Slovenská technická univerzita v Bratislave Fakulta informatiky a informačných technológií Ilkovičova 2, 842 16 Bratislava 4

Tímový projekt



# Projektová dokumentácia – používateľská príručka

<u>Vedúci projektu:</u>	Ing. Karol Rástočný, PhD.
<u>Názov tímu:</u>	CoolStoryBro
<u>Členovia tímu:</u>	Bc. Jakub Ondik
	Bc. Patrik Januška
	Bc. Adam Neupauer
	Bc. Martin Olejár
	Bc. Miroslav Hurajt
<u>Kontakt:</u>	storyteller@googlegroups.com
<u>Akademický rok:</u>	2016/2017

# Obsah

1	Reg	gistrácia a prihlásenie do aplikácie	.1-1
	1.1	Scenár – Spustenie aplikácie	.1-1
	1.2	Scenár – Registrácia do aplikácie	.1-1
	1.3	Scenár – Prihlásenie do aplikácie	.1-2
	1.4	Scenár – Obnovenie prihlasovacieho hesla	.1-3
	1.5	Scenár – Obnovenie registračného emailu	.1-4
	1.6	Scenár – Odhlásenie z aplikácie	.1-6
2	Úp	rava profilových informácií a zariadení	.2-1
	2.1	Scenár – Úprava profilových informácií	.2-1
	2.2	Scenár – Zmena hesla	.2-2
	2.3	Scenár – Zobrazenie prihlásených zariadení	.2-2
	2.4	Scenár – Zmena poznámky pri zariadení	.2-3
	2.5	Scenár – Odstránenie zariadenia	.2-4
3	No	tifikácie	.3-1
	3.1	Scenár – Zobrazenie toast popup notifikácie	.3-1
	3.2	Scenár – Zobrazenie notifikácií v navigačnom paneli	.3-1
4	Vyt	tvorenie a správa projektov	.4-1
	4.1	Scenár – Vytvorenie nového projektu	.4-1
	4.2	Scenár – Zobrazenie zoznamu projektov	.4-2
	4.3	Scenár – Výber projektu	.4-3
	4.4	Scenár – Úprava nastavení projektu	.4-4
	4.5	Scenár – Zobrazenie zoznamu používateľov v projekte	.4-5
	4.6	Scenár – Pridanie používateľa do projektu	.4-7
	4.7	Scenár – Zmena roly používateľa v projekte	.4-9
5	Vyt	tvorenie a správa skíc	.5-1
	5.1	Scenár – Vytvorenie novej skice	.5-1
	5.2	Scenár – Pridanie nových prvkov do skice	.5-3
	5.2	.1 Scenár – Pridanie prvku TextBox do skice	.5-3
	5.2	.2 Scenár – Pridanie prvku Label do skice	.5-3
	5.2	.3 Scenár – Pridanie prvku Button do skice	.5-4
	5.2	.4 Scenár – Pridanie prvku TextArea do skice	.5-5

5.2	2.5 Scenár – Pridanie prvku Image do skice	5-5
5.2	2.6 Scenár – Pridanie prvku Combobox do skice	5-6
5.3	Scenár – Úprava vlastností prvkov skice	5-6
5.4	Scenár – Posúvanie prvkov v skici	5-7
5.5	Scenár – Odstránenie prvkov zo skice	5-8
5.6	Scenár – Zobrazenie zoznamu skíc v projekte	5-9
5.7	Scenár – Zdieľanie skice	5-10
5.8	Scenár – Stiahnutie šablóny skice	5-11
6 Sp	ráva scenárov	6-1
6.1	Scenár – Duplikácia scenára	6-1
6.2	Scenár – Presúvanie krokov v scenári	6-1
6.3	Scenár – Odstránenie scenára	6-2
7 Sp	oráva akceptačných testov	7-1
7.1	Scenár – Spustenie akceptačného testu	7-1

# 1 Registrácia a prihlásenie do aplikácie

#### 1.1 Scenár – Spustenie aplikácie

Pre spustenie našej aplikácie zadajte do prehliadača adresu https://app.story-teller.xyz/#/login.

#### 1.2 Scenár – Registrácia do aplikácie

Pre registráciu do našej aplikácie postupujte podľa nasledujúcich krokov:

1. Spustite aplikáciu (Scenár – Spustenie aplikácie). Zobrazí sa prihlasovací formulár na obr. 1, v ktorom kliknite na tlačidlo Registrácia označené č. 1.

🐊 Story Teller	
	Prihlásenie
	Email
	Email
	Hesto Hesto
	Prihlásiť sa Redistráda 1
	Zabudii ste svoje hesio?

**Obrázok 1:** Prihlasovací formulár.

- 2. Následne sa zobrazí registračný formulár na obr. 2, v ktorom:
  - a. vyplňte vašu platnú emailovú adresu do poľa č. 1,
  - b. vyplňte heslo do poľa č. 2, ktoré musí mať aspoň 6 znakov,
  - c. vyplňte ešte raz heslo do poľa č. 3 vyplnené v predchádzajúcom kroku,
  - d. kliknite na tlačidlo Zaregistrovať označené č. 4.

🍂 Story Teller		
	Registrácia	
	Email	
	martin.olejar.7@gmail.com 1	
	Hesto	
	····· 3	
	Zaregistrovat 4	
	Neprišiel Vam registračný email?	

Obrázok 2: Registračný formulár.

3. Prihláste sa do vašej emailovej adresy, ktorú ste zadali pri registrácii. Príde vám registračný email (skontrolujte si aj Spam) na obr. 3, v ktorom kliknite na odkaz označený č. 1.

#### Dobrý deň,

Váš profil bude aktivovaný po kliknutí na nasledujúci odkaz: https://app.story-teller.xyz/#/activate/db825c20e717e9e0c8e0a3da01d62ec7fee8dac63d1dfcfaa102e5b579f29d36 Vaša požiadavka na aktiváciu bude zrušená po kliknutí na nasledujúci odkaz: https://app.story-teller.xyz/#/deactivate/db825c20e717e9e0c8e0a3da01d62ec7fee8dac63d1dfcfaa102e5b579f29d36

S pozdravom Váš CoolStoryBro tím :)

Obrázok 3: Registračný email.

#### 1.3 Scenár – Prihlásenie do aplikácie

Pre prihlásenie sa do našej aplikácie postupujte podľa nasledujúcich krokov:

- 1. Spustite aplikáciu (Scenár Spustenie aplikácie). Zobrazí sa prihlasovací formulár na obr. 4, v ktorom:
  - a. vyplňte email do poľa č. 1, ktorý ste zadali pri registrácii,
  - b. vyplňte heslo do poľa č. 2, ktoré ste zadali pri registrácii,
  - c. kliknite na tlačidlo Prihlásiť sa označené č. 3.

Story Teller	
	Prihlásenie
	Email
	martin.eiejar.7@gmail.com 1
	····· 2
	3 Pràblasif sa Registràcia

Obrázok 4: Prihlasovací formulár.

#### 1.4 Scenár – Obnovenie prihlasovacieho hesla

Pre obnovenie prihlasovacieho hesla do aplikácie postupujte podľa nasledujúcich krokov:

1. Spustite aplikáciu (Scenár – Spustenie aplikácie). Zobrazí sa prihlasovací formulár na obr. 5, v ktorom kliknite na odkaz označený č. 1.

🔊 Story Teller		
	Prihlásenie	
	Email	
	Email	
	Heslo	
	Zaburili ste svole beslo 2	

Obrázok 5: Prihlasovací formulár.

Následne sa zobrazí formulár pre obnovenie prihlasovacieho hesla na obr. 6, v ktorom:
 a. vyplňte emailovú adresu do poľa č. 1, ktorú používate na prihlásenie,

b. kliknite na tlačidlo Vygenerovať nové heslo označené č. 2.

🍂 Story Teller		
	Obnova hesla	
	amatil martin.olejar.7@gmail.com 1	
	Vygenerovať nové heslo 2	

Obrázok 6: Formulár pre obnovu hesla.

3. Prihláste sa do vašej emailovej adresy, na ktorú vám príde email obsahujúci nové prihlasovacieho heslo.

#### 1.5 Scenár – Obnovenie registračného emailu

Pre obnovenie registračného emailu postupujte podľa nasledujúcich krokov:

1. Spustite aplikáciu (Scenár – Spustenie aplikácie). Zobrazí sa prihlasovací formulár na obr. 7, v ktorom kliknite na odkaz označený č. 1.

Left Story Teller	
	Prihlásenie
	Email
	Hesio
	Hesio
	Prihlásiť sa Registrácia

**Obrázok 7:** Prihlasovací formulár.

- 2. Následne sa zobrazí formulár pre obnovenie registračného emailu na obr. 8, v ktorom:
  - a. vyplňte emailovú adresu do poľa č. 1, ktorú ste použili pri registrácii,
  - b. kliknite na tlačidlo Poslať email označené č. 2.

Story Teller	
	Obnovenie registračného emailu
	emstil martin.olejar.7@gmail.com 1
	Poslať email 2

Obrázok 8: Formulár pre obnovenie registračného emailu.

#### 1.6 Scenár – Odhlásenie z aplikácie

Pre odhlásenie sa z aplikácie postupujte podľa nasledujúcich krokov:

- 1. Po prihlásení (Scenár Spustenie aplikácie) v navigačnom paneli aplikácie na obr. 9:
  - a. kliknite na vašu emailovú adresu vpravo hore označenú č. 1,
  - b. kliknite na možnosť Odhlásiť sa označenú č. 2.



Obrázok 9: Navigačný panel aplikácie.

# 2 Úprava profilových informácií a zariadení

## 2.1 Scenár – Úprava profilových informácií

Pre úpravu profilových informácií postupujte podľa nasledujúcich krokov:

- 1. Ak nie ste prihlásený v aplikácii, prihláste sa do aplikácie (Scenár Prihlásenie do aplikácie).
- 2. V navigačnom paneli aplikácie na obr. 10:
  - a. kliknite na vašu emailovú adresu vpravo hore označenú č. 1,
  - b. kliknite na možnosť Profil označenú č. 2.

	Profil 2 Moje zarladenia Odhlásiť sa

Obrázok 10: Navigačný panel aplikácie.

- 3. Následne sa zobrazí formulár pre úpravu profilových informácií na obr. 11, v ktorom:
  - a. vyberte vašu profilovú fotku kliknutím na tlačidlo Vyberte fotku označené č. 1,
  - b. vyplňte vaše meno do poľa č. 2,
  - c. vyplňte vaše priezvisko do poľa č. 3,
  - d. vyplňte vašu domovskú stránku do poľa č. 4,
  - e. vyberte lokalizáciu aplikácie v poli č. 5,
  - f. kliknite na tlačidlo Aktualizovať označené č. 6.

🍠 Story Teller		<u>(</u>	martin.olejar.7@gmail.com -
			_
	Vaša fotka		
	Vyberte totku Odstraniť totku		
	Vaše meno Martin 2		
	Vaše priezvisko		
	Olejár 3		
	Vaša domovská stránka		
	nttp://www.martin-olejar.sk 4		
	Slovenčina 5 ·		
	Attualizovatt 6		
	Musíte zadať staré hesio!		
	Musite zadať staré heslo!		-

Obrázok 11: Formulár pre úpravu profilových informácií.

#### 2.2 Scenár – Zmena hesla

Pre zmenu hesla postupujte podľa nasledujúcich krokov:

- 1. Ak nie ste prihlásený v aplikácii, prihláste sa do aplikácie (Scenár Prihlásenie do aplikácie).
- 2. V navigačnom paneli aplikácie na obr. 12:
  - 1. kliknite na vašu emailovú adresu vpravo hore označenú č. 1,
  - 2. kliknite na možnosť Profil označenú č. 2.

L Story Teller	👰 🕚 martin olejar. 7@gmail.com •
	Profit <mark>2</mark> Moje zarladenia Odhlásti sa

Obrázok 12: Navigačný panel aplikácie.

- 3. Následne sa zobrazí formulár pre zmenu hesla na obr. 13, v ktorom:
  - a. vyplňte vaše staré prihlasovacie heslo do poľa č. 1,
  - b. vyplňte vaše nové prihlasovacie heslo do poľa č. 2,
  - c. vyplňte ešte raz vaše nové prihlasovacie heslo do poľa č. 3,
  - d. kliknite na tlačidlo Zmeniť heslo označené č. 4.

Vaše meno V	
Vaše priezvisko	
Vaše priezvisko	
Vaša domovská stránka	
vasa lokalizadia	
Aktualizovatt	
Musíte zadať staré heslo!	
····· 1	
Musíte zadať nové heslo!	
Musíte znovu zadať nové heslo!	
Zmeniť besloj 🖌	

Obrázok 13: Formulár pre zmenu hesla.

#### 2.3 Scenár – Zobrazenie prihlásených zariadení

Pre zobrazenie prihlásených zariadení postupujte podľa nasledujúcich krokov:

- 1. Ak nie ste prihlásený v aplikácii, prihláste sa do aplikácie (Scenár Prihlásenie do aplikácie).
- 2. V navigačnom paneli aplikácie na obr. 14:

- kliknite na vašu emailovú adresu vpravo hore označenú č. 1,
- kliknite na možnosť Moje zariadenia označenú č. 2.





- 3. Následne sa zobrazí zoznam prihlásených zariadení na obr. 15. Tento zoznam reprezentovaný tabuľkou obsahuje pre každé prihlásené zariadenie:
  - jeho názov v stĺpci s názvom Názov zariadenia označenom č. 1,
  - jeho identifikátor v stĺpci s názvom ID zariadenia označenom č. 2,
  - jeho platforma v stĺpci s názvom Platforma zariadenia označenom č. 3,
  - poznámku, ktorá sa vzťahuje k zariadeniu, v stĺpci s názvom Poznámka označenom č. 4 a
  - operácie, ktoré je možné vykonať, v stĺpci s názvom Operácie označenom č. 5.

📕 Story Teller				<u> </u>	martin.olejar.7@gmail.com +
Moje zariadenia					
Názov zariadenia	ID zariadenia	Platforma zariadenia	Poznámka	Operácie	
		Browser		Uložiť Odstrániť	
		Browser		Uložiť Odstrániť	
		Browser		Uložiť Odstrániť	

Obrázok 15: Tabuľka pre zoznam prihlásených zariadení.

#### 2.4 Scenár – Zmena poznámky pri zariadení

Pre zmenu poznámky pri prihlásenom zariadení postupujte podľa nasledujúcich krokov:

- 1. Ak nie ste prihlásený v aplikácii, prihláste sa do aplikácie (Scenár Prihlásenie do aplikácie).
- 2. V navigačnom paneli aplikácie na obr. 16:
  - a. kliknite na vašu emailovú adresu vpravo hore označenú č. 1,
  - b. kliknite na možnosť Moje zariadenia označenú č. 2.



Obrázok 16: Navigačný panel aplikácie.

- 3. Následne sa zobrazí formulár pre zoznam prihlásených zariadení na obr. 17, v ktorom:
  - a. vyplňte poznámku pri konkrétnom zariadení do poľa č. 1,
  - b. kliknite na tlačidlo Uložiť označené č. 2 v tom istom riadku.

Story Teller				<u> </u>	martin.olejar.7@gmail.com +
Moje zariadenia					
Názov zariadenia	ID zariadenia	Platforma zariadenia	Poznámka	Operácie	
		Browser	počítač v práci 1	2 Uložiť Odstrániť	
		Browser		Uložiť Odstrániť	

Obrázok 17: Tabuľka obsahujúca zoznam prihlásených zariadení.

#### 2.5 Scenár – Odstránenie zariadenia

Pre zmenu poznámky pri prihlásenom zariadení postupujte podľa nasledujúcich krokov:

- 1. Ak nie ste prihlásený v aplikácii, prihláste sa do aplikácie (Scenár Prihlásenie do aplikácie).
- 2. V navigačnom paneli aplikácie na obr. 18:
  - a. kliknite na vašu emailovú adresu vpravo hore označenú č. 1,
  - b. kliknite na možnosť Moje zariadenia označenú č. 2.

🙎 Story Teller	<b>e</b>	martin.olejar.7@gmail	l.com <del>-</del> 1
		Profil Moje zarladenia 2 Odhlásiť sa	

Obrázok 18: Navigačný panel aplikácie.

- 3. Následne sa zobrazí formulár pre zoznam prihlásených zariadení na obr. 19, v ktorom:
  - a. kliknite na tlačidlo Odstrániť označené č. 1 v tom riadku, v ktorom sa nachádza dané zariadenie, ktoré chcete odstrániť.

📕 Story Teller				<b></b>	martin.olejar.7@gmail.com -
Moje zariadenia					
Názov zariadenia	ID zariadenia	Platforma zariadenia	Poznámka	Operácie	
		Browser	počítač v práci	Uložiť Odstrániť 1	
		Browser		Uložiť Odstrániť	

**Obrázok 19**: Formulár pre zoznam prihlásených zariadení.

# 3 Notifikácie

# 3.1 Scenár – Zobrazenie toast popup notifikácie 3.2 Scenár – Zobrazenie notifikácií v navigačnom paneli

Pre zobrazenie notifikácií v navigačnom paneli postupujte podľa nasledujúcich krokov:

- 1. Ak nie ste prihlásený v aplikácii, prihláste sa do aplikácie (Scenár Prihlásenie do aplikácie).
- 2. V navigačnom paneli aplikácie na obr. 20:
  - a. kliknite na zvonček označený č. 1,
  - b. zobrazí sa okno obsahujúce prvých 5 notifikácií označené č. 2,
  - c. pre zobrazenie predchádzajúcich 5 notifikácií kliknite na šípku označenú č. 3,
  - d. pre zobrazenie nasledujúcich 5 notifikácií kliknite na šípku označenú č. 4,
  - e. pre zobrazenie všetkých notifikácií kliknite na odkaz Zobraziť všetky označený
    č. 5.

煮 Story Teller	1 🜔 💿 martir	n.olejar.7@gmail.com <del>-</del>
	Notifikácie 3 🕻 1.4 🔪	
	Z 🔮 Zobraziť všetky	

Obrázok 20: Navigačný panel aplikácie.

# 4 Vytvorenie a správa projektov

#### 4.1 Scenár – Vytvorenie nového projektu

Pre vytvorenie nového projektu postupujte podľa nasledujúcich krokov:

 Ak nie ste prihlásený v aplikácii, prihláste sa do aplikácie (Scenár – Prihlásenie do aplikácie). Ak ste prihlásený v aplikácii, v navigačnom paneli aplikácie na obr. 21 kliknite na logo aplikácie označené č. 1.

🙇 Story Teller 📘										4	0	martin.olejar.7@gmail.com +
	01		• •	<b>.</b>		,	1	1.1				

Obrázok 21: Navigačný panel aplikácie.

2. Zobrazí sa úvodná obrazovka aplikácie na obr. 22, v ktorej kliknite na tlačidlo Nový projekt označené č. 1.

Stor	y Teller		
Projek	ty		
			Nový projekt 1
Logo	Meno	Posledná zmena	Vytvoril
	ļ ,		

Obrázok 22: Úvodná obrazovka aplikácie.

- 3. Zobrazí sa formulár pre vytvorenie nového projektu na obr. 23, v ktorom:
  - a. vyplňte názov projektu do poľa č. 1,
  - b. vyplňte popis projektu do poľa č. 2,
  - c. vyberte logo projektu kliknutím na tlačidlo Logo označené č. 3 (nepovinné),
  - d. kliknite na tlačidlo Vytvoriť označené č. 4.

着 Story Teller			<b>"</b>	martin.olejar.7@gmail.com -
	Názov projektu			
	Projekt 1	1		
	Popis			
	Tento projekt sa zaoberá	2		
	ROJECT			
	Q Logo			
	Vytvoriť	4		

Obrázok 23: Formulár pre vytvorenie nového projektu.

### 4.2 Scenár – Zobrazenie zoznamu projektov

Pre zobrazenie zoznamu vytvorených projektov postupujte podľa nasledujúcich krokov:

 Ak nie ste prihlásený v aplikácii, prihláste sa do aplikácie (Scenár – Prihlásenie do aplikácie). Ak ste prihlásený v aplikácii, v navigačnom paneli aplikácie na obr. Obrázok 24 kliknite na logo aplikácie označené č. 1.

🍂 Story Teller 🔒									<u> </u>	0	martin.olejar.7@gm	iail.com <del>-</del>	Å
	,	• •	<b>.</b>	~	,	1	1.1 7						

Obrázok 24: Navigačný panel aplikácie.

- 2. Zobrazí sa úvodná obrazovka aplikácie na obr. 25, v ktorej je zoznam vytvorených projektov. Tento zoznam reprezentovaný tabuľkou obsahuje pre každý projekt:
  - jeho logo v stĺpci s názvom Logo označenom č. 1,
  - jeho meno v stĺpci s názvom Meno označenom č. 2,
  - dátum poslednej zmeny v stĺpci s názvom Posledná zmena označenom č. 3 a
  - email používateľa, ktorý ho vytvoril, v stĺpci s názvom Vytvoril označenom č.
    4.

St	ory Teller		
Proje	akty		
	itty		Nový projekt
1	2 Mana	3 Recledné zmene	4
	Projekt 1	Posleulla zmena	martin.olejar.7@gmail.com
			martin.olejar.7@gmail.com
•			martin.olejar.7@gmail.com
23			martin.olejar.7@gmail.com
P			martin.olejar.7@gmail.com

Obrázok 25: Úvodná obrazovka aplikácie.

#### 4.3 Scenár – Výber projektu

Pre výber existujúceho projektu postupujte podľa nasledujúcich krokov:

 Ak nie ste prihlásený v aplikácii, prihláste sa do aplikácie (Scenár – Prihlásenie do aplikácie). Ak ste prihlásený v aplikácii, v navigačnom paneli aplikácie na obr. 26 kliknite na logo aplikácie označené č. 1.

🐊 Story Teller 🕇	😥 🔵 martin.olejar.7@gmail.com	1-

Obrázok 26: Navigačný panel aplikácie.

2. Zobrazí sa úvodná obrazovka aplikácie na obr. 27, v ktorej je zoznam vytvorených projektov. Vyberte si projekt kliknutím na jeho meno v stĺpci s názvom Meno označenom č. 1.

	itory Teller		
Proi	okty		
110j	GRLY		Nový projekt
	1	Baala dati amaaa	Not you'
Logo	Meno	Posledna zmena	vytvorii
<b>1</b>			marun.orejan.r @gmail.com
•			martin.olejar./@gmail.com
•			martin.olejar./@gmail.com
23			martin.olejar.7@gmail.com
P			martin.olejar.7@gmail.com

Obrázok 27: Úvodná obrazovka aplikácie.

# 4.4 Scenár – Úprava nastavení projektu

Pre úpravu nastavení projektu postupujte podľa nasledujúcich krokov:

- 1. Vyberte si projekt, ktorého nastavenia chcete upraviť (Scenár Výber projektu).
- 2. Zobrazí sa domovská obrazovka projektu na obr. 28, v ktorej kliknite na časť Nastavenia projektu označenú č. 1.

🍂 Story Telle	r			<u>(</u>	martin.olejar.7@gmail.com -
Projekt Jacouz					
	Project Proj	ekt 1			
Akceptacht testy Spräva	Tento pro	ojekt sa zaoberá	Autor: martin.olejar.7@gmail.cc	m	
použivateľov Vatrena vznicko					
Spir na pedifad projektov					

Obrázok 28: Domovská obrazovka projektu.

- 3. Následne sa zobrazí formulár na úpravu nastavení projektu na obr. 29, v ktorom môžete upravovať:
  - a. názov projektu v poli označenom č. 1,
  - b. popis projektu v poli označenom č. 2,
  - c. logo projektu kliknutím na tlačidlo Logo označené č. 3 a výberom nového loga.
- 4. Upravené nastavenia projektu potvrďte kliknutím na tlačidlo Upraviť označené č. 4.

	📕 Story Teller	Q	martin.olejar.7@gmail.com -
Projekt home			
Skice	Názov projektu		
	Projekt 1	1	
	Popis		
Akceptache testy Správa	Tento projekt sa zaoberá	2	
	ROJECT		
Nastavenia projektu	Q Logo		
	Upraviť	4	
Späť na prehľad projektov			

Obrázok 29: Formulár na úpravu nastavení projektu.

#### 4.5 Scenár – Zobrazenie zoznamu používateľov v projekte

Pre zobrazenie zoznamu používateľov v projekte postupujte podľa nasledujúcich krokov:

- 1. Vyberte si projekt, ktorého nastavenia chcete upraviť (Scenár Výber projektu).
- 2. Zobrazí sa domovská obrazovka projektu na obr. 30, v ktorej kliknite na časť Správa používateľov označenú č. 1.

🍂 Story Teller			Ĺ	0	┉ martin.olejar.7@gmail.com <del>-</del>
Regel base					
	ROJECT	Projekt 1			
Akceptalak testy		Tento projekt sa zaoberá Auto	<b>or:</b> martin.olejar.7@gmail.com		
Správa používateľov					
Nastavenia projekti					
Spár na prohľad projektov					

Obrázok 30: Domovská obrazovka projektu.

- 3. Následne sa zobrazí zoznam používateľov projektu na obr. 31. Tento zoznam reprezentovaný tabuľkou obsahuje pre každého používateľa projektu:
  - a. jeho email v stĺpci s názvom Email označenom č. 1,
  - b. jeho meno a priezvisko v stĺpci s názvom Meno a priezvisko označenom č. 2,
  - c. jeho rolu v rámci projektu v stĺpci s názvom Rola označenom č. 3.

🚊 Story Teiler					Q	martin.olejar.7@gmail.com -
Projekt Iome						
Skaze	Používatelia					
			3 Pozva	ať používateľa		
	Email	Meno a priezvisko	Rola	Upraviť		
	martin.olejar.7@gmail.com		USER			
Spriva	miroslav.hurajt8@gmail.com		USER			
projekti						
Spat' na prehľad projektov						

Obrázok 31: Tabuľka pre zoznam používateľov projektu.

#### 4.6 Scenár – Pozvanie používateľ a do projektu

Pre pozvanie používateľa do projektu postupujte podľa nasledujúcich krokov:

- 1. Vyberte si projekt, ktorého nastavenia chcete upraviť (Scenár Výber projektu).
- 2. Zobrazí sa domovská obrazovka projektu na obr. 32, v ktorej kliknite na časť Správa používateľov označenú č. 1.

🍂 Story Teller			martin.olejar.7@gmail.com -
Projektione			
	Projekt 1		
Akceptadud testy	Tento projekt sa zaoberà	Autor: martin.olejar.7@gmail.com	
používatěov v v v v v v v v v v v v v v v v v v v			
Spár na prehľad projektov			

Obrázok 32: Domovská obrazovka projektu.

3. Následne sa zobrazí obrazovka pre správu používateľov projektu na obr. 33, v ktorej kliknite na tlačidlo Pozvať používateľa označené č. 1.

🚊 Story Teller					Q	martin.olejar.7@gmail.com +
Projekt home						
Stee	Používatelia		1 Po	zvať používateľa		
	Email	Meno a priezvisko	Rola	Upraviť		
	martin.olejar.7@gmail.com		USER			
	miroslav.hurajt8@gmail.com		USER			
Series						
Nastavenia projektu						
Spar na prehľad projektov						

Obrázok 33: Správa používateľov projektu.

- 4. V zobrazenom modálnom okne na obr. 34:
  - a. vyplňte email používateľa, ktorého chcete pozvať do projektu, do poľa č. 1,
  - b. kliknite na tlačidlo Pozvať emailom označené č. 2.

📜 Story Teiler				1	<u> (</u>	martin.olejar.7@gmail.com +
Projekt horre	Pozvanie používateľ Email anton.maly@gmail.com 2 Pozvať emailom Zatvorit	a do projektu	1			
Správa						
pozizionarfor Nantavenan projektu						
Spar na prehľad projektov						

**Obrázok 34:** Modálne okno pre pozvanie používateľa do projektu.

### 4.7 Scenár – Zmena roly používateľ a v projekte

Pre zobrazenie zoznamu používateľov v projekte postupujte podľa nasledujúcich krokov:

- 1. Vyberte si projekt, ktorého nastavenia chcete upraviť (Scenár Výber projektu).
- 2. Zobrazí sa domovská obrazovka projektu na obr. 35, v ktorej kliknite na časť Správa používateľov označenú č. 1.

🧾 Story Telle	r			martin.olejar.7@gmail.com -
Projek houre				
	Projekt 1			
Akceptačné testy	Tento projekt sa zaobo	rá	Autor: martin.olejar.7@gmail.com	
používatělov Natevenia moinkin				
Spir na prehľad projektov				

Obrázok 35: Domovská obrazovka projektu.

3. Následne sa zobrazí obrazovka pre správu používateľov projektu na obr. 36, v ktorej kliknite na ikonu v stĺpci s názvom Upraviť označenom č. 1 pre používateľa, ktorého rolu v projekte chcete zmeniť.

🚊 Story Teller					Q	martin.olejar.7@gmail.com -
Projekt home						
Store	Používatelia		Poz	zvať používateľa		
	Email	Meno a priezvisko	Rola	Upraviť		
Akceptaéné testy	martin.olejar.7@gmail.com		USER			
Správa	miroslav.hurajt8@gmail.com		USER			
pozitivatkov Kastarenia projekto						
Spaf an prehlad projekov						

Obrázok 36: Správa používateľov projektu.

- 4. V zobrazenom modálnom okne na obr. 37:
  - a. vyberte rolu z ponúkaných možností v časti označenej č. 1,
  - b. kliknite na tlačidlo Uložiť označené č. 2.

Auropaula error     Auropaula erro	🗯 Story Teller				Q	martin.olejar.7@gmail.com -
Email Meno a priezvisko Rola Upravit*   marin.olejar.7@gmail.com USER ©   miroslav.hurajt@@gmail.com USER ©	Projekt hone Stoce	miroslav.hurajt8@gmail.d User 1 AdMinistrator AnaLyst Ocustomer 2 Uldzir Zatvorit	com	ať používateťa		
Acception table       matrin.olejar.7@gmail.com       USER       C         ricoslav.hurajt8@gmail.com       USER       C         Naturema projeku       ricoslav.hurajt8@gmail.com       USER       C						
print   USER   print						
Specify provide Naturena projeka						
Spat na prehlad	perdivertifierer Natarena projekto					

Obrázok 37: Modálne okno pre zmenu roly používateľa v projekte.

# 5 Vytvorenie a správa skíc

#### 5.1 Scenár – Vytvorenie novej skice

Pre pridanie používateľa do projektu postupujte podľa nasledujúcich krokov:

- 1. Vyberte si projekt, v ktorom chcete vytvoriť novú skicu (Scenár Výber projektu).
- 2. Zobrazí sa domovská obrazovka projektu na obr. 38, v ktorej kliknite na časť Skice označenú č. 1.

🚊 Story Teller		"Q	martin.olejar.7@gmail.com -
Projek laure			
	Projekt 1		
Akceptakhé teny Správa	Tento projekt sa zaoberá	Autor: martin.olejar.7@gmail.com	
použivatěov v Natavenia projektu			
Spat as prediat projektov			

Obrázok 38: Domovská obrazovka projektu.

3. Následne sa zobrazí hlavná obrazovka skíc na obr. 39, v ktorej kliknite na tlačidlo New Sketch označené č. 1.

1	Story Teller	٩	imartin.olejar.7@gmail.com -
Poyski houze			
Akceptačné testy			
Správa použávateľov			
projeku			
Späť na prehľad projektov			

Obrázok 39: Hlavná obrazovka skíc.

- 4. Zobrazí sa obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice na obr. 40, v ktorom:
  - a. vyplňte názov skice v poli označenom č. 1,
  - b. pridajte aspoň 1 prvok do skice z časti označenej č. 2 (pozri Scenár Pridanie nových prvkov do skiceScenár – Pridanie nových prvkov do skice)
  - c. uložte vytvorenú skicu kliknutím na ikonu uloženia označenú č. 3.



Obrázok 40: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

#### 5.2 Scenár – Pridanie nových prvkov do skice

Do skice je možné pridať nasledujúce prvky:

- TextBox,
- Label,
- Button,
- TextArea,
- Image,
- Combobox.

#### 5.2.1 Scenár – Pridanie prvku TextBox do skice

Pre pridanie prvku TextBox do skice kliknite v obrazovke na obr. 41 na ikonu prvku TextBox označenú č. 1 a ťahajte ju do oblasti plátna označenej č. 2.



Obrázok 41: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

#### 5.2.2 Scenár – Pridanie prvku Label do skice

Pre pridanie prvku Label do skice kliknite v obrazovke na obr. 42 na ikonu prvku Label označenú č. 1 a ťahajte ju do oblasti plátna označenej č. 2.



Obrázok 42: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

#### 5.2.3 Scenár – Pridanie prvku Button do skice

Pre pridanie prvku Button do skice kliknite v obrazovke na obr. 43 na ikonu prvku Button označenú č. 1 a ťahajte ju do oblasti plátna označenej č. 2.



Obrázok 43: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

#### 5.2.4 Scenár – Pridanie prvku TextArea do skice

Pre pridanie prvku TextArea do skice kliknite v obrazovke na obr. 44 na ikonu prvku TextArea označenú č. 1 a ťahajte ju do oblasti plátna označenej č. 2.



Obrázok 44: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

#### 5.2.5 Scenár – Pridanie prvku Image do skice

Pre pridanie prvku Image do skice kliknite v obrazovke na obr. 45 na ikonu prvku Image označenú č. 1 a ťahajte ju do oblasti plátna označenej č. 2.



Obrázok 45: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

#### 5.2.6 Scenár – Pridanie prvku Combobox do skice

Pre pridanie prvku ComboBox do skice kliknite v obrazovke na obr. 46 na ikonu prvku ComboBox označenú č. 1 a ťahajte ju do oblasti plátna označenej č. 2.



Obrázok 46: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

# 5.3 Scenár – Úprava vlastností prvkov skice

Pre úpravu vlastností ľubovoľného prvku v skici, v obrazovke na obr. 47:

- 1. kliknite do prvku (označené č. 1), v ktorom môžete upravovať jeho názov,
- 2. zobrazí sa okno vlastností prvku označené č. 2, v ktorom môžete upravovať:
  - a. farbu textu prvku v poli č. 3,
  - b. farbu pozadia prvku v poli č. 4,
  - c. typ písma v prvku v poli č. 5,
  - d. veľkosť písma v prvku v poli č. 6,
  - e. hrúbku ohraničenia prvku v poli č. 7,
  - f. výšku prvku v poli č. 8,
  - g. šírku prvku v poli č. 9.

		📕 Story Telle	r				<b>Q</b>	martin.olejar.7@gm	ail.com <del>-</del>
T								Skica 1	_
Ę		Názov proje	ktu					Scenáre	-
				1				<ol> <li>Scenar 1</li> <li>Používateľ navštívi</li> </ol>	okno
			Story Telle	r				aplikácie.	
								1. Vlož TEXT d	0
$\sim$								Story le	
		2						2. V Názov pr sa z	obrazí
	Štýl	-							
	Ctyr								
	Color	blue	3						
	Background	rgb(210,166,166)	4						
	COIOF								
	Font-Family	Times New Roman	5						
	Font-Size	25px	6						
	Border	5px solid black	7						
	Height	100px	8						
<u>e</u>			-						
÷	Width	300px	9						
Ш		*							

Obrázok 47: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

#### 5.4 Scenár – Posúvanie prvkov v skici

Pre posúvanie ľubovoľného prvku v skici, v obrazovke na obr. 48:

- 1. choď te myšou na prvok, ktorý chcete posunúť (označené č. 1).
- 2. zobrazí sa ikona posúvania označená č. 2, na ktorú kliknite a ťahajte na inú pozíciu v skici.



Obrázok 48: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

### 5.5 Scenár – Odstránenie prvkov zo skice

Pre odstránenie ľubovoľného prvku zo skice, v obrazovke na obr. 49:

- 1. choď te myšou na prvok, ktorý chcete odstrániť (označené č. 1)
- 2. zobrazí sa ikona posúvania označená č. 2, na ktorú kliknite a ťahajte ju na ikonu koša označenú č. 3.



Obrázok 49: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

#### 5.6 Scenár – Zobrazenie zoznamu skíc v projekte

Pre zobrazenie zoznamu skíc v projekte postupujte podľa nasledujúcich krokov:

- 1. Vyberte si projekt, ktorého nastavenia chcete upraviť (Scenár Výber projektu).
- 2. Zobrazí sa domovská obrazovka projektu na obr. 50, v ktorej kliknite na časť Skice označenú č. 1.

🚊 Story Telle		<b>Q</b>	martin.olejar.7@gmail.com -
Projek herer			
	Projekt 1		
Akceptafati teny	Tento projekt sa zaoberá	<b>Autor:</b> martin.olejar.7@gmail.com	
positivator Vantevenia			
projektu Spär na prehľad projektov			

Obrázok 50: Domovská obrazovka projektu.

- 3. Následne sa zobrazí zoznam skíc v projekte na obr. 51. Tento zoznam reprezentovaný tabuľkou obsahuje pre každú skicu projektu:
  - a. jej názov v stĺpci označenom č. 1,
  - b. jej identifikátor v stĺpci označenom č. 2,
  - c. možné operácie v stĺpci označenom č. 3.

2	Story Teller		martin.olejar.7@gmail.co	m∓
Poyski hone	EDIT THIS NEW SKETCH			
Skice	1			
	Skica 2	View		
	Skica 3	View		
Akceptačné testy	Skica 1	View		
Soráva				
používateľov				
a de la companya de l				
Nastavenia projektu				
Späť na prehľad projektov				

Obrázok 51: Tabuľka pre zoznam skíc v projekte.

#### 5.7 Scenár – Zdieľanie skice

Pre stiahnutie šablóny skice postupujte podľa nasledujúcich krokov:

1. V obrazovke na obr. 52 kliknite na ikonu stiahnutia šablóny označenú č. 1.



Obrázok 52: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

- 2. Zobrazí sa modálne okno na obr. 53, v ktorom kliknite:
  - a. na tlačidlo Kopírovať označené č. 1, ak chcete odkaz na statickú skicu,
  - b. na tlačidlo Kopírovať označené č. 2, ak chcete odkaz na náhľad.



Obrázok 53: Modálne okno pre zdieľanie skice.

#### 5.8 Scenár – Stiahnutie šablóny skice

Pre stiahnutie šablóny skice postupujte podľa nasledujúcich krokov:

1. V obrazovke na obr. 54 kliknite na ikonu stiahnutia šablóny označenú č. 1.



Obrázok 54: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

2. Zobrazí sa modálne okno na obr. 55, v ktorom kliknite na ikonu HTML označenú č. 1 alebo na ikonu Android označenú č. 2. Sťahovanie šablóny začne o chvíľu.



Obrázok 55: Modálne okno pre stiahnutie šablóny skice.

# 6 Správa scenárov

#### 6.1 Scenár – Duplikácia scenára

Pre duplikáciu scenára skice kliknite v obrazovke na obr. 56 na ikonu plus označenú č. 1.



Obrázok 56: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

#### 6.2 Scenár – Presúvanie krokov v scenári

Pre presúvanie krokov v scenári skice kliknite v obrazovke na obr. 57 v časti označenej č. 1 na krok a ťahajte ho na inú pozíciu v scenári.



**Obrázok 57:** Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

### 6.3 Scenár – Odstránenie scenára

Pre odstránenia scenára skice kliknite v obrazovke na obr. 58 na ikonu mínus označenú č. 1.



Obrázok 58: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

# 7 Správa akceptačných testov

#### 7.1 Scenár – Spustenie akceptačného testu

Pre spustenie akceptačného testu postupujte podľa nasledujúcich krokov:

- 1. Vyberte si projekt, v ktorom je testovaná skica (Scenár Výber projektu).
- 2. Zobrazí sa domovská obrazovka projektu na obr. 59, v ktorej kliknite na časť Akceptačné testy označenú č. 1.

🍠 Story Teller	r			 martin.olejar.7@gmail.com -
Poyske laure				
	Proje	ekt 1		
Akceptakań testy Stałka	Tento proje	kt sa zaoberá	Autor: martin.olejar.7@gmail.com	
posilivateľov Vaslavenia projektu				
Spár na prehľad projektov				

Obrázok 59: Domovská obrazovka projektu.

- 3. Následne sa zobrazí hlavná obrazovka akceptačných testov na obr. 60, v ktorej:
  - a. vyberte skicu v časti č. 1,
  - b. vyberte scenár patriaci zvolenej skici v časti č. 2,
  - c. vyplňte adresu testovanej stránky v poli č. 3,
  - d. vyberte prehliadač v poli č. 4,
  - e. vyberte rozlíšenie v poli č. 5,
  - f. kliknite na tlačidlo Spustiť test označené č. 6.

	l l	Story Teller		Q	martin.olejar.7@gmall.com -
Projekt home	Skica 1 Skica 2 Skica 3	Scenár 1 Scenár 2	Spustiť test		
Skice			https://app.story-teller.xyz/#/login 3		
Akceptačné testy			1920x1080 5 ×		
Správa používateľov			História testu		
Nastavenia projektu					
Spät na prehľad					

**Obrázok 60:** Hlavná obrazovka pre akceptačné testy.