.

## Manual

### *Zadanie, które program ma realizować*

Program służy do organizacji i przeprowadzania powtórzeń słówek. Pozwala dodać powtórzenie oraz słówka które mają się w nim znaleźć. Następnie program ustala którego dnia ma zostać przeprowadzone powtórzenie. W czasie przeprowadzania powtórzenia program wyświetla użytkownikowi pytanie i pozwala wpisać odpowiedź. Następnie użytkownik decyduje czy jego odpowiedź była poprawna czy nie. Jeśli któraś odpowiedź była niepoprawna program utworzy nowe powtórzenie z błędami które będzie przewidziane na następny dzień. Powtórzenie z pozostałymi pytaniami jest wtedy przeniesione na kolejny poziom. Poziomy to: 1,3,10,30,90,180,360 dni. Program pozwala na zalogowanie się oraz zarejestrować nowego użytkownika. Wszystkie dane są trzymane w bazie danych MySQL.

### *Lista opcji do wyboru z krótkim opisem każdej z nich*

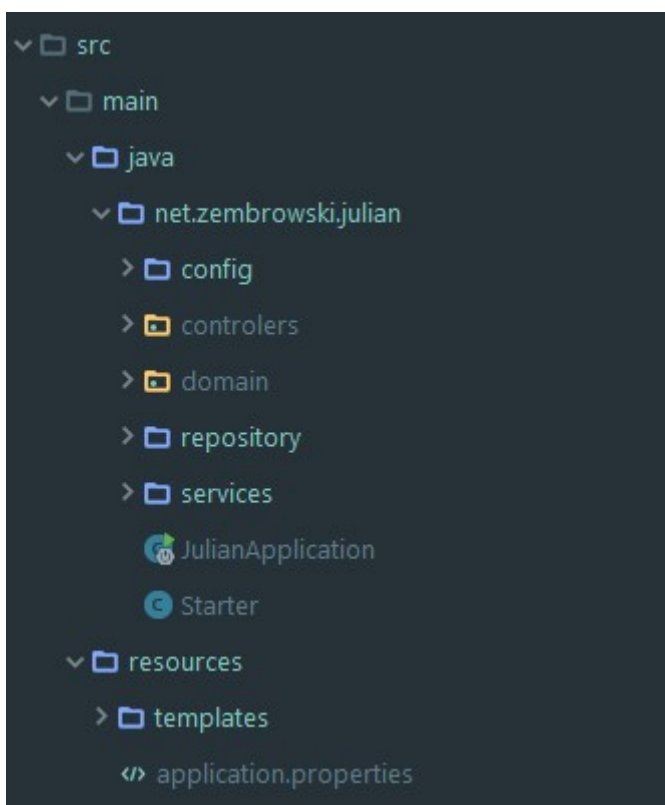
1. Logowanie za pomocą formularza
2. Wyświetlenie jakie są powtórzenia przewidziane na dzisiejszy dzień
  - a) Wybranie które powtórzenie chcemy przeprowadzić w danej chwili
3. Przeprowadzenie powtórzenia
  - a) wpisanie odpowiedzi na zadane pytanie
  - b) zaznaczenie czy nasza odpowiedź była poprawna czy nie
4. Rejestracja nowego powtórzenia
  - a) podanie nazwy powtórzenia np: zwierzęta
  - b) podanie numeru powtórzenia (może być kilka powtórzeń o nazwie zwierzęta)
  - c) podanie po ilu dniach ma być kolejne powtórzenie
  - d) podanie daty notatek które dotyczą naszego powtórzenia
5. Rejestracja nowego użytkownika
  - a) podanie loginu
  - b) podanie hasła

### *Niezgodności z założeniami przekazanymi w treści zadania*

Należy zaznaczyć że mimo korzystania ze spring security hasła nie podlegają haszowaniu.

## Składnia danych wejściowych i wyjściowych

### *Struktura katalogów niezbędna dla poprawnego działania programu*



...

## Opis kodu

### *Lista plików z kodem źródłowym wchodzących w skład programu*

1. SecurityConf.java- zawiera konfiguracje dla Spring Security
2. DodawaniePowtorzenControler.java--Kontroluje dodawania powtórzeń
3. MenuControler.java--wyswietla menu
4. PowtarzanieControler.java--Przeprowadza powtórzenie

5. RejestracjaControler.java-- kontroluje Rejestrację użytkownika
6. Klucz.java--jest kluczem dla encji Powtórzenie
7. Pytanie.java--zawiera informacje o pytaniu
8. Role.java--zawiera informacje o rolach
9. Status.java--jest enum który zawiera informacje o stanie pytaniami(umiem,nie umiem,niesprawdzone)
10. Użytkownik.java-- zawiera informacje o użytkowniku
11. PowtórzenieRepository.java-- Odpowiada za kontakt między bazą a programem w zakresie Powtórzeń
12. PytanieRepository.java-- Odpowiada za kontakt między bazą a programem w zakresie Pytań
13. RepositoryUzytkownik.java--Odpowiada za kontakt między bazą a programem w zakresie Użytkowników
14. RoleRepository.java-- Odpowiada za kontakt między bazą a programem w zakresie Ról
15. RoleServices.java-- stanowi bufor między repozytorium a kontrolerem
16. UzytkownikServices.java-- stanowi bufor między repozytorium a kontrolerem
17. PytanieServices.java-- stanowi bufor między repozytorium a kontrolerem
18. PowtorzenieServices.java-- stanowi bufor między repozytorium a kontrolerem
19. JulianApplication.java-- zawiera klasę z metodą main
20. Starter.java-- jest tu klasa rozszerzająca interfejs CommandLineRunner
21. widoki
  - a) dodaniePytania.html-pokazuje dodawanie pytania
  - b) hello.html-ekran startowy, można się rejestrować i logować
  - c) menu.html-główne menu
  - d) odpowiedz.html-pokazuje się po udzieleniu odpowiedzi przez użytkownika
  - e) pokazPowtorzeniaDzis.html-pokazuje jakie powtórzenia będą robione w danym dniu
  - f) pytanie.html-pokazuje pytanie i pozwala wpisać odpowiedź
  - g) rejestracja.html- pozwala się zarejestrować
  - h) rejestracjaPoBledzie.html- pokazuje komunikaty o błędach w rejestracji
  - i) rejestracjaPowtorzenia.html- pozwala dodać powtórzenie
  - j) rejestracjaPowtorzeniaBlad.html- pozwala dodać powtórzenie
  - k) application.properties-ustawienia aplikacji takie jak adres bazy danych

## Diagram klas

