Celem naszej aplikacji jest stworzenie terminarza, pomagającego studentom w odnalezieniu się w swoich obowiązkach. Przewiduje ona kalendarz do dodawania dowolnych wydarzeń, takich jak kolokwia, zajęcia, spotkanie ze znajomymi. Żeby wesprzeć studenta w procesie organizacji, Panel wydarzeń zintegrowany jest z modułem przypomnień, który wysyłać będzie powiadomienia o nadchodzących wydarzeniach, w odstępie czasu spersonalizowanym przez użytkownika. W tej zakładce będzie określony stopień istotności danego wydarzenia oraz możliwość jego pominięcia. Wydarzenie pominięte usuwane również będzie z terminarza. Aplikacja przewidziana jest na urządzenia mobilne i stacjonarne, z możliwością jej uruchomienia w wersji webowej oraz przez dedykowaną aplikację.

Przy komponentach oznaczonych na czerwono dołączone będą przyciski mapy, czatu i rozwijanego menu w odpowiednio lewym dolnym prawym dolnym i lewym górnym rogu panelu

Aplikacja typu planner:

-Panel logowania:

-Implementacja pola do wprowadzania emailu i hasła

-określenie wymiarów, pozycji na ekranie i zastosowanych

Stylów,

-określenie specyfiki pól (required, e-mail, password)

-Implementacja przycisku „zaloguj” wysyłający prośbę o uwierzytelnienie

-określenie wymiarów, pozycji na ekranie i zastosowanych

Stylów,

-zdefiniowanie i implementacja mechanizmu łączenia się z bazą danych,

-przesłanie danych

-Implementacja przycisku umożliwiający rejestrację nowego konta

- określenie wymiarów, pozycji na ekranie i zastosowanych Stylów,

-Panel rejestracji:

-Zdefiniowanie szkicu poglądowego panelu rejestracji i jego implementacja

-Implementacja pola do wprowadzania danych użytkownika (Imię, nazwisko, płeć, email, hasło)

-Implementacja przycisku do potwierdzenia rejestracji

-zdefiniowanie mechanizmu łączenia się z bazą danych i walidacji wpływających danych

-Terminarz:

-Implementacja panelu z wyszczególnionymi dniami tygodnia dla danego miesiąca, z możliwością podglądu danego dnia (wygląd identyczny jak w Figmie)

-określenie graficznej prezentacji panelu i implementacja poszczególnych komponentów

-Przycisk do dodawania i edycji wydarzeń

-Przypomnienia:

-Wykonanie panelu przewijanego z dostępnymi przypomnieniami (pola wizualnie identyczne jak na makiecie w Figmie)

-określenie wymiarów okienek, czcionek i kolorów oraz implementacja

-Przycisk do pominięcia przypomnienia, widniejącym przy każdym przypomnieniu

-określenie wymiarów, czcionki i kolorów oraz implementacja

-Menu główne:

-Przyciski kierujące do kolejno: ekranu profilu użytkownika, ekranu przypomnień

-określenie wymiarów, czcionki i kolorów oraz implementacja

-zdefiniowanie przekierowań i implementacja w postaci pojedynczego przekierowania/listy do wyboru przekierowania

-Zaprojektowanie i implementacja przycisku do wylogowania użytkownika z bieżącej sesji

-Napisanie searchbaru do wyszukiwania funkcjonalności aplikacji

-określenie schematu działania paska, rozmiaru, czcionek i dodatkowych przycisków i implementacja

-Napisanie panelu danych użytkownika:

-określenie danych możliwych do edycji i implementacja mechanizmów walidacji danych wejściowych