

Uživatelská dokumentace

Podporované prohlížeče Mozilla Firefox 3.2, Internet explore 7.0 a Opera 8.0

Pro využívání aplikace je doporučené minimální rozlišení 1280 x 720 pixelu.

Obrázky v dokumentaci odpovídají zobrazení na platformě Windows XP SP2 za použití prohlížeče Mozilla Firefox verze 3.5. s nastaveným rozlišením 1280 x 960 pixelu.

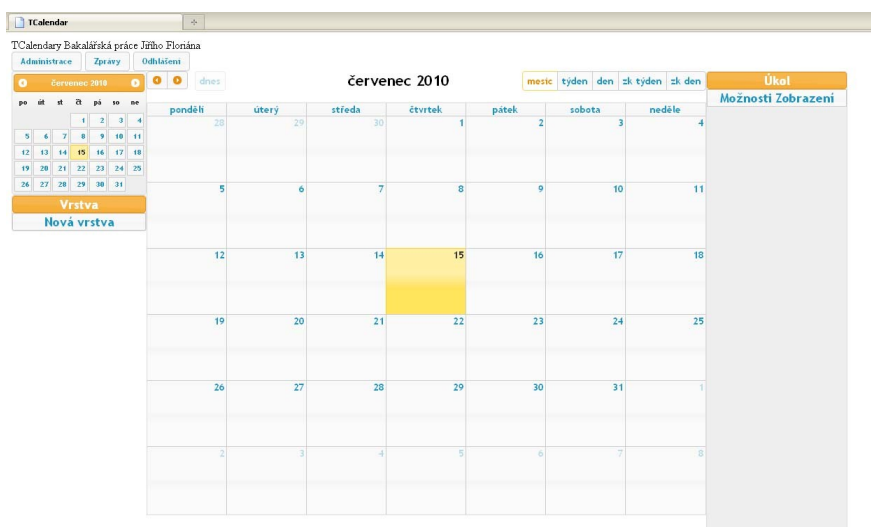
Aplikace byla testována na těchto konfiguracích:

Ubuntu 9.4, Mozilla Firefox verze 3.4 s nastavením rozlišením 1200 x 760 pixelů

Windows XP SP2, Mozilla Firefox verze 3.5. s nastavením rozlišením 1280 x 960 pixelů

1) Základní rozhraní TCalendar

Po přihlášení pod přiděleným uživatelským jménem a heslem se nám zobrazí základní rozhraní kalendáře viz. (obr. 1). Kalendář se otevře na aktuálním měsíci s zvýrazněním datumu dnešního dne.



obr. 1 - Základní rozhraní

Defaultně je nastaveno měsíční zobrazení, které je možno měnit pěti tlačítky, která jsou situována vpravo nahoře, aktuální nastavení je zvýrazněno.

- měsíc – zobrazení celého měsíce,
- týden – zobrazení týdne s časovou osou dělenou po 30minutách,

- den – zobrazení dne s časovou osou dělenou po 30 minutách,
- zk týden - (zkrácený) zobrazení bez osy, úkoly řazeny za sebou,
- zk den – (zkrácený) zobrazení bez osy, úkoly řazeny za sebou.

Šipky vlevo nám slouží k navigaci v zobrazení. Pokud opustíme zobrazení dnešního dne, zpřístupní se nám tlačítko **dnes**, které slouží k rychlému návratu na dnešní den v aktuálním zobrazení.

V levém horním rohu se nachází tři tlačítka správy klientského účtu Administrace, Zprávy, Odhlášení, která jsou popsány v 2.kapitole.

Pod těmito tlačítky nalezneme zmenšený kalendář, který slouží k rychlému přesunu na hledaný den.

A ještě níže nalezneme sekci Vrstva (a tlačítko **Nová vrstva**), která nám slouží k zobrazení a ke správě jednotlivých vrstev. Podrobněji probereme v kapitole 3.

V pravé část zobrazení se nachází sekce s názvem Úkol a dvěma tlačítky **Možnosti** a **Zobrazení**, tato část je popsána v kapitole 5.

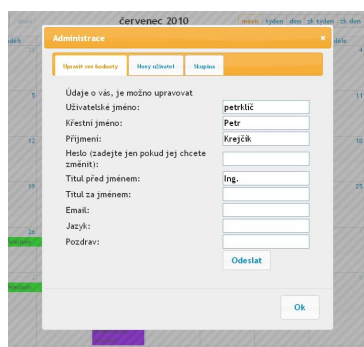
2) Správa klientského účtu

Ke správě klientského účtu slouží tlačítka Administrace, Zprávy, Odhlášení.

a) Administrace

Po stisknutí tlačítka se nám otevře dialog se třemi záložkami. Podle přidělených práv, při vytváření klientského účtu, máme přístup k jedné, dvou nebo třem záložkám.

- **Upravit své hodnoty** (obr. 2), kde nalezneme základní údaje o uživateli tak, jak jsou uloženy v databázi. Zde má uživatel možnost upravit tyto údaje, včetně změny hesla. Provedené změny budou uloženy do databáze stisknutím tlačítka **Odeslat**. O úspěšnosti odeslání budeme informováni prostřednictvím upozornění.



Obr. 2 – dialog úpravy údajů

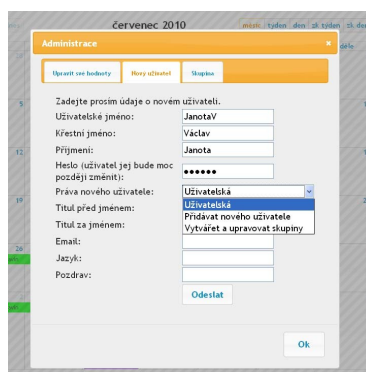
- **Nový uživatel** (obr. 3), tento dialog slouží k přidání nového uživatele. Poté, co vyplníme základní údaje a přiřadíme prvotní heslo, můžeme změnit práva vytvářeného uživatele. K volbě jedné ze tří možných úrovní práv využijeme výběrové menu. Možnost přidělit nejvyšší stupeň práv mají ti uživatelé, kteří sami disponují tímto stupněm.

Uživatelské – přednastavené právo umožňující přístup pouze k dialogu s úpravami vlastního účtu,

Přidávat nového uživatele – právo, které zpřístupní dialog přidávání nového uživatele,

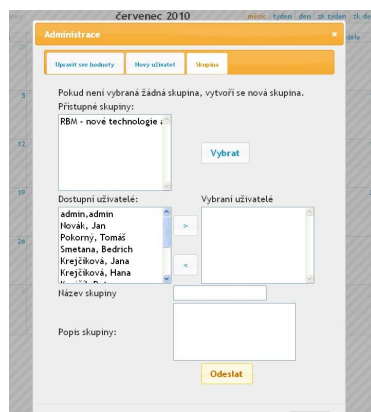
Vytvářet a upravovat skupiny – právo zpřístupňující dialog správy skupin.

K vytvoření nového uživatele dojde po stisknutí tlačítka **Odeslat**, o uložení do databáze budeme informováni.



Obr. 3 – dialog přidání nového uživatele

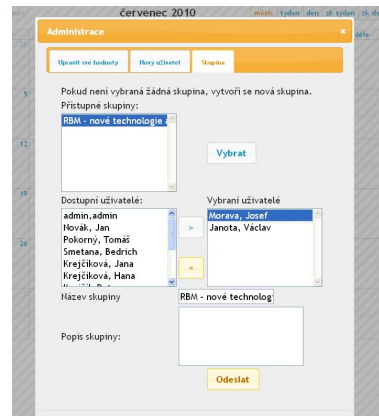
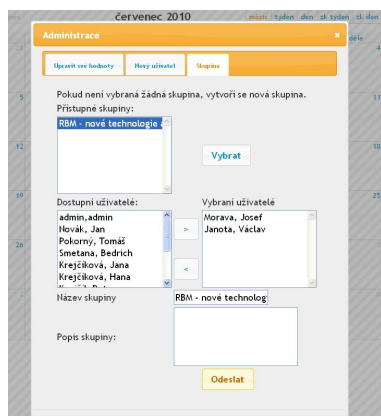
- **Skupina** (obr. 4), tento dialog se zpřístupňuje pouze pokud má uživatel nejvyšší stupeň práv. Slouží ke správě skupin uživatelů. V okně Přístupné skupiny nalezneme všechny skupiny, ke kterým jsme v současné době přiřazeni. V okně Dostupní uživatelé jsou v abecedním pořadí zobrazeni všichni uživatelé vytvoření na tomto serveru. K vyhledání konkrétního uživatele v tomto seznamu můžeme použít scrollbar nebo stisknout klávesu s písmenem, jímž začíná příjmení hledaného uživatele.



Obr. 4 – dialog správy skupin

Ukázkový příklad přidání a odebrání uživatele ze skupiny:

V prvním okně vybereme skupinu, se kterou chceme pracovat a stiskneme tlačítko **Vybrat**. V okně Vybrání uživatelé se nám zobrazí uživatelé, kteří jsou přiřazeni k této skupině (obr. 5). V tomto seznamu vybereme uživatele, kterého chceme odebrat a klikneme na šipku doleva viz. (obr.6).



Obr. 5 – vybrání skupiny

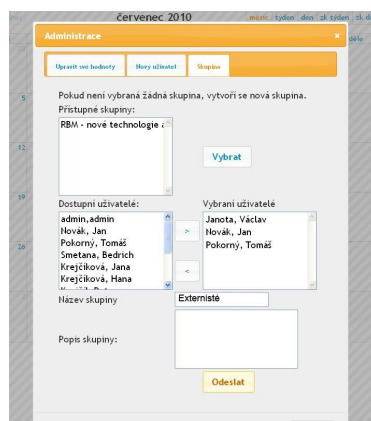
Obr. 6 – odebrání uživatele

Uživatele, kterého chceme do skupiny přidat vybereme ze seznamu Dostupných uživatelů a stisknutím šipky vpravo se provede přidání do skupiny. Pokud jsme spokojeni s výsledky, uložíme změny stisknutím tlačítka **Odeslat**.

Zde můžeme provést změnu jména skupiny a to tak, že skupinu vybereme popis viz. výše a v kolonce Název skupiny provedeme požadovanou úpravu a opět změnu uložíme tlačítkem **Odeslat**.

Ukázkový příklad vytvoření nové uživatelské skupiny

Pro vytvoření nové skupiny využijeme zmiňovaný formulář. Vyplníme kolonku Název skupiny a přidáme uživatele, které chceme přidělit do této skupiny (obr. 7). Pro vytvoření skupiny stiskneme tlačítko **Odeslat**.



Obr. 7 – vytvoření nové skupiny

!! Upozornění: z důvodu bezpečnosti nenarušení soukromí jednotlivých skupin může spravovat skupinu pouze její člen. Proto musíme zabezpečit, aby se vždy ve skupině nacházel alespoň jeden uživatel s těmito právy. !!

b) Zprávy

Toto tlačítko slouží ke zobrazení zpráv, které vytváří aplikace v momentě, kdy nám je jiným uživatelem poslán úkol ke sdílení. Vysvětleno bude níže.

c) Odhlášení

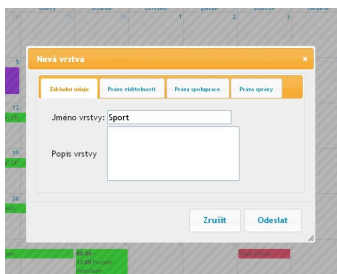
Tlačítko sloužící k odhlášení uživatele. K automatickému odhlášení dochází podle času nastaveného v konfiguraci aplikace na serveru.

3) Vrstvy

Veškeré události a úkoly, vytvářené v této aplikaci, musí náležet některé z vrstev. A proto se nyní seznámíme s fungováním vrstev.

a) Nová vrstva

K vytvoření vrstvy slouží tlačítko **Nová vrstva**, po jeho stisknutí se nám zobrazí dialog (obr. 8). V první záložce vyplníme jméno vrstvy a rovněž můžeme připojit její popis. Poté můžeme přidat dalším uživatelům práva, která vybereme pomocí dalších záložek.



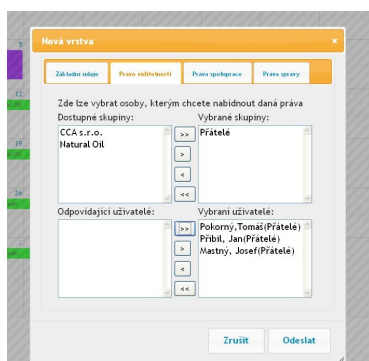
Obr. 8 – dialog nové vrstvy

Druhá záložka je určena pro právo viditelnosti. Po vybrání se nám otevře dialog, ve kterém se zobrazí seznam Dostupných skupin (skupiny ve kterých jsme členy). Abychom přidělili uživateli či skupině uživatelů právo musíme je vybrat. To provedeme tak, že označíme skupinu ze které chceme vybírat a stiskneme tlačítko šipky (obr. 9). Máme možnost opakovat s další skupinou případně vybrat všechny skupiny najednou dvojitou šipkou.



Obr. 9 – dialog úpravy práv vrstvy

Po vybrání skupin/y se zobrazí seznam relevantních uživatelů, se který pracujeme stejným způsobem. Pokud jsme spokojeni s výběrem (obr.10) můžeme přejít na přidělení vyšších práv nebo formulář odeslat k uložení stisknutím tlačítka **Odeslat**.



Obr. 10 – dialog úpravy práv vrstvy

Takto vybraným uživatelům se zobrazí tato vrstva, ale bez jakékoliv dalších možností úpravy.

Třetí záložka slouží k přidělení práv spolupráce, což umožňuje vybraným uživatelům přidávání nových úkolů a událostí do této vrstvy.

Čtvrtá záložka slouží k přidělení práv uživatelům, kteří budou v budoucnu oprávněni upravovat vrstvu, a to včetně změny názvu a práv.

Takto vytvořená vrstva se přidá k již existujícím vrstvám v levé části základního rozhraní (obr. 11).



Obr. 11 – existující vrstvy

Jak je patrné z výše uvedeného obrázku, zobrazuje se zde název vrstvy, před kterým je barevné políčko a znaménko +. Za názvem vrstvy je šipka. Nyní si popíšeme co jednotlivé symboly znamenají.

Symbol + nám ukazuje, že se vrstva zobrazuje do rozhraní. Pokud na něj klikneme, změní se na symbol -, což značí, že vrstva není aktivní. Po opětovném stisknutí tohoto tlačítka se obnoví symbol + a vrstva se zviditelní.

Symbol barevného políčka nám značí, jakou barvou se vrstva zobrazuje. Pokud na barevné políčko klikneme, otevře se dialog pro změnu barvy. Provedení změny barvy potvrdíme tlačítkem v pravém dolním rohu.

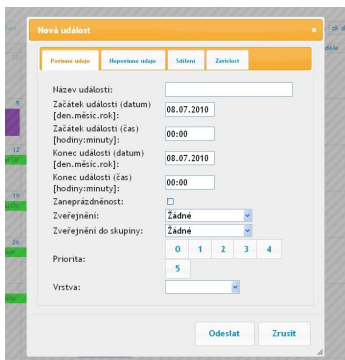
Pokud klikneme na symbol šipky otevře se nám menu. Pokud nemáme právo na správu této vrstvy zobrazí se nám pouze položka Detail, která po stisknutí vypíše informace o vrstvě. V případě plných práv k vrstvě, se nám otevře menu s položkami Detail, Editace, Smazat. Položka Editace nám otevře dialog s editováním vrstvy, který je shodný s dialogem pro tvorbu nové vrstvy. S tím rozdílem, že jsou vyplněni již zadané parametry. Pro uložení změny je potřeba stisknout tlačítko **Odeslat**. Položka Smazat nám nenávratně odstraní přístup k této vrstvě, včetně všech úkolů a událostí nacházející se v této vrstvě.

4) Události

Pod pojmem událost je v této aplikaci myšlena akce, která má definovaný čas začátku a konce. V této kapitole si povíme vše, co nám tato akce nabízí.

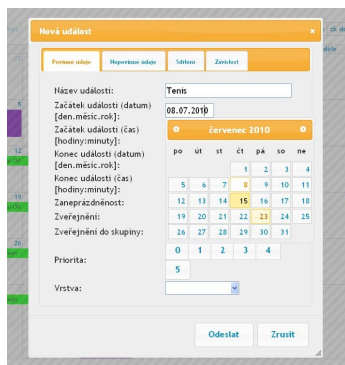
a) Tvorba události

K vytvoření nové události můžeme využít několik metod. Základní metodou je že klikneme na kterýkoliv den kalendáře, čímž se nám otevře dialog Nová událost s předvyplněným datumem vybraného dne (obr. 12).



Obr. 12 – dialog vytvoření nové vrstvy

Vyplníme název události a dále stanovíme časové parametry vytvářené události. Kliknutím do kolonky s datumem se nám otevře navigační kalendář (obr. 13), ve kterém vybereme námi požadované datum začátku události. Zadáme čas začátku události v požadovaném formátu. Stejně postupujeme u zadání datumu a času ukončení události.



Obr. 13 – vybrání dne pomocí navigačního kalendáře

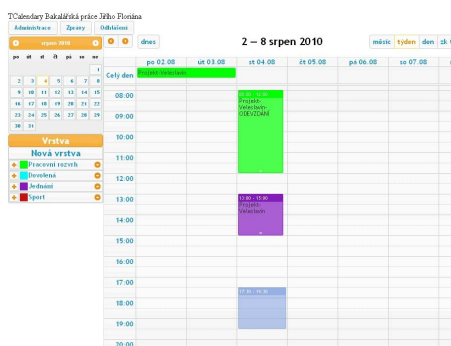
Komfortnější metodou je vybrání kliknutím na požadovaný den, což vede k předvyplnění správného datumu do dialogu Nová událost. Pro zobrazení požadovaného dne využijeme navigační šipky či navigační kalendář v základním rozhraní. Pokud se událost opakuje v po sobě následujících dnech, můžeme dny vybrat

stisknutím a tažením myši přes požadované dny, což vede k předvyplnění datumu začátku a konce události.

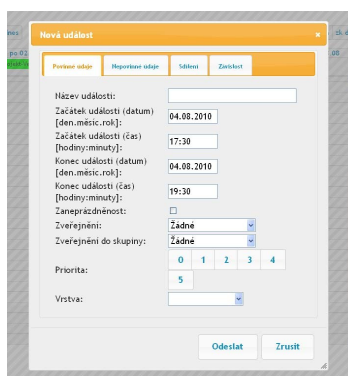
Při poslední metodě využijeme týdenního/denního zobrazení, což vede k lepšímu přehledu o ostatních událostech. Výhoda této metody se projeví tehdy, kdy je určitém dni naplánováno větší množství událostí.

Ukázka vytvoření nové události pomocí poslední zmiňované metody.

Nejprve přepneme zobrazení do týdenního a pomocí navigačního kalendáře vyhledáme požadovaný týden(den). Aplikace nám zobrazí vybraný den s již vytvořenými událostmi. Pomocí stisknutí levého tlačítka a tažením myši, vybereme požadovaný čas nové události (obr. 14). Otevře se nám dialog Nová událost s předvyplněným dnem i časem nové události (obr. 15)



Obr. 14 – vytvoření události pomocí zvoleného časového úseku

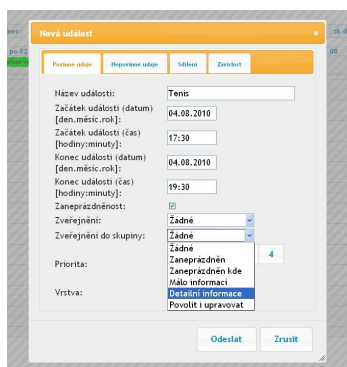


Obr. 15 – dialog pro vytvoření nové události pomocí zvoleného časového úseku

Tímto jsme si ukázali, jak je možné zadat časové parametry různými způsoby.

V dialogu Nové události pod časovými údaji nalezneme zaškrtačací políčko zaneprázdněnost, kterým potvrzujeme účast na události.

Dále můžeme nastavit množství informací o události, které budu zveřejňovány pro všechny uživatele a pro zvolenou skupinu uživatelů (obr. 16)



Obr. 16 – nabídka možného zveřejnění

Pozn. : doporučujeme neudělovat nejvyšší stupeň pro veřejné uživatele.

Dalším nastavením je stupeň priority, který určuje pořadí zobrazování více událostí ve stejný okamžik.

Posledním povinným údajem je přiřazení nově vznikající události k vrstvě. To se provede pomocí výběrového menu, kde se zobrazí všechny dostupné vrstvy u kterých máme právo spolupráce (viz. výše kapitola Vrstvy). Po vyplnění první záložky, máme možnost vytvořit událost stisknutím tlačítkem **Odeslat** nebo nastavit další údaje, k čemuž slouží další záložky.

Po kliknutí na druhou záložku se nám zobrazí formulář (obr. 17), kde můžeme vyplnit další informace o události jako je čas k přípravě a dokončení, místo konání, popis a rovněž zde máme možnost zaškrtnout, zda se událost bude zobrazovat jako celodenní bez ohledu na čas začátku a konce události. Pokud máme událost, která zabírá větší část dne, je pro lepší přehlednost vhodné mít toto políčko zaškrtnuté. Základní nastavení toho to políčka závisí na typu zvolené metody vytváření nové události, pokud použijeme posledně jmenovanou metodu, políčko je nezaškrtnuté v ostatních případech platí opak.

Obr. 17 – formulář s nepovinnými údaji

Další záložkou je sdílení, zde můžeme vytvořenou událost poskytnout dalším uživatelům, výběr se provádí stejným způsobem, jak byly vybírání uživatelé v kapitole o vrstvách.

Poslední záložkou je závislost, které umožňuje nastavení závislosti vytvořené události na jiné dostupné události. V prvním seznamu vybereme událost, na které má být tato závislá. Vybereme, která činnost s vybranou událostí a jakou změnu vyvolá u námi vytvořené události.

!! Upozornění:

Novou událost lze uložit pouze pokud jsou správně vyplněné údaje. Není-li tomu tak, zobrazí se nám varování s upozorněním na špatně popř. nevyplněný údaj.

- i) K prvnímu typu varování dojde pokud nevyplníme název události,
- ii) Dalším typem varování je špatně zadaný časový údaj, toto varování se zobrazí pokud zadaný časový úsek již proběhl nebo jeli datum/čas zadán ve špatném formátu,
- iii) Poslední typ varování nás upozorňuje, že jsme nevybrali prioritu nebo vrstvu

b) Zobrazení detailů události

Pokud si chceme prohlédnout údaje o události, klikneme na vybranou událost a aplikace nám otevře dialog Detailní zobrazení události (obr. 18.). Okno zavřeme symbolem X v pravém horním rohu nebo klikneme na tlačítko **Potvrdit**.



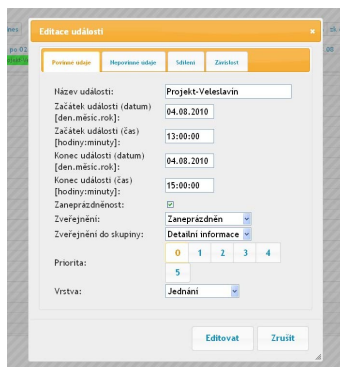
Obr. 18 – dialog se zobrazením údajů o události

c) Editace události

Aplikace nám též umožňuje upravovat již vytvořené události, a to tak, že využijeme tlačítka v dialogu zobrazení události (obr. 18).

Pokud chceme událost vymazat stiskneme tlačítko **Odstranit**, což nám vyvolá dotaz, zdali opravdu chceme vybranou událost smazat. Po stisknutí **Ano**, je událost nenávratně odstraněna.

Pro upravování události stiskneme tlačítko **Upravit**. Po stisknutí se nám otevře dialog editace události (obr. 19), který má stejnou strukturu jako vytváření nové události a platí pro něj stejná pravidla. Pro potvrzení změn stiskneme tlačítko **Editovat**, tlačítko **Zrušit** slouží k opuštění dialogu beze změn.



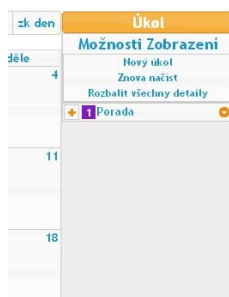
Obr. 19 – dialog se zobrazením údajů o události

5) Úkoly

V této kapitole si popíšeme práci s úkoly, což je akce, která má pouze termín ukončení. Veškerá správa úkolů se nachází v sekci napravo základního rozhraní. Pod názvem sekce se nachází dvě tlačítka **Možnosti** a **Zobrazení** a níže se nám pak zobrazují již existující úkoly.

a) Možnosti

Po stisknutí tlačítka **Možnosti**, se nám otevře menu se třemi položkami Nový úkol, Znova načíst, Rozbalit všechny detaily (obr. 20).



Obr. 20 – sekce úkol po stisknutí tlačítka Možnosti

Stisknutím položky Nový úkol se nám otevře dialog Nový úkol (obr. 21), kde vyplníme požadované údaje. Pokud jsou časové údaje vyplněny ve špatném formátu, či některá z položek na tomto formuláři není vyplněna, zobrazí se nám chybové hlášení.

Obr. 21 – dialog pro zadání nového úkolu

Ve druhé záložce máme možnost vyplnit další popisné údaje.

Třetí záložka slouží k na sdílení vytvářeného úkolu ostatním uživatelům. Pracuje se obdobně jako s jinými záložkami sdílení v této aplikaci, které jsou popsány výše.

Poslední záložka slouží k nastavení závislosti na jiném úkolu (obr. 22). Po vybrání úkolu, na kterém má být nově vytvářený úkol závislý, se vybere jaká změna úkolu nám vyvolá požadovanou změnu na vytvářeném úkolu.



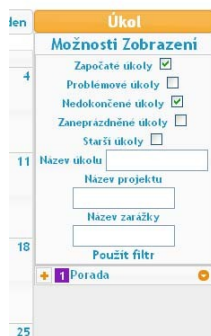
Obr. 22 – dialog pro nastavení závislosti

Stisknutím **Znovu načíst** se obnoví sekce úkoly s novými nastaveními.

Položka **Rozbalit všechny detaily** nám slouží k rychlému zpřístupnění všech detailů u právě zobrazených existujících úkolů.

b) Zobrazení

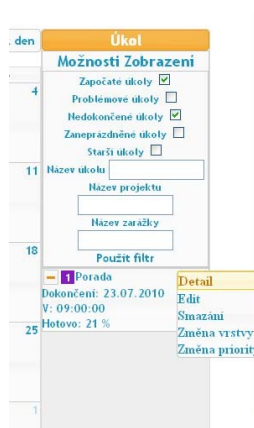
Stisknutí tlačítka **Zobrazení** otevře menu, kde se na staví jaké úkoly se mají zobrazovat (obr. 23). Využívá se k tomu zaškrtačkových políček, popřípadě můžeme využít přesného zadání názvu úkolu či projektu. Nové nastavení se aktivuje stisknutím tlačítka **Použít filtr**.



Obr. 23 – sekce úkol po stisknutí tlačítka Zobrazení

c) **Existující úkoly**

Níže se nám zobrazují existující úkoly. Na řádku se nachází symbol +, který po stisknutí rozbálí informace o úkolu. Vedle symbolu je situováno barevné políčko s číslicí. Číslice udává prioritu a barva je shodná s barvou vrstvy, ke které je úkol přiřazen. Napravo na řádku je šipka, která po stlačení vyvolá menu (obr. 24).



Obr. 24 – zobrazení existující úlohy s rozbalenými detaily a vyvolaným menu