

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

Tímový projekt



Story Teller

Projektová dokumentácia – používateľská príručka

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

Obsah

1	Registrácia 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	Úprava 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	Notifikácie	3-1
3.1	Scenár – Zobrazenie toast popup notifikácie.....	3-1
3.2	Scenár – Zobrazenie notifikácií v navigačnom paneli.....	3-1
4	Vytvorenie 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	Vytvorenie 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

5.2.5	Scenár – Pridanie prvku Image do skice	5-5
5.2.6	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	Správa 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	Správa akceptačných testov	7-1
7.1	Scenár – Spustenie akceptačného testu	7-1

1 Registrácia a prihlásenie do aplikácie

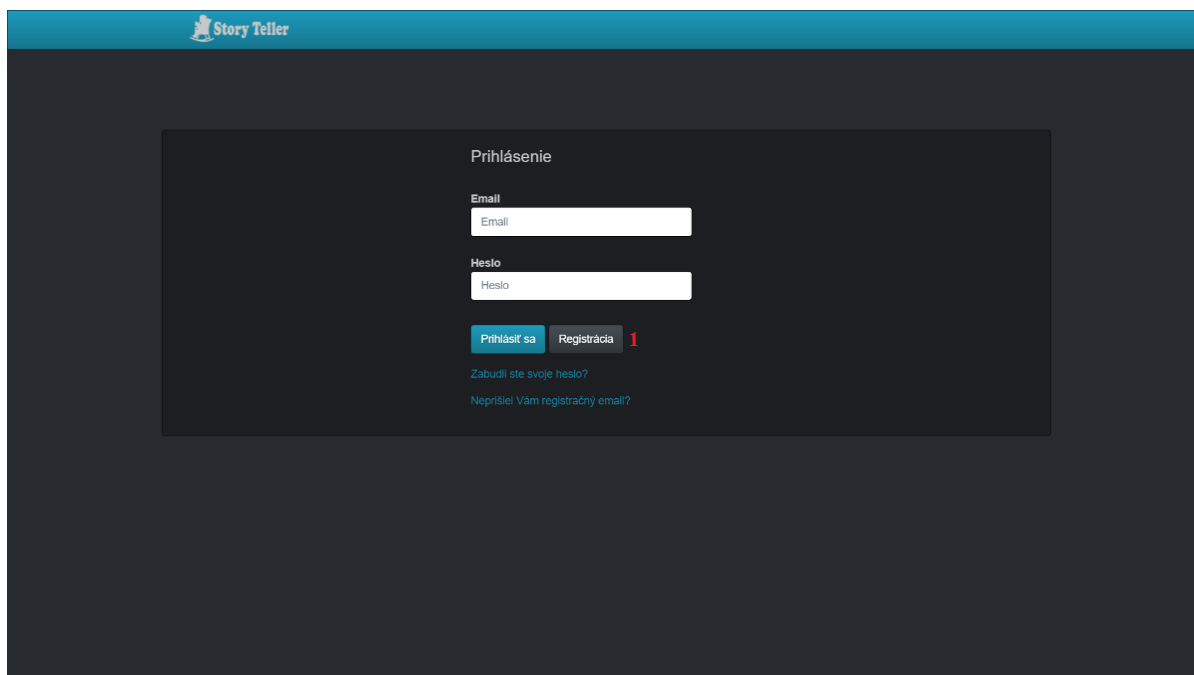
1.1 Scenár – Spustenie aplikácie

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

1.2 Scenár – Registrácia do aplikácie

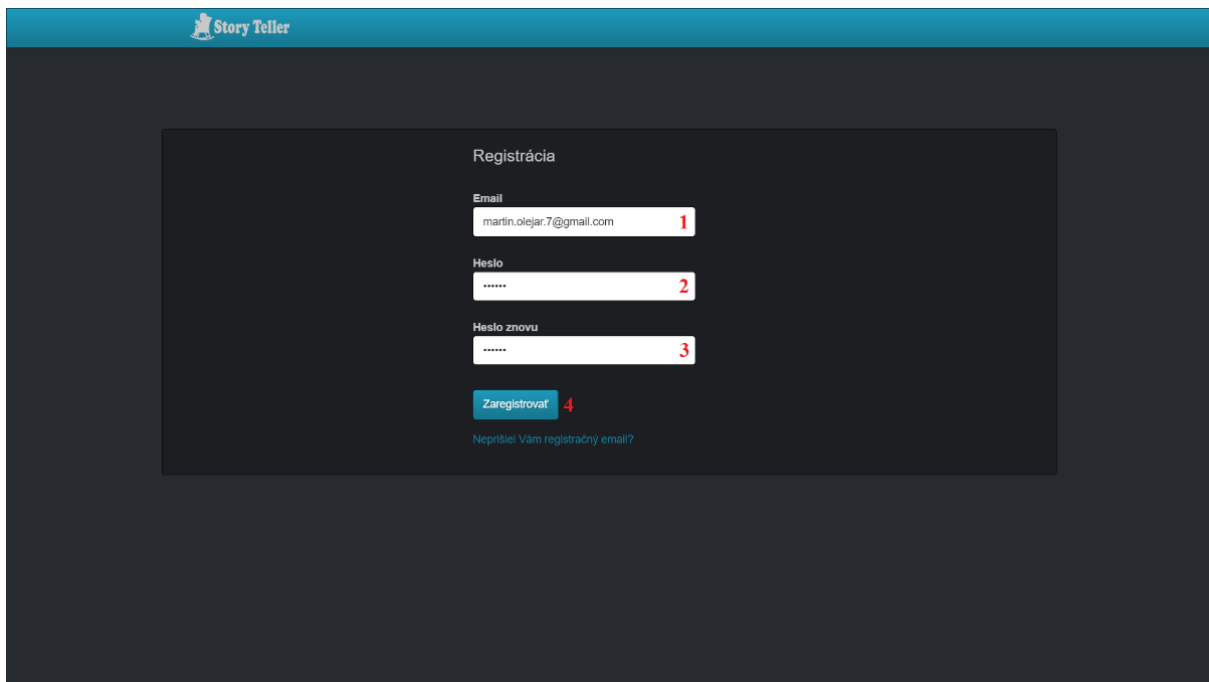
Pre registráciu do našej aplikácie postupujte podľa nasledujúcich krokov:

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



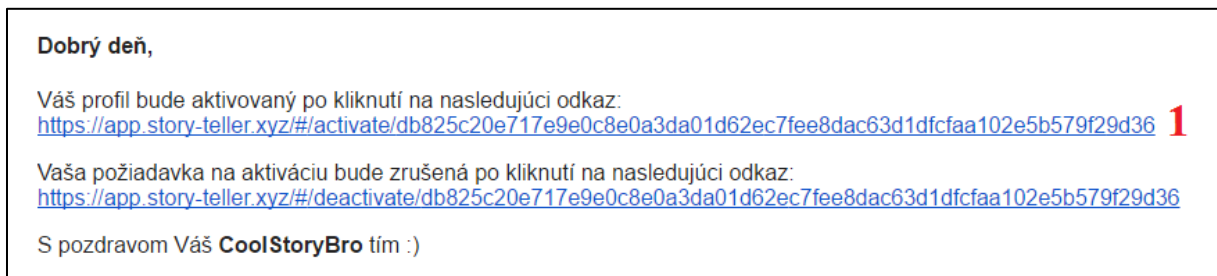
Obrázok 1: Prihlasovací formulár.

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.



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.

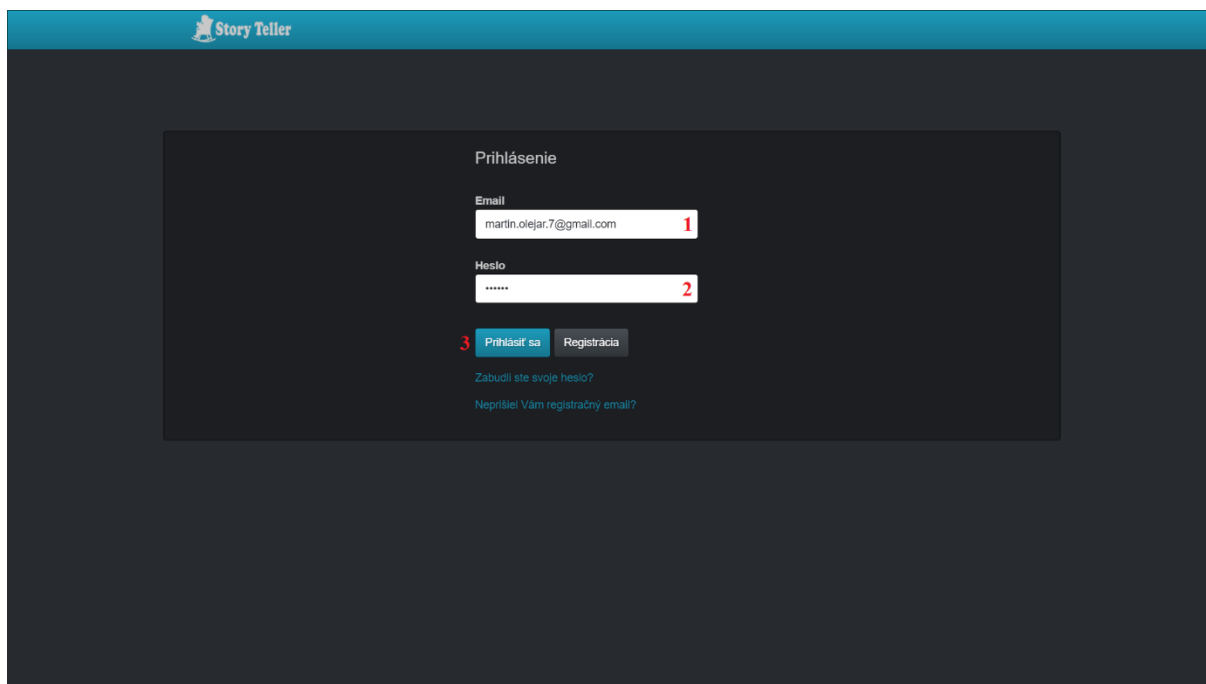


Obrázok 3: Registračný email.

1.3 Scenár – Prihlásenie do aplikácie

Pre prihlásenie sa do našej aplikácie postupujte podľa nasledujúcich krokov:

1. Spustíte 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.

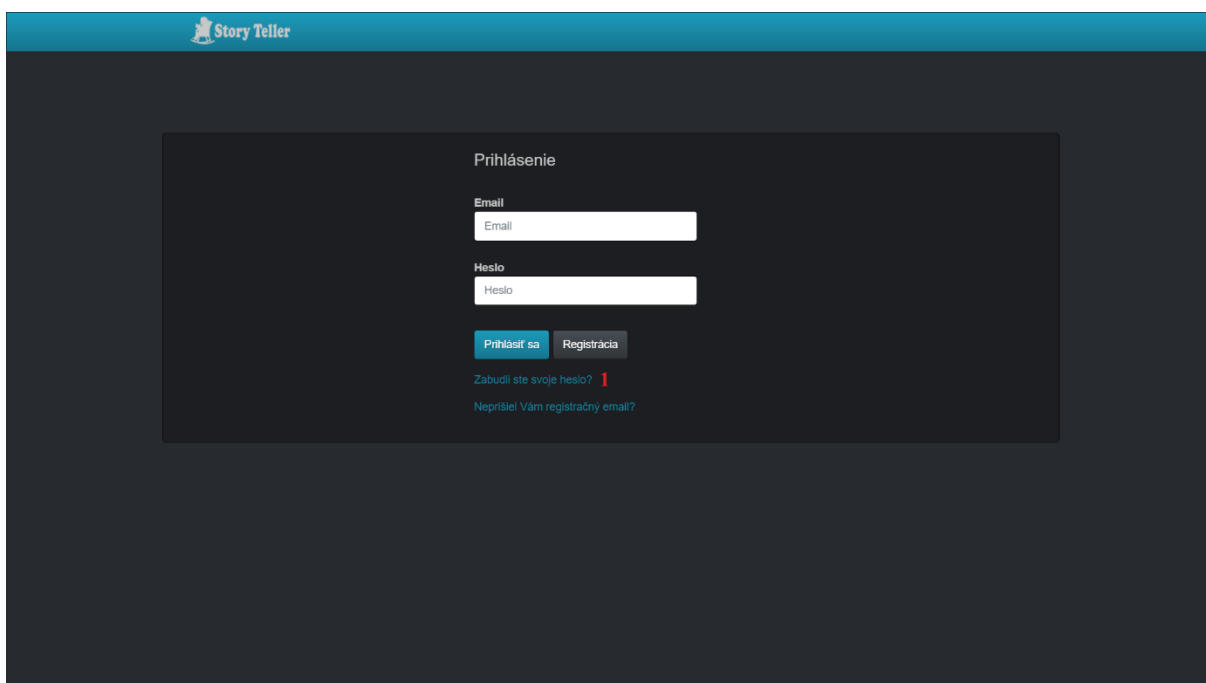


Obrázok 4: Prihlasovací formulár.

1.4 Scenár – Obnovenie prihlasovacieho hesla

Pre obnovenie prihlasovacieho hesla do aplikácie postupujte podľa nasledujúcich krokov:

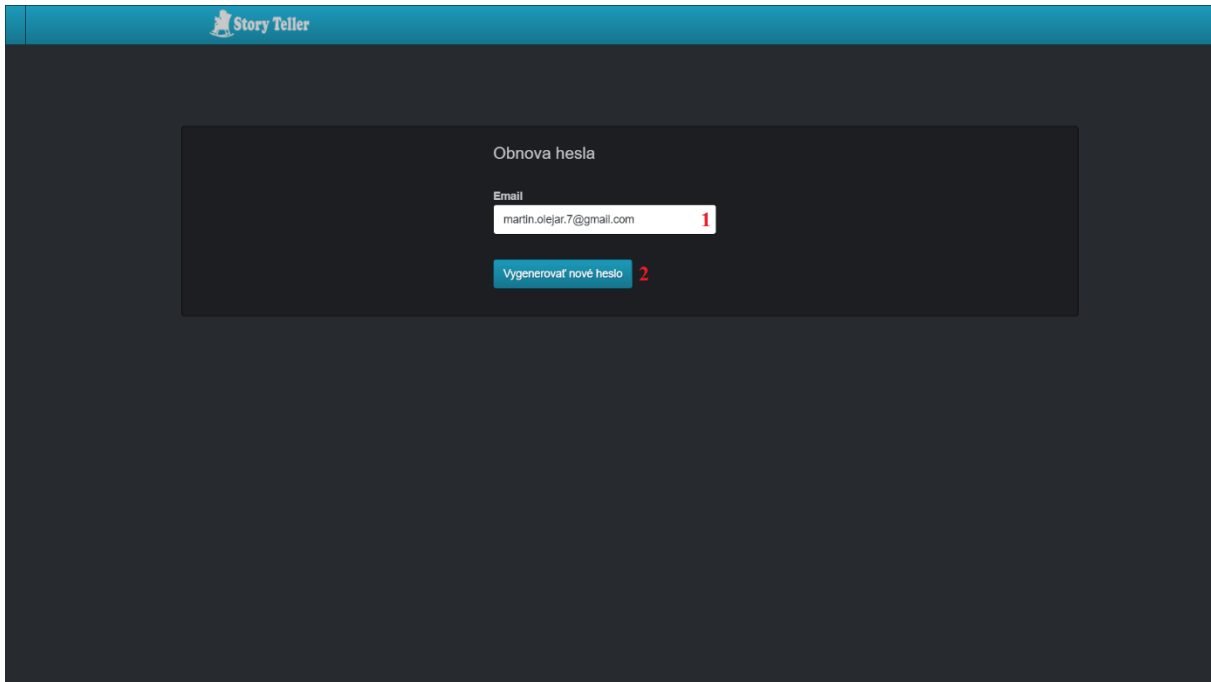
1. Spustíte aplikáciu (Scenár – Spustenie aplikácie). Zobrazí sa prihlasovací formulár na obr. 5, v ktorom kliknite na odkaz označený č. 1.



Obrázok 5: Prihlasovací formulár.

2. 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.



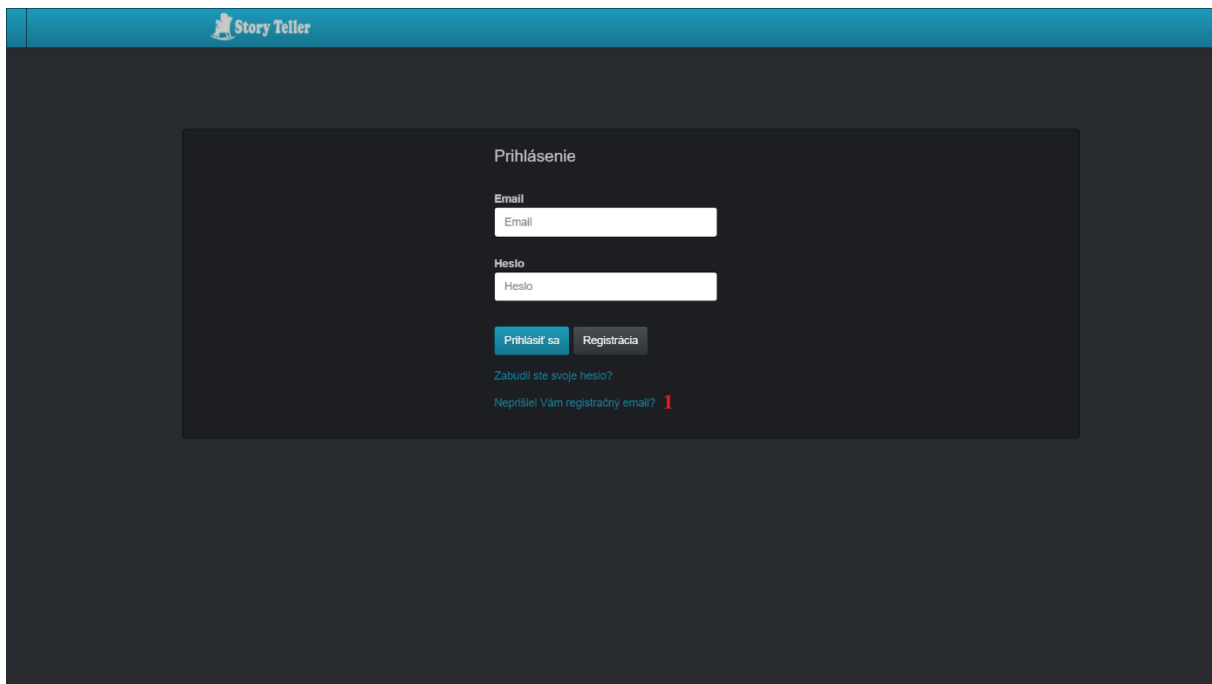
Obrázok 6: Formulár pre obnovu hesla.

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

1.5 Scenár – Obnovenie registračného emailu

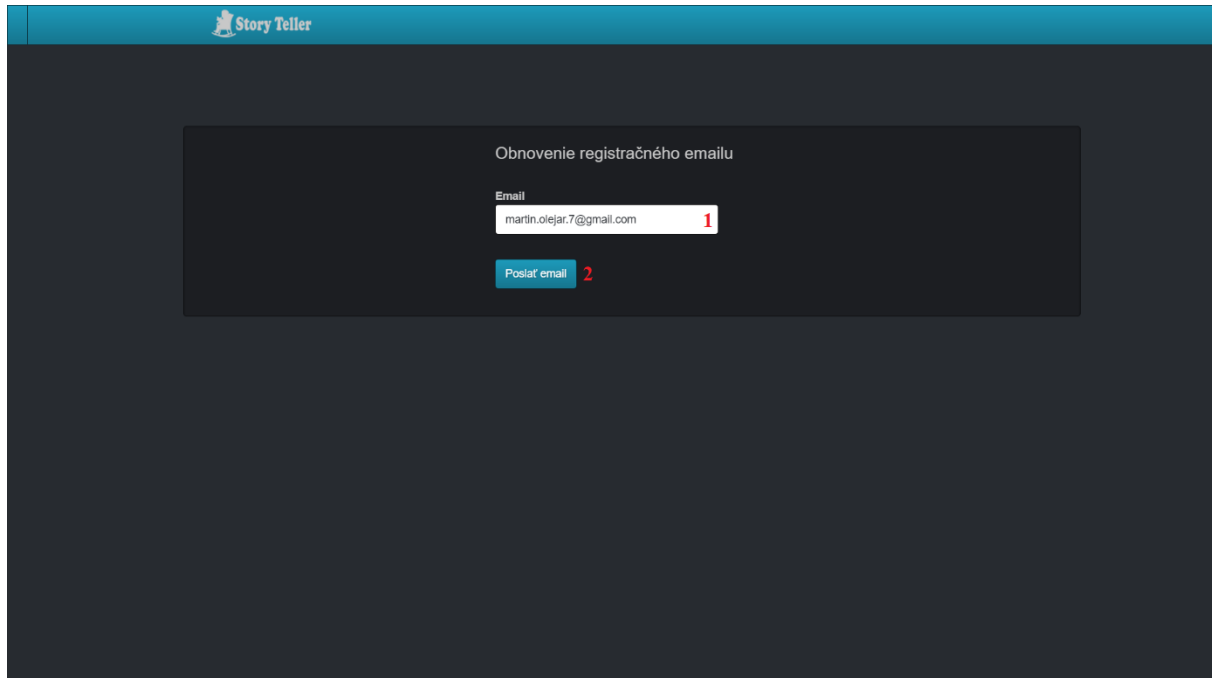
Pre obnovenie registračného emailu postupujte podľa nasledujúcich krokov:

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



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.

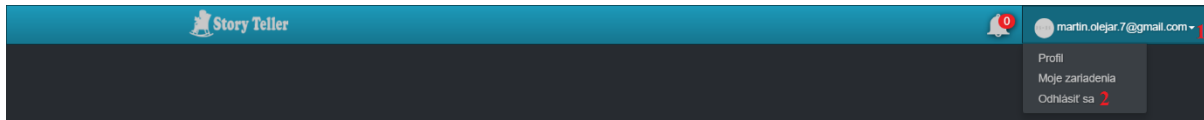


Obrázok 8: Formulár pre obnovenie registračného emailu.

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.



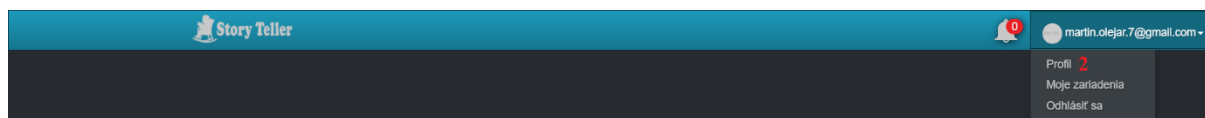
Obrázok 9: Navigačný panel aplikácie.

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.



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.

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.



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.

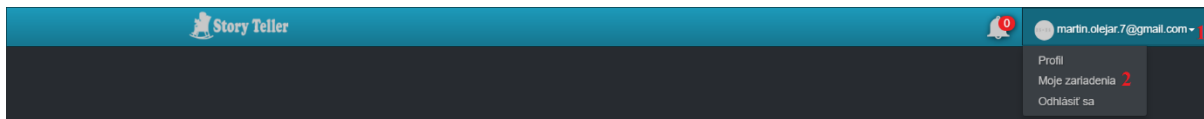
Obrázok 13: Formulár pre zmenu hesla.

2.3 Scenár – Zobrazenie prihlásených zariadení

Pre zobrazenie prihlásených zariadení postupujte podľa nasledujúcich krokov:

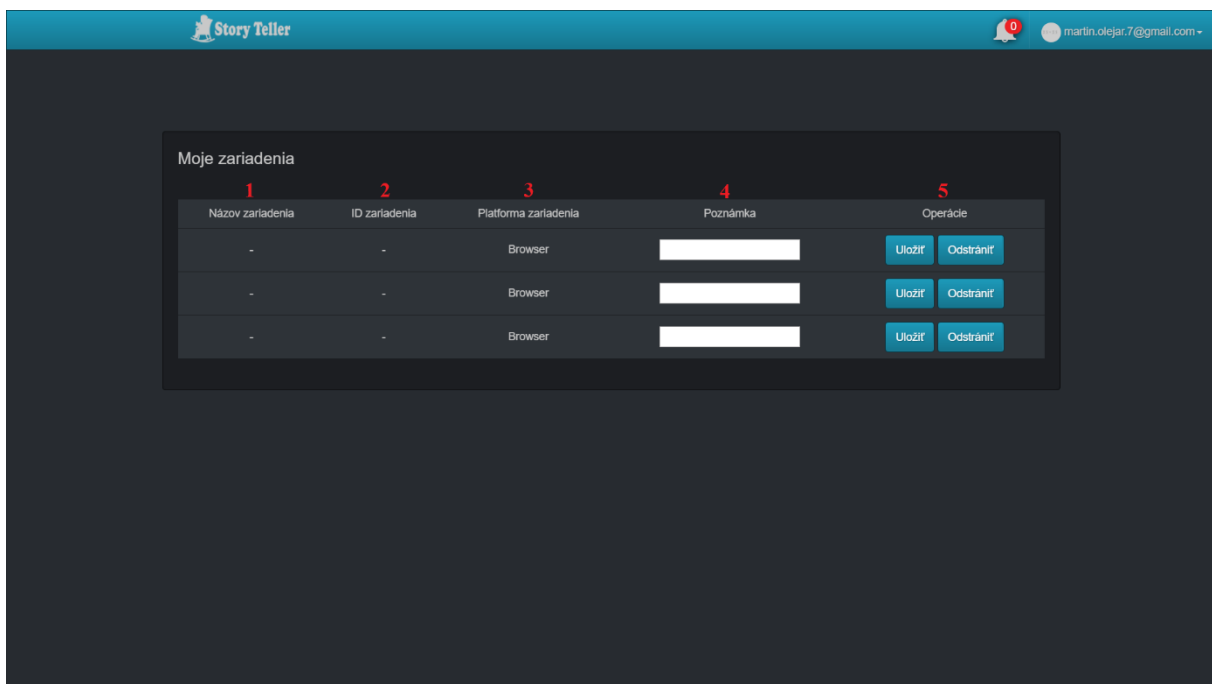
1. Ak nie ste prihlásený v aplikácii, prihláste sa do aplikácie (Scenár – Prihlásenie do aplikácie).
2. V navigačnom paneli aplikácie na obr. 14:

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



Obrázok 14: Navigačný panel aplikácie.

- 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.

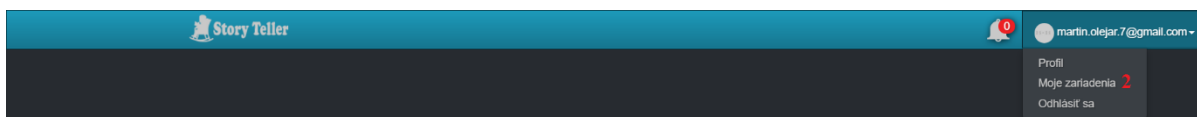


Obrázok 15: Tabuľka pre zoznam prihlásených zariadení.

2.4 Scenár – Zmena poznámky pri zariadení

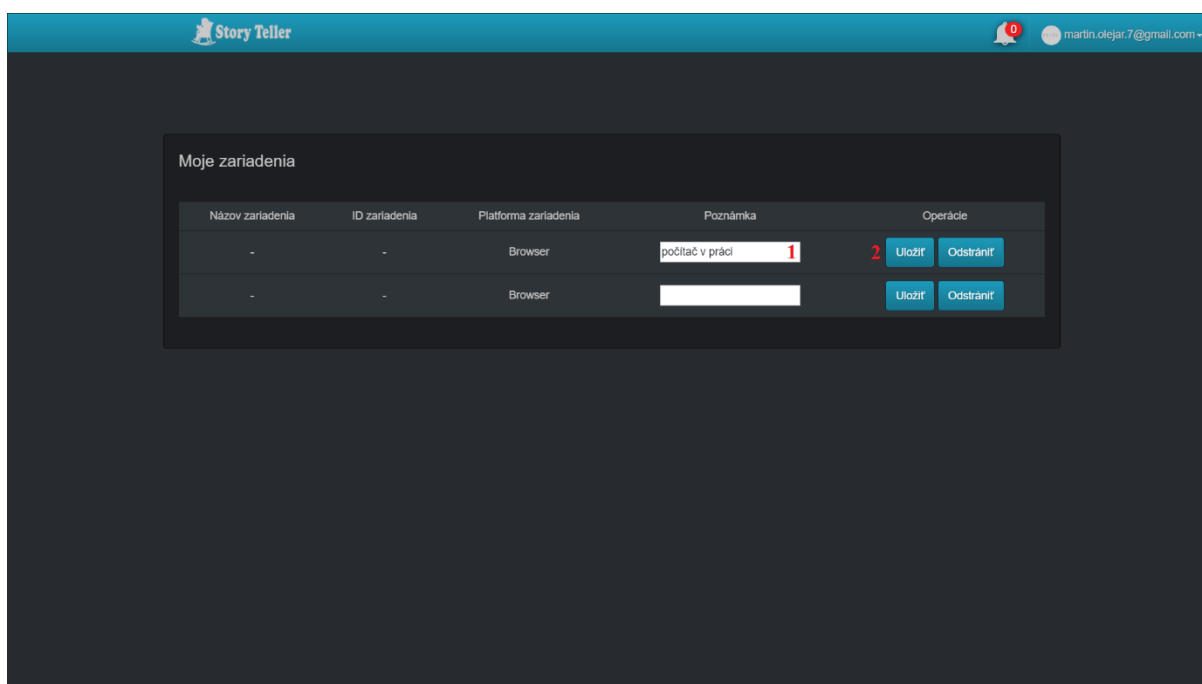
Pre zmenu poznámky pri prihlásenom zariadení postupujte podľa nasledujúcich krokov:

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.

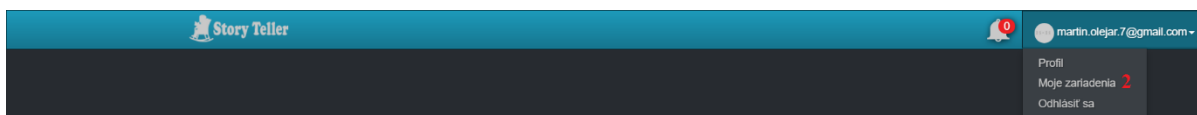


Obrázok 17: Tabuľka obsahujúca zoznam prihlásených zariadení.

2.5 Scenár – Odstránenie zariadenia

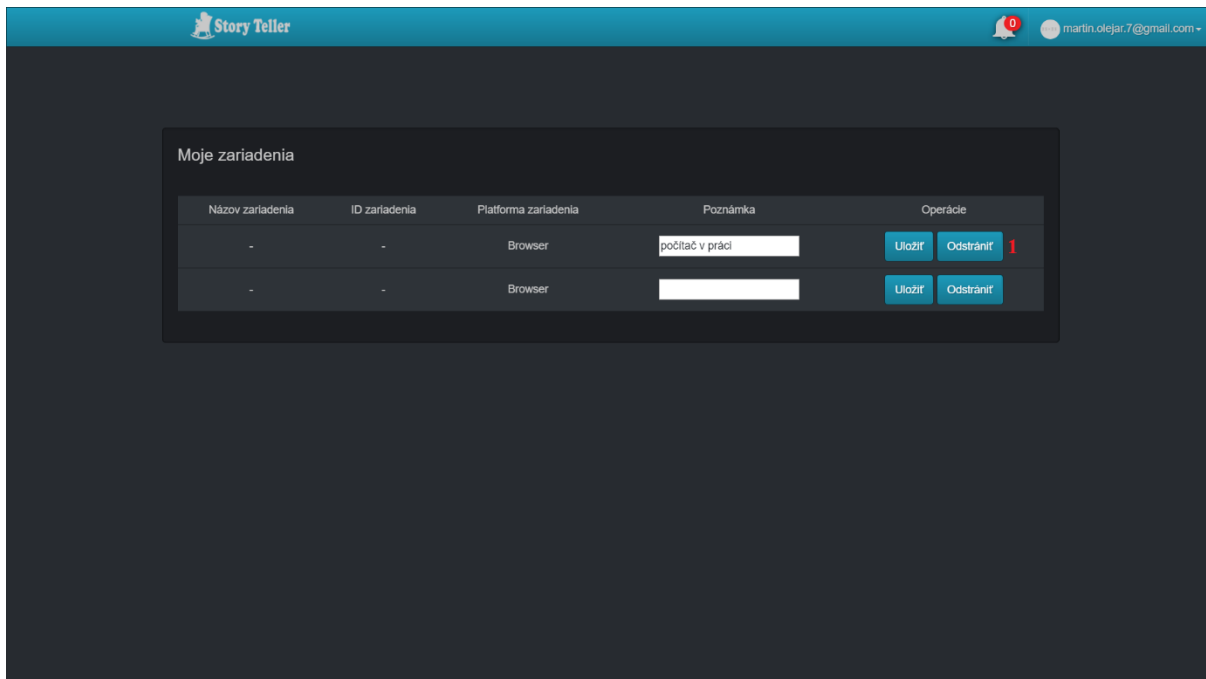
Pre zmenu poznámky pri prihlásenom zariadení postupujte podľa nasledujúcich krokov:

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.



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.



Obrázok 19: Formulár pre zoznam prihlásených zariadení.

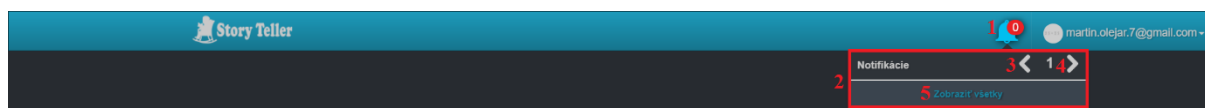
3 Notifikácie

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.



Obrázok 20: Navigačný panel aplikácie.

4 Vytvorenie a správa projektov

4.1 Scenár – Vytvorenie nového projektu

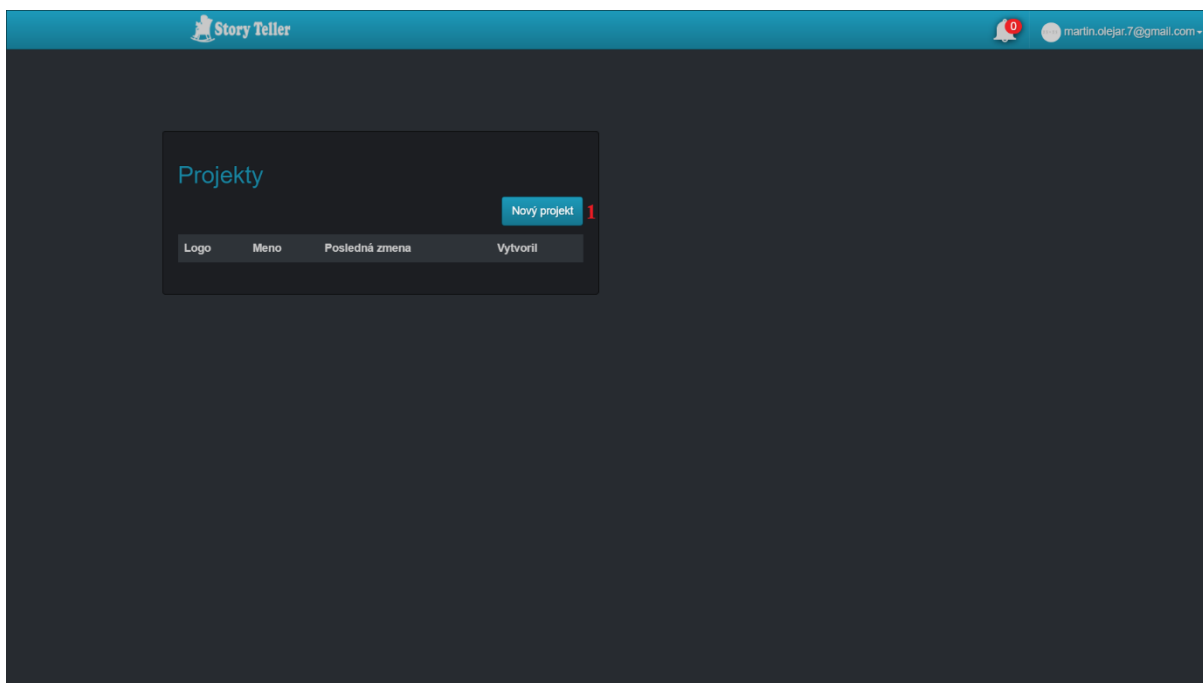
Pre vytvorenie nového projektu postupujte podľa nasledujúcich krokov:

1. 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.



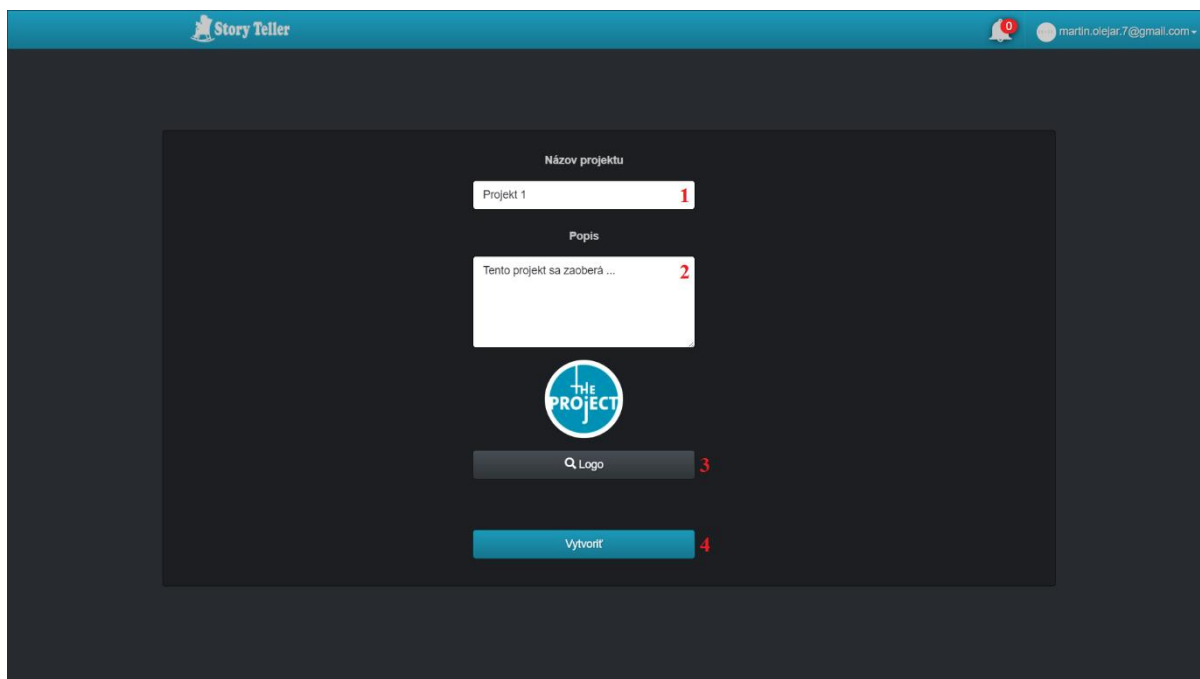
Obrázok 21: Navigačný panel aplikácie.

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



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.



Obrázok 23: Formulár pre vytvorenie nového projektu.

4.2 Scenár – Zobrazenie zoznamu projektov

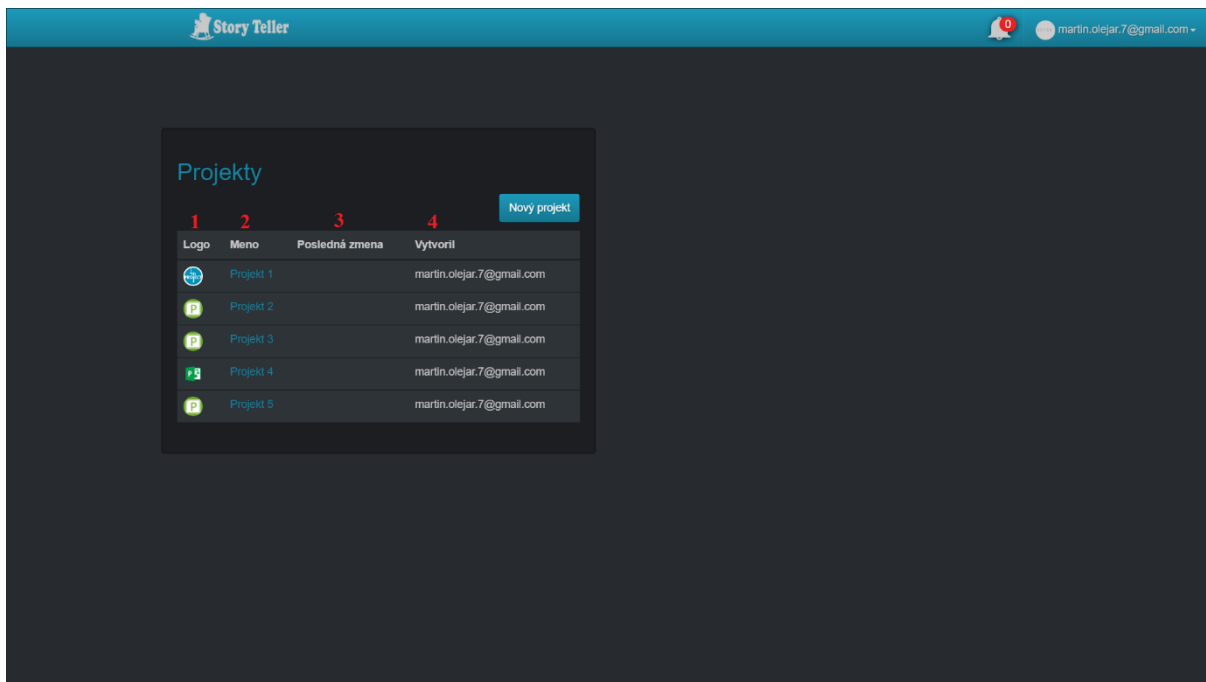
Pre zobrazenie zoznamu vytvorených projektov postupujte podľa nasledujúcich krokov:

1. 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.



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.



Obrázok 25: Úvodná obrazovka aplikácie.

4.3 Scenár – Výber projektu

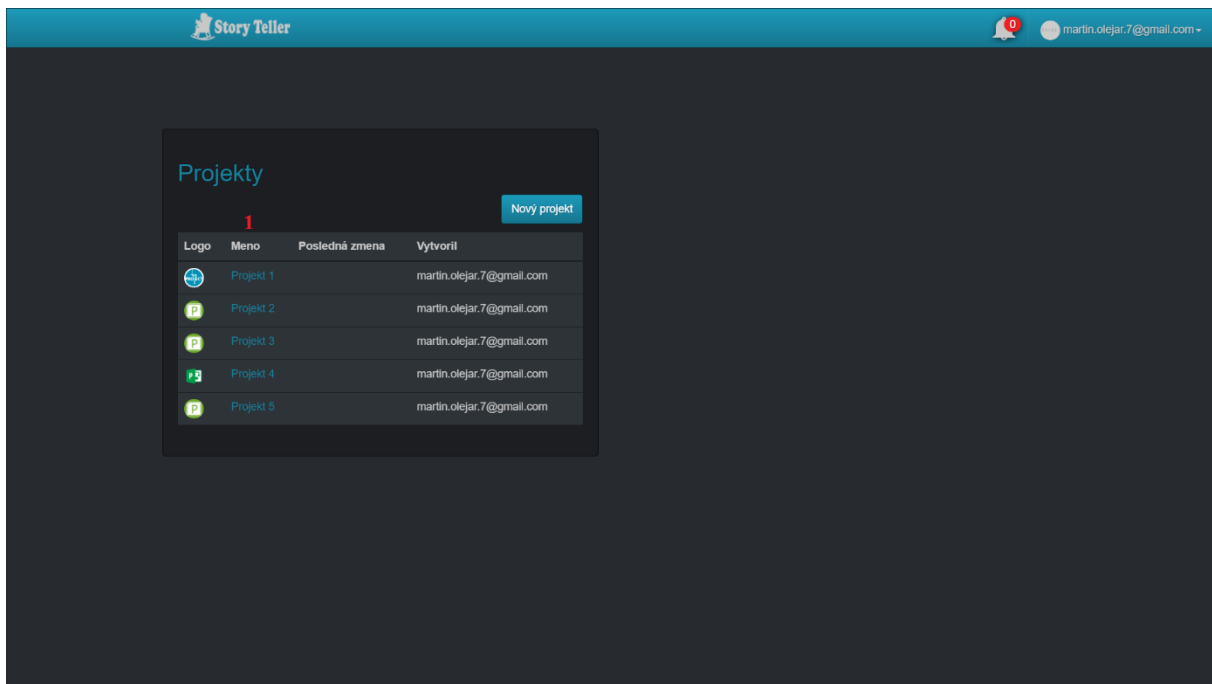
Pre výber existujúceho projektu postupujte podľa nasledujúcich krokov:

1. 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.



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.

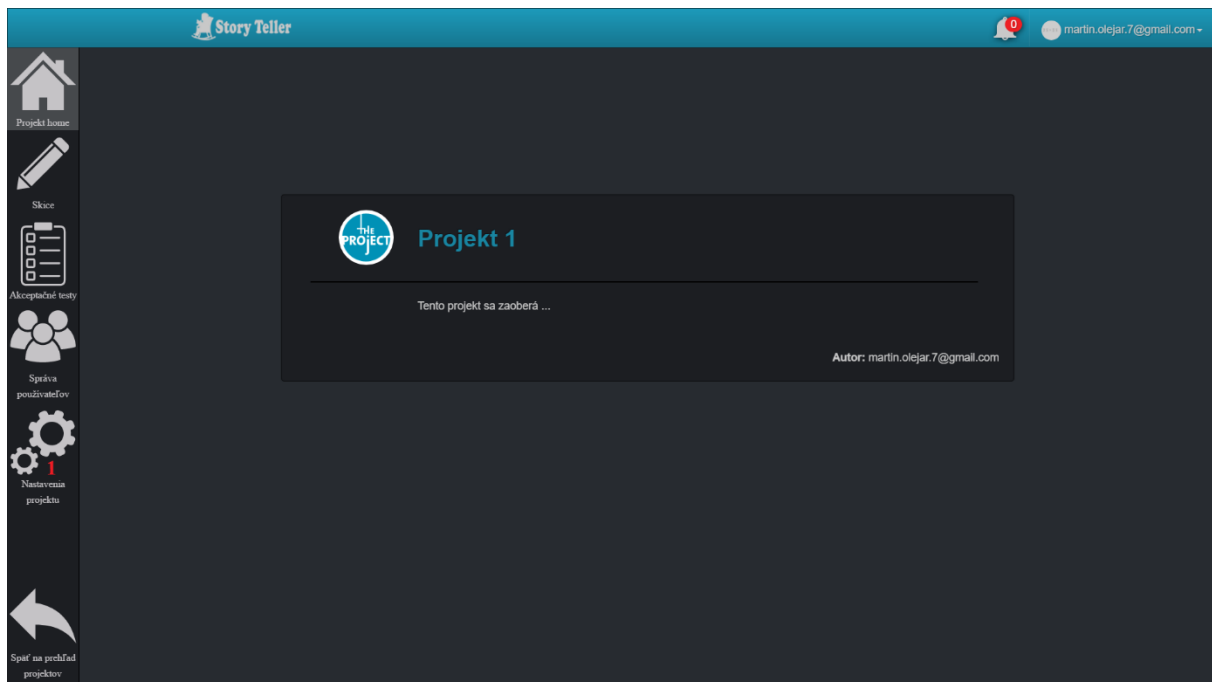


Obrázok 27: Úvodná obrazovka aplikácie.

4.4 Scenár – Úprava nastavení projektu

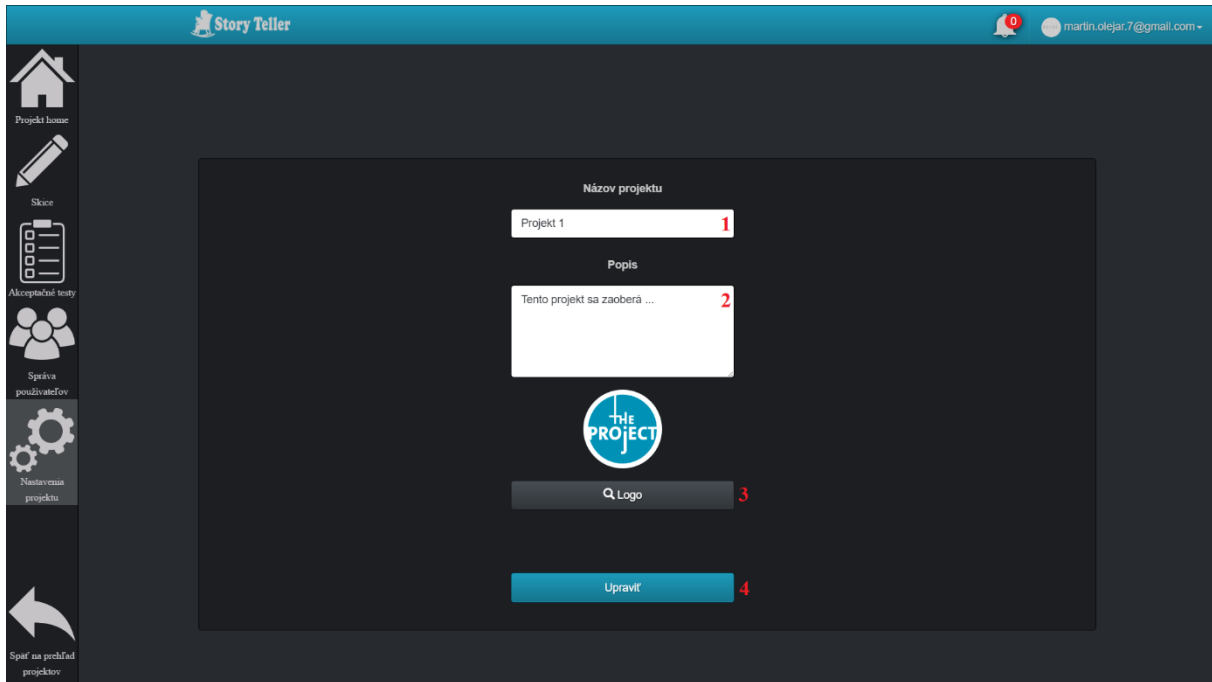
Pre úpravu nastavení projektu postupujte podľa nasledujúcich krokov:

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.



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 potvrdíte kliknutím na tlačidlo Upraviť označené č. 4.

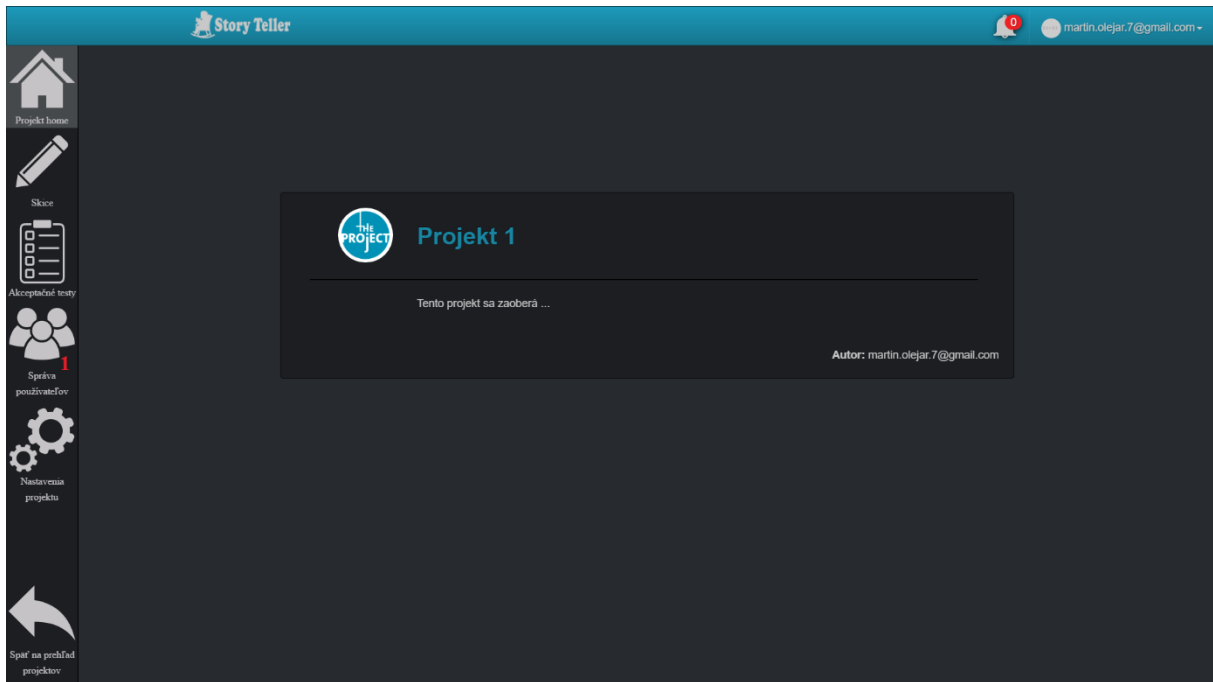


Obrázok 29: Formulár na úpravu nastavení projektu.

4.5 Scenár – Zobrazenie zoznamu používateľov v projekte

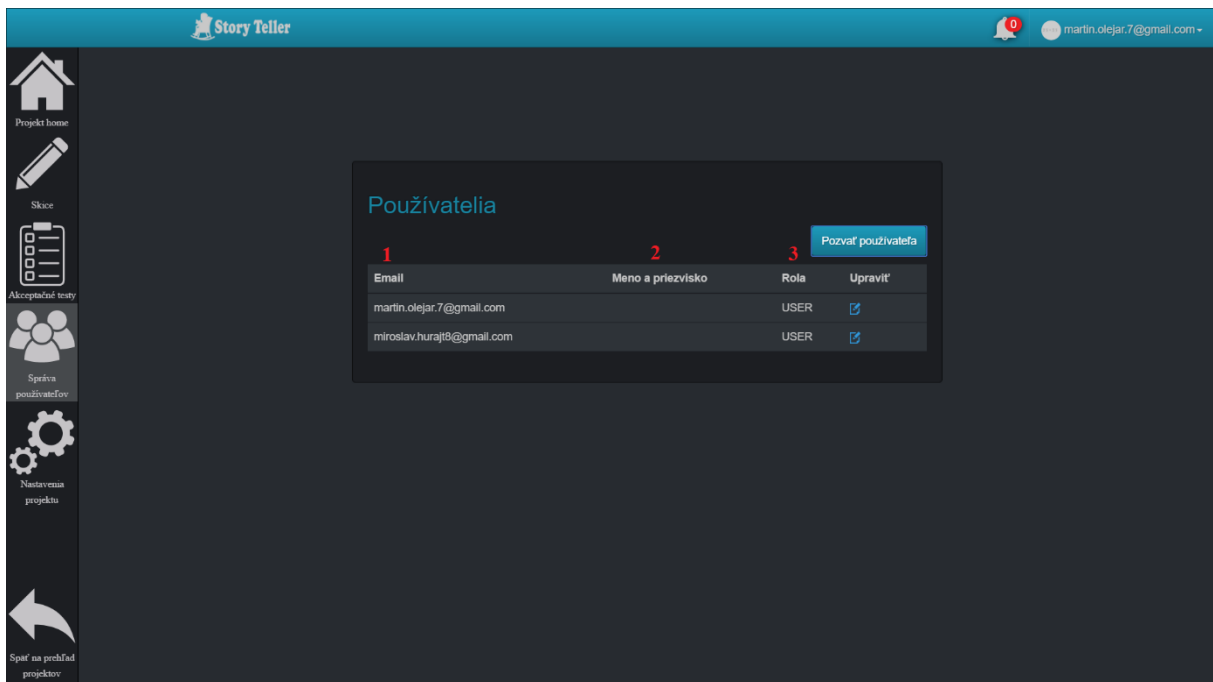
Pre zobrazenie zoznamu používateľov v projekte postupujte podľa nasledujúcich krokov:

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.



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.

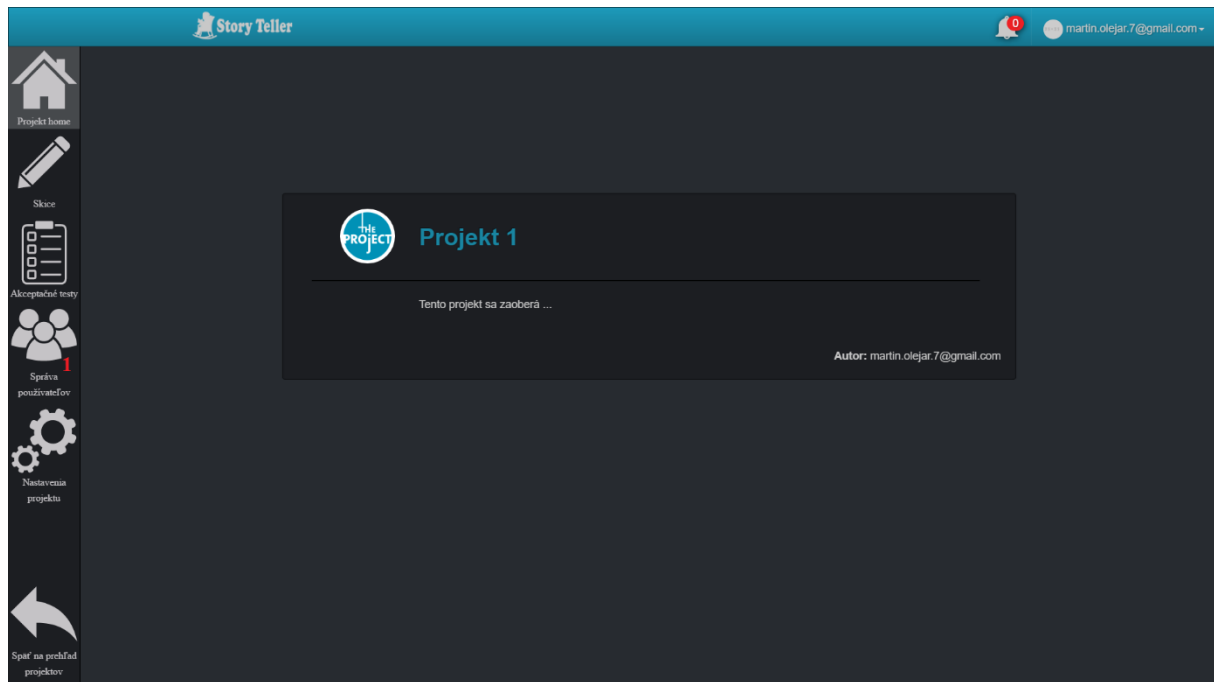


Obrázok 31: Tabuľka pre zoznam používateľov projektu.

4.6 Scenár – Pozvanie používateľa do projektu

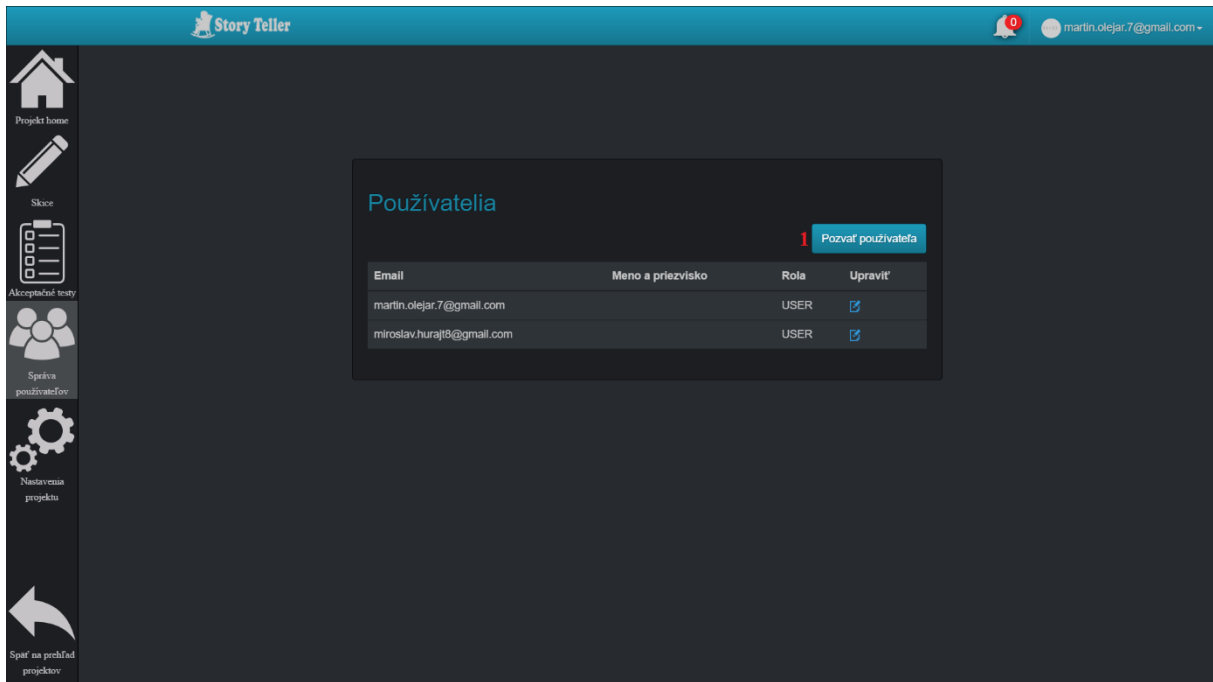
Pre pozvanie používateľa do projektu postupujte podľa nasledujúcich krokov:

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.



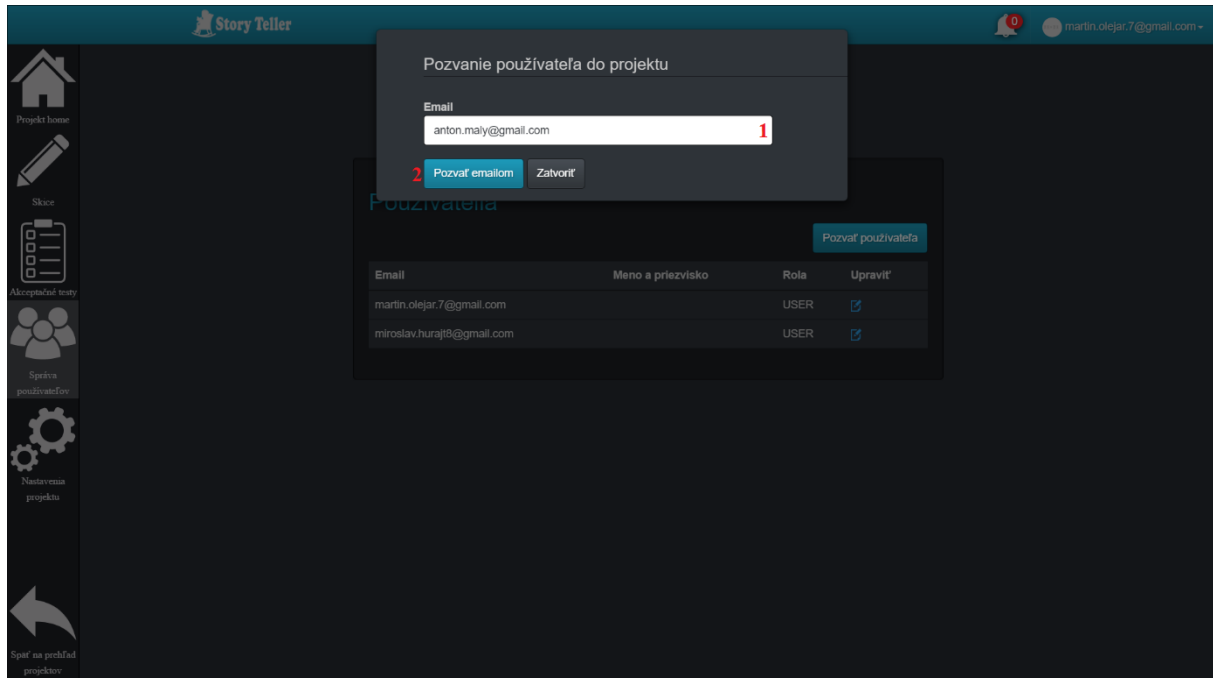
Obrázok 32: Domovská obrazovka projektu.

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



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.

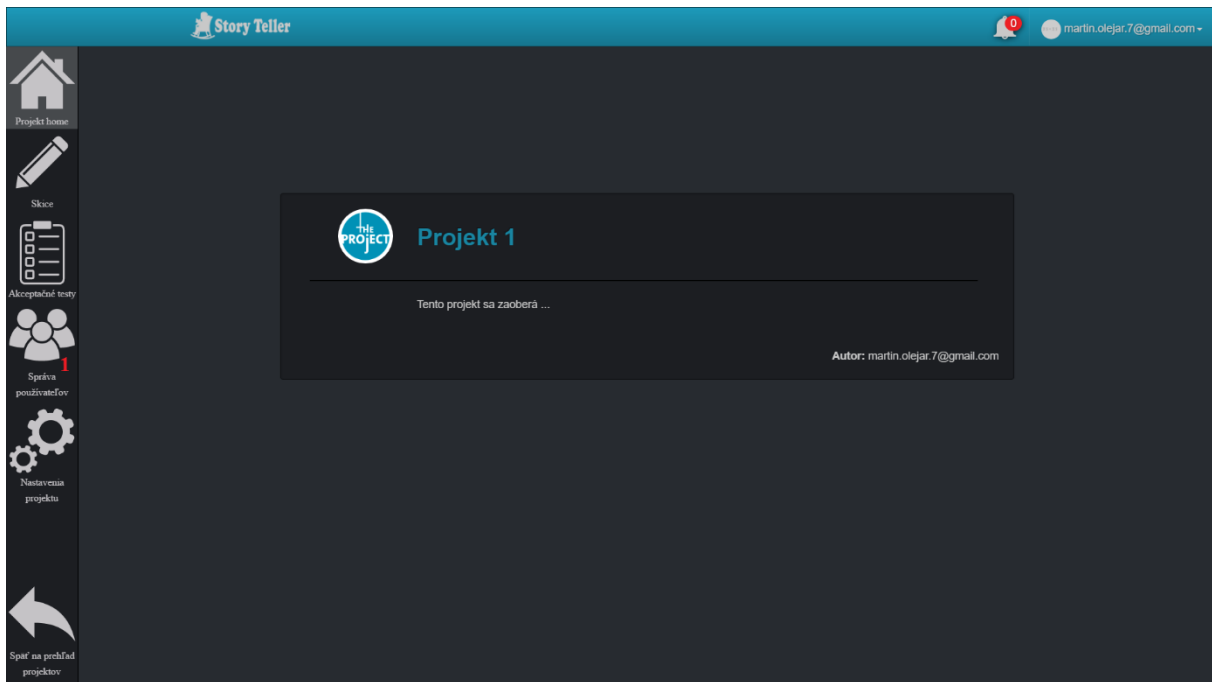


Obrázok 34: Modálne okno pre pozvanie používateľa do projektu.

4.7 Scenár – Zmena roly používateľa v projekte

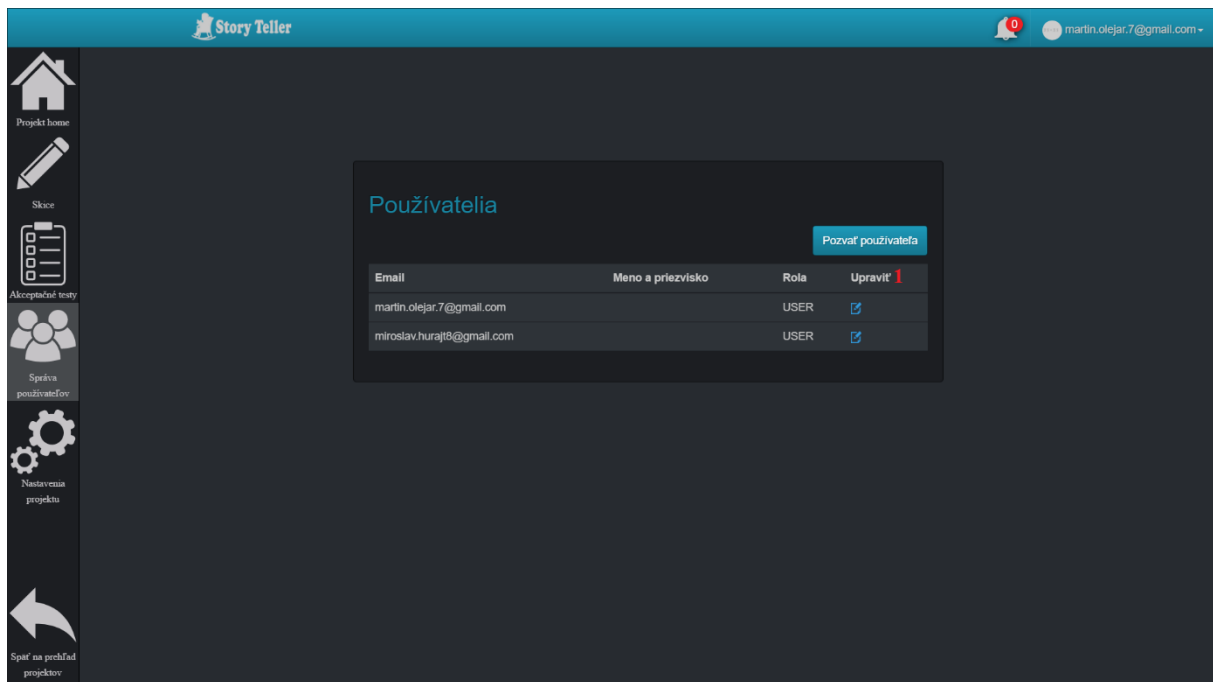
Pre zobrazenie zoznamu používateľov v projekte postupujte podľa nasledujúcich krokov:

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.



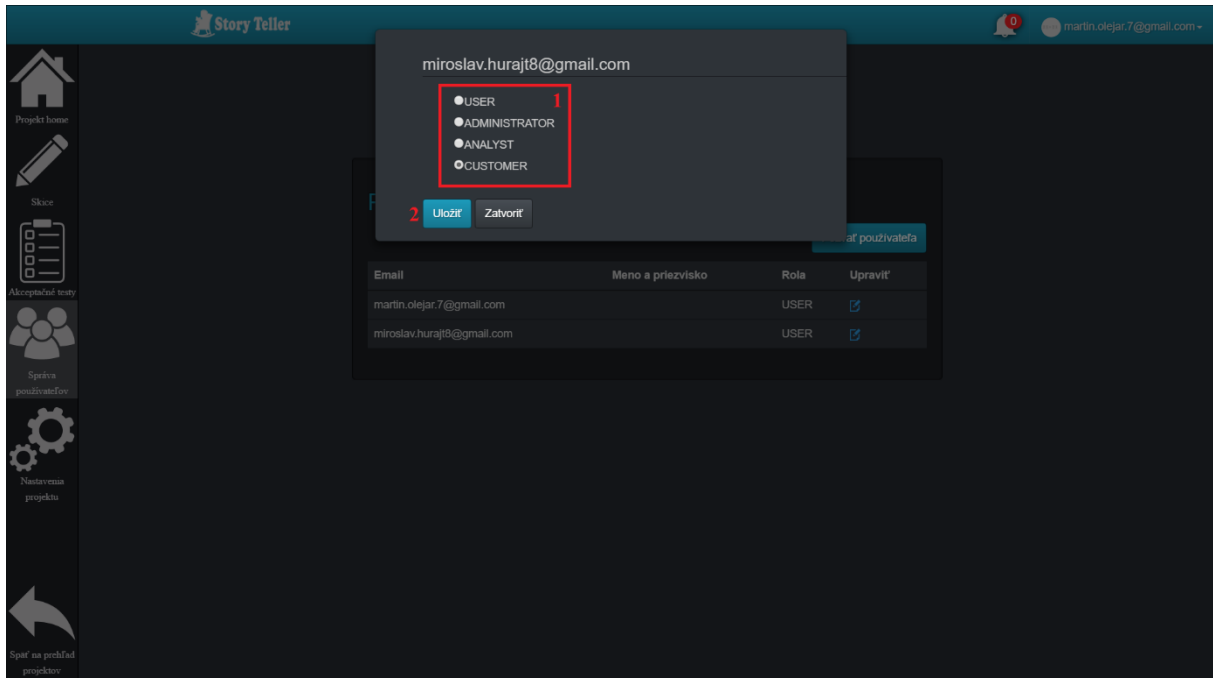
Obrázok 35: Domovská obrazovka projektu.

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.



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.



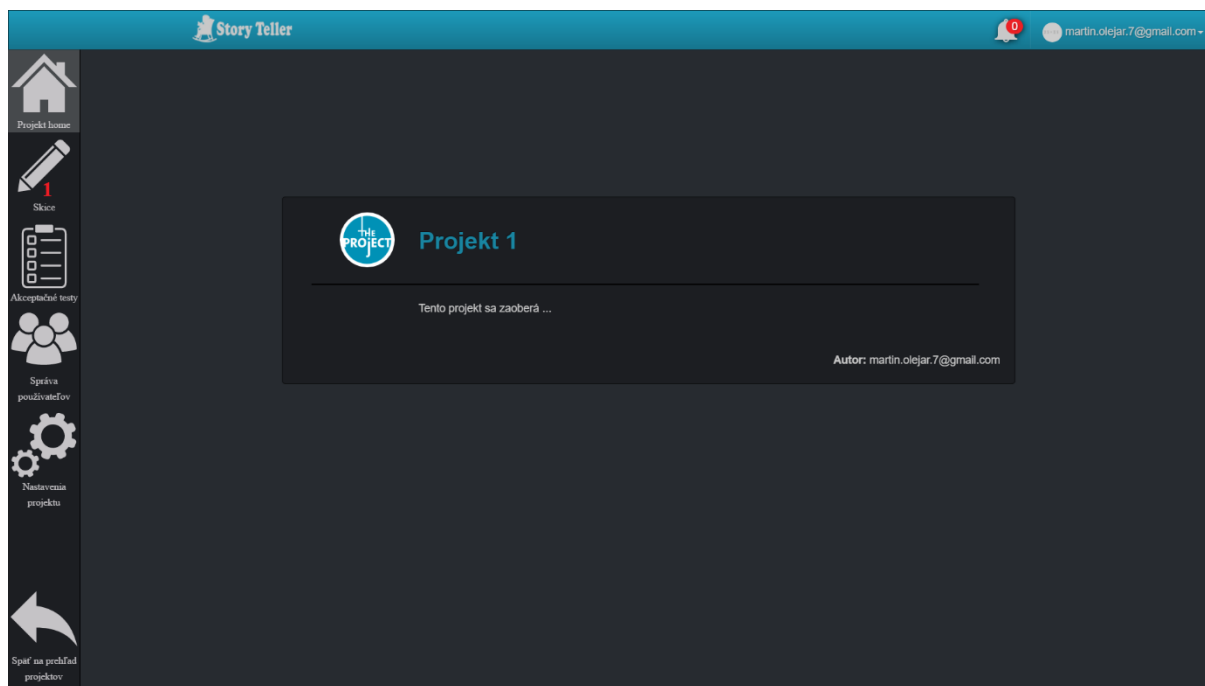
Obrázok 37: Modálne okno pre zmenu roly používateľa v projekte.

5 Vytvorenie a správa skíc

5.1 Scenár – Vytvorenie novej skice

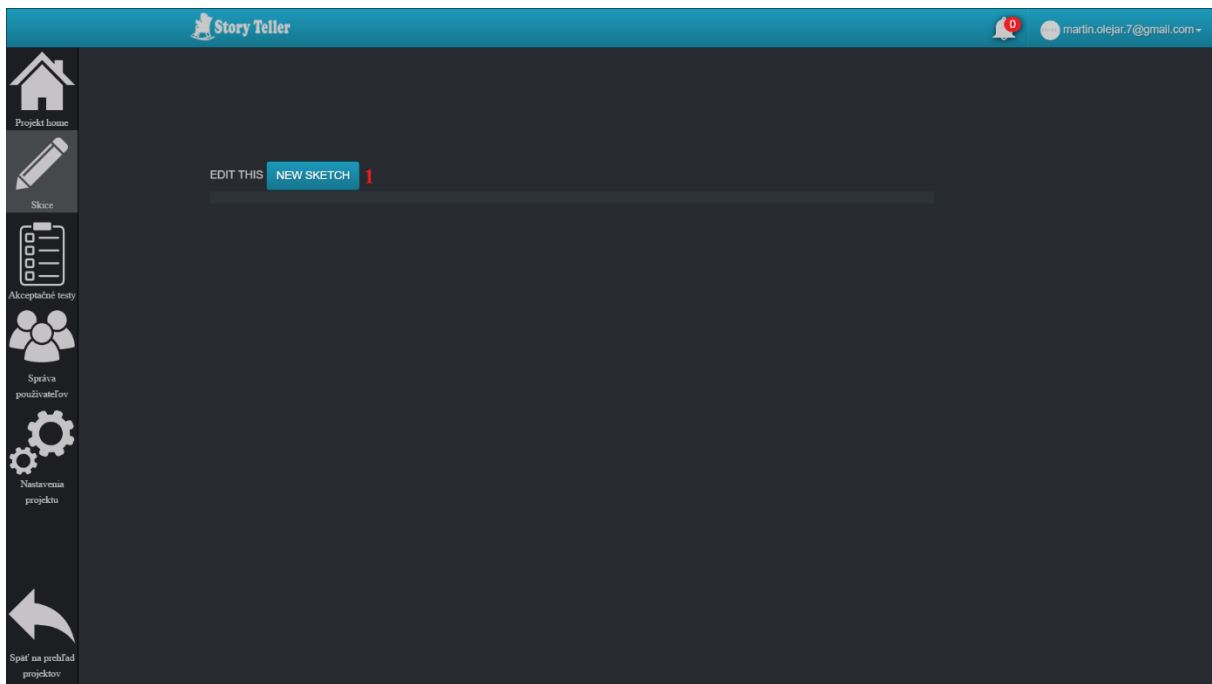
Pre pridanie používateľa do projektu postupujte podľa nasledujúcich krokov:

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.



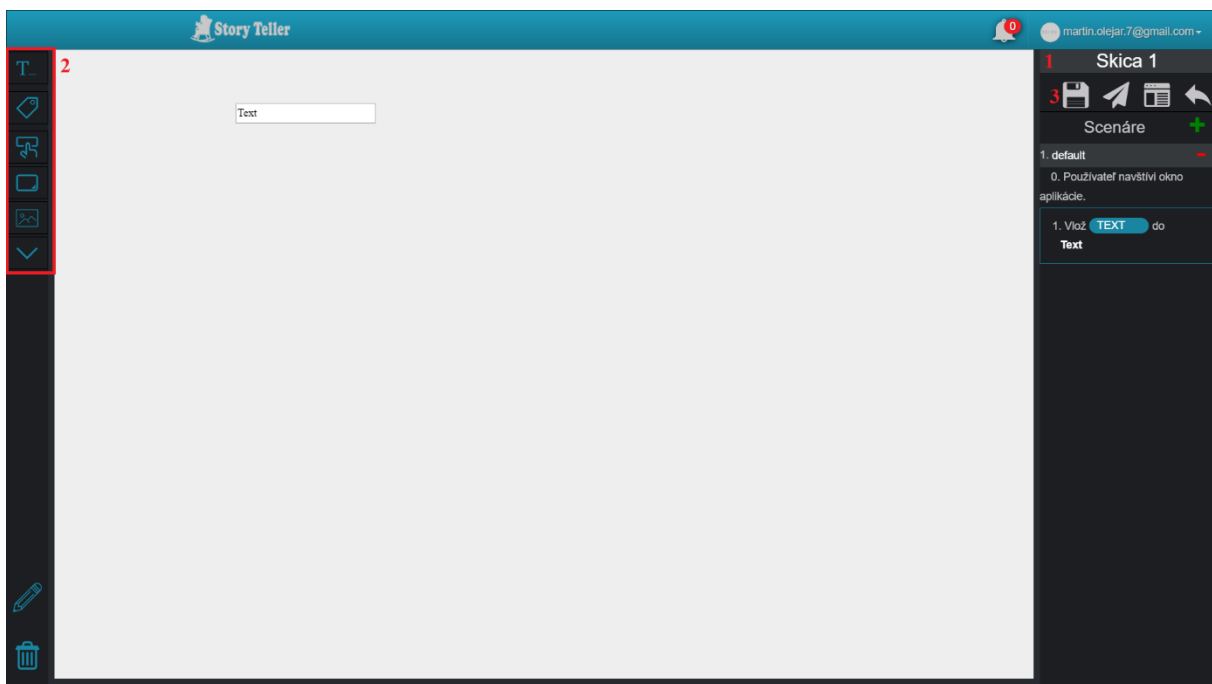
Obrázok 38: Domovská obrazovka projektu.

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



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 skice)
 - c. uložte vytvorenú skicu kliknutím na ikonu uloženia označenú č. 3.



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

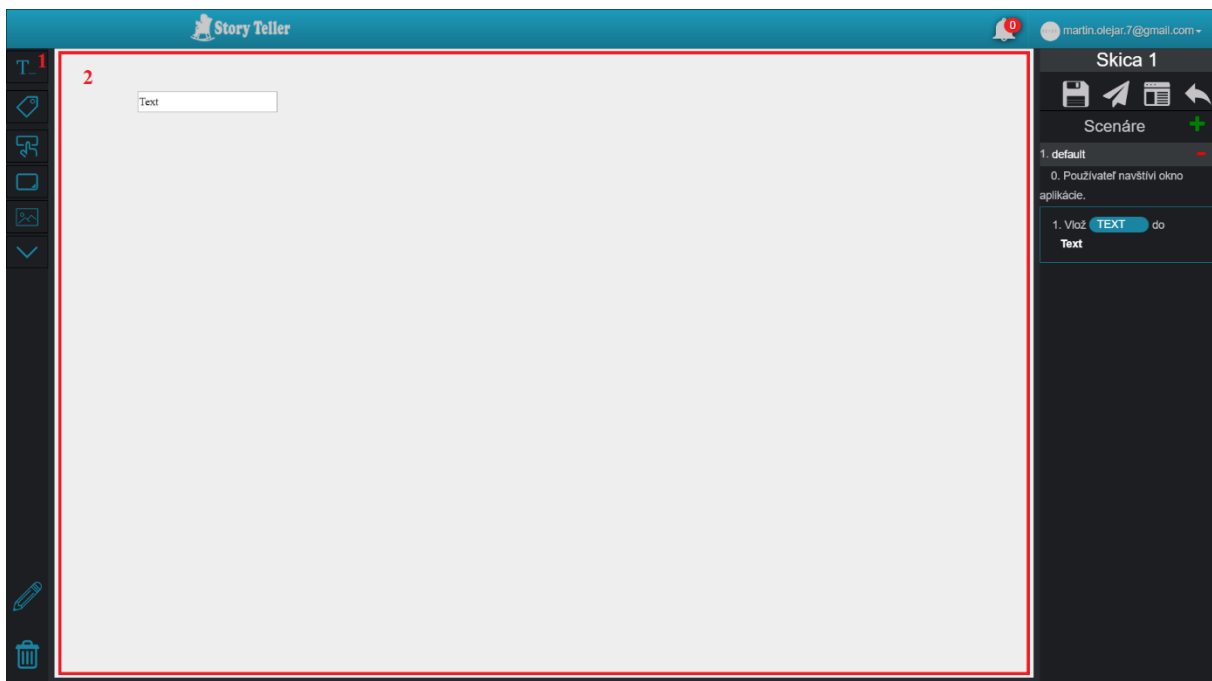
5.2 Scenár – Pridanie nových prvkov do skice

Do skice je možné pridať nasledujúce prvky:

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

5.2.1 Scenár – Pridanie prvku TextBox do skice

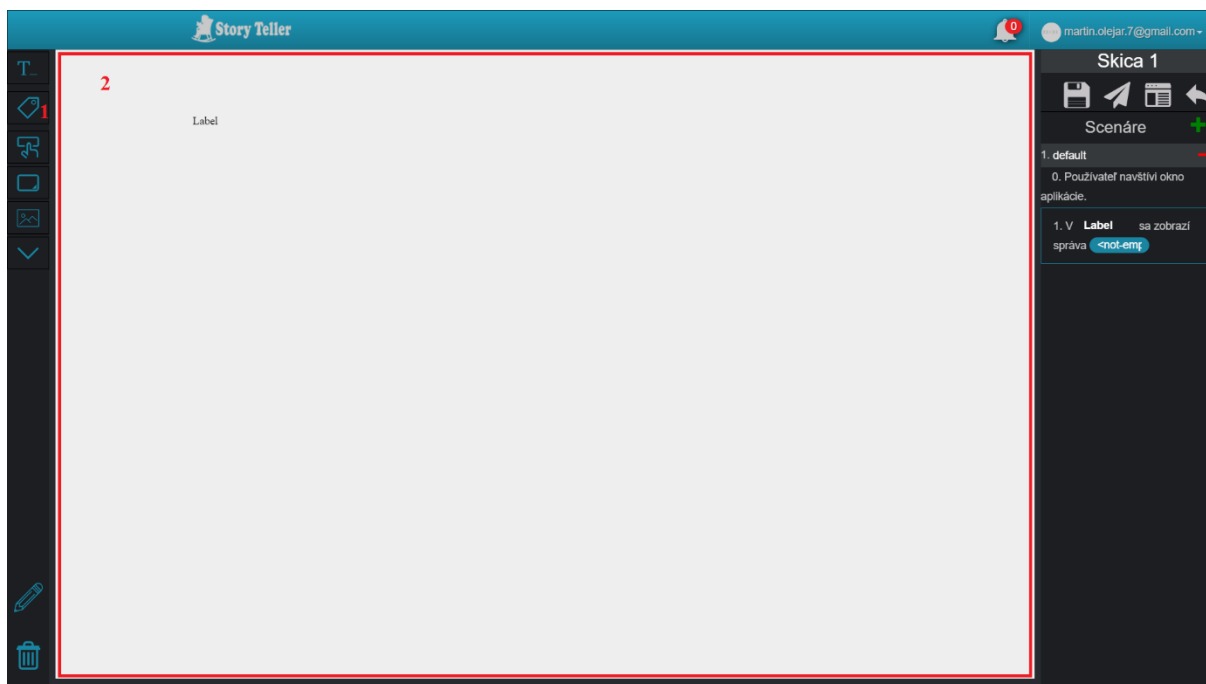
Pre pridanie prvku TextBox do skice kliknite v obrazovke na obr. 41 na ikonu prvku TextBox označenú č. 1 a ťahajte ju do oblasti plátna označenej č. 2.



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

5.2.2 Scenár – Pridanie prvku Label do skice

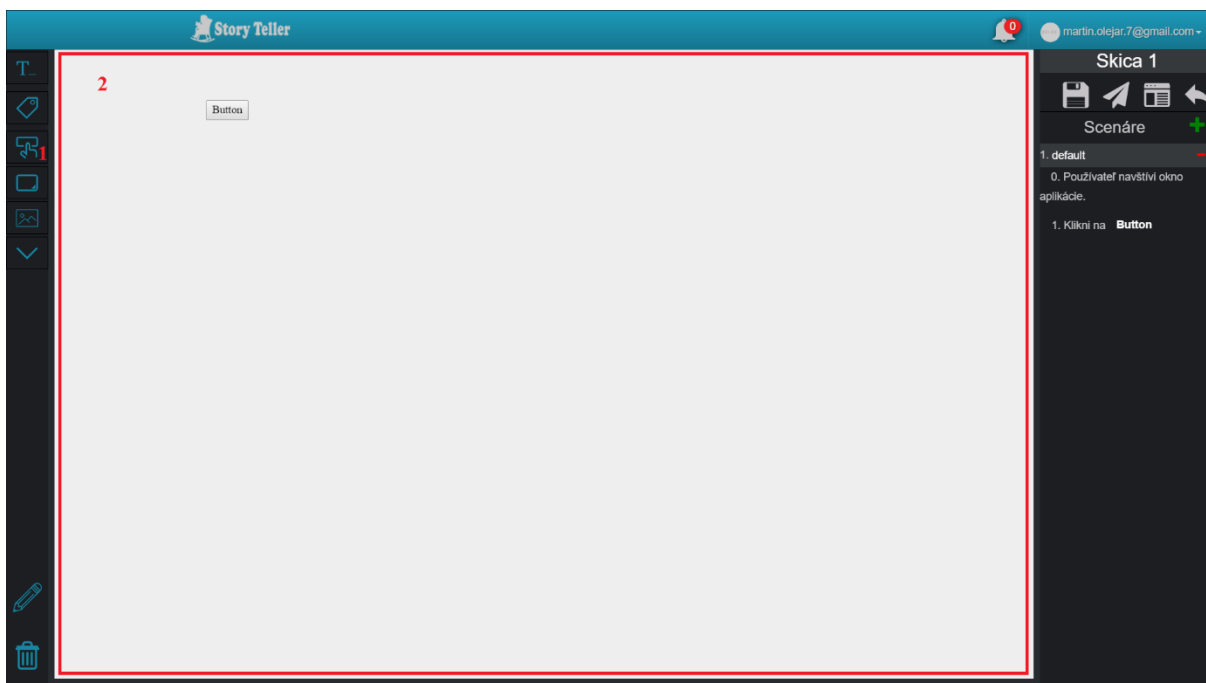
Pre pridanie prvku Label do skice kliknite v obrazovke na obr. 42 na ikonu prvku Label označenú č. 1 a ťahajte ju do oblasti plátna označenej č. 2.



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

5.2.3 Scenár – Pridanie prvku Button do skice

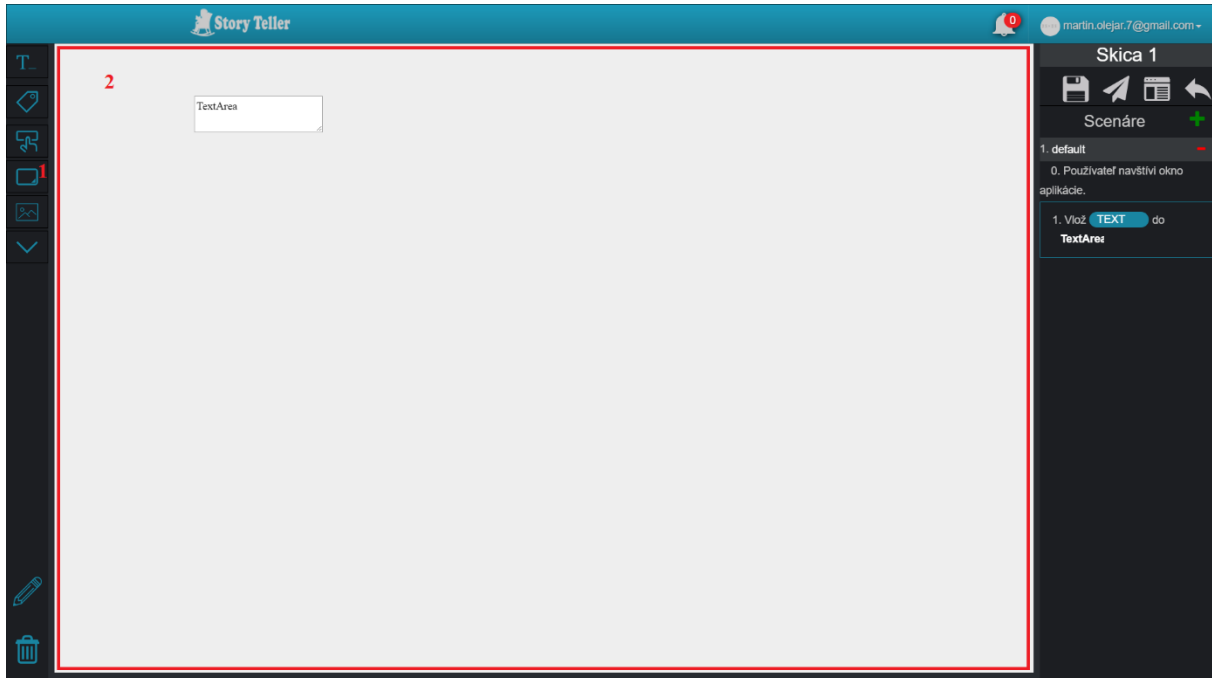
Pre pridanie prvku Button do skice kliknite v obrazovke na obr. 43 na ikonu prvku Button označenú č. 1 a ťahajte ju do oblasti plátna označenej č. 2.



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

5.2.4 Scenár – Pridanie prvku TextArea do skice

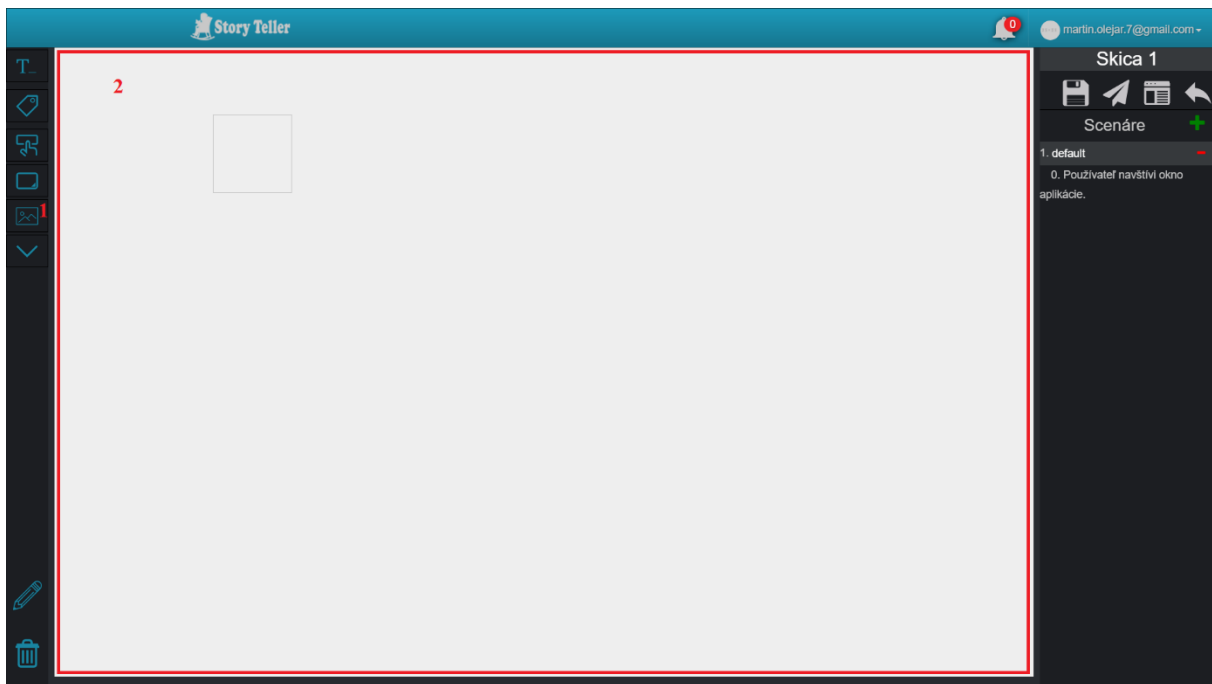
Pre pridanie prvku TextArea do skice kliknite v obrazovke na obr. 44 na ikonu prvku TextArea označenú č. 1 a ťahajte ju do oblasti plátna označenej č. 2.



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

5.2.5 Scenár – Pridanie prvku Image do skice

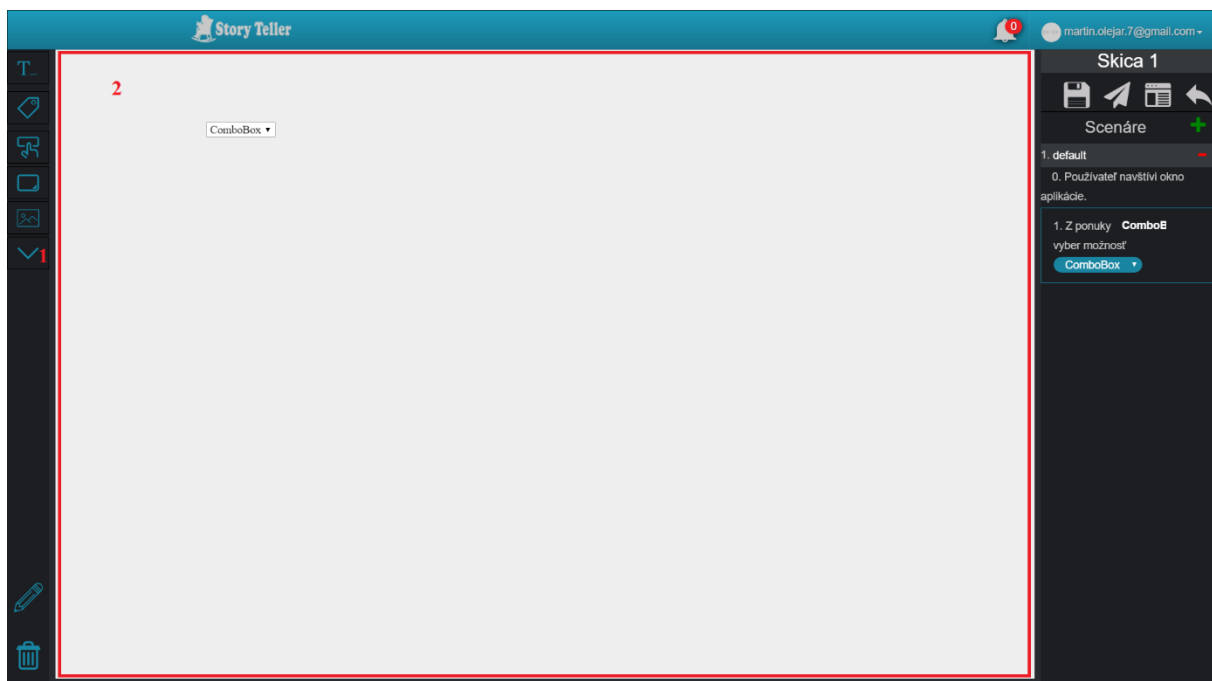
Pre pridanie prvku Image do skice kliknite v obrazovke na obr. 45 na ikonu prvku Image označenú č. 1 a ťahajte ju do oblasti plátna označenej č. 2.



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.

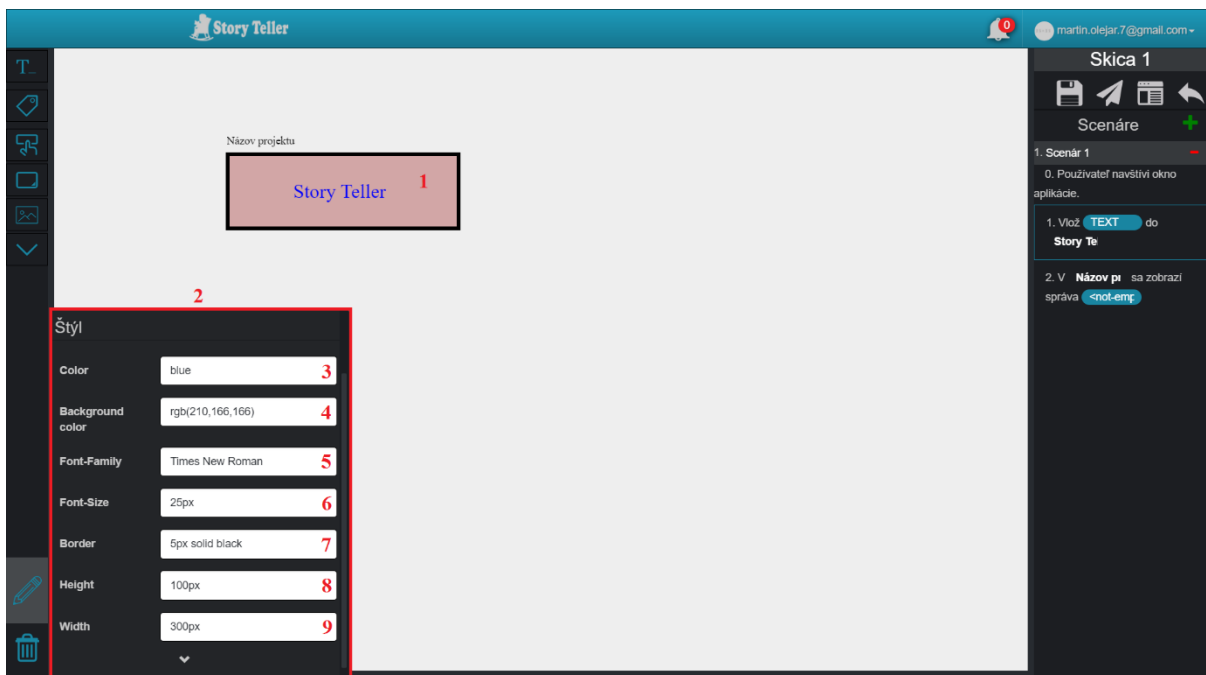


Obrázok 46: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

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.

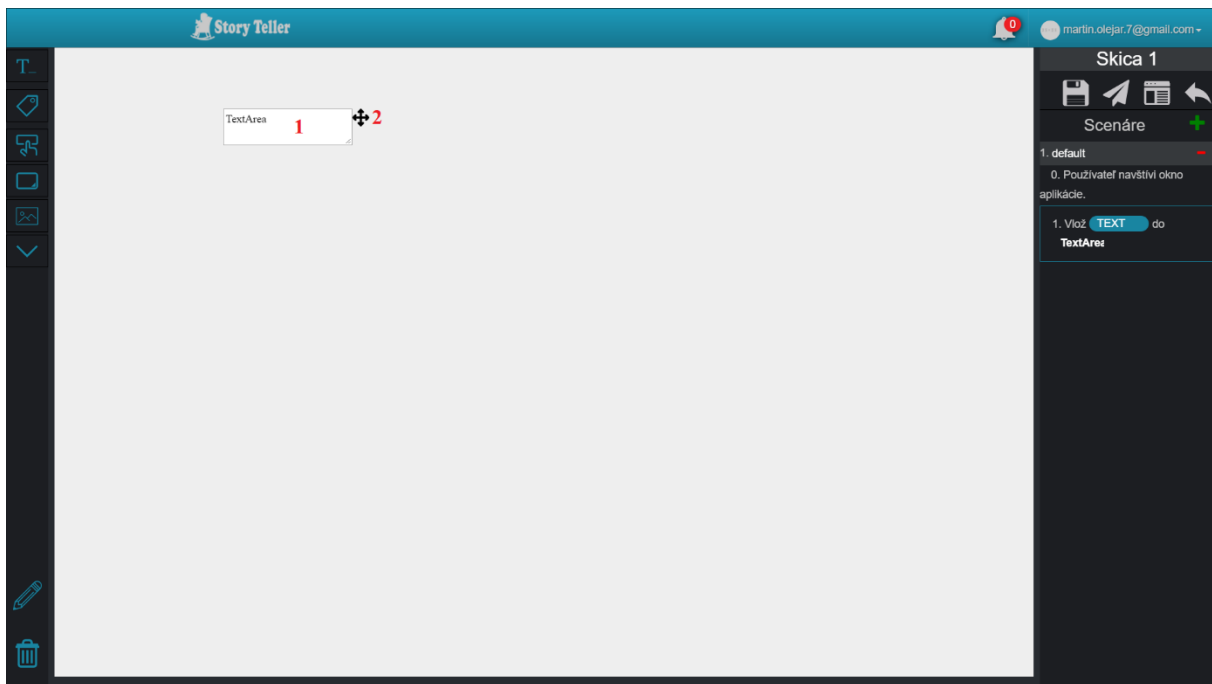


Obrázok 47: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáře skice a operácie.

5.4 Scenár – Posúvanie prvkov v skici

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

1. choďte 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.

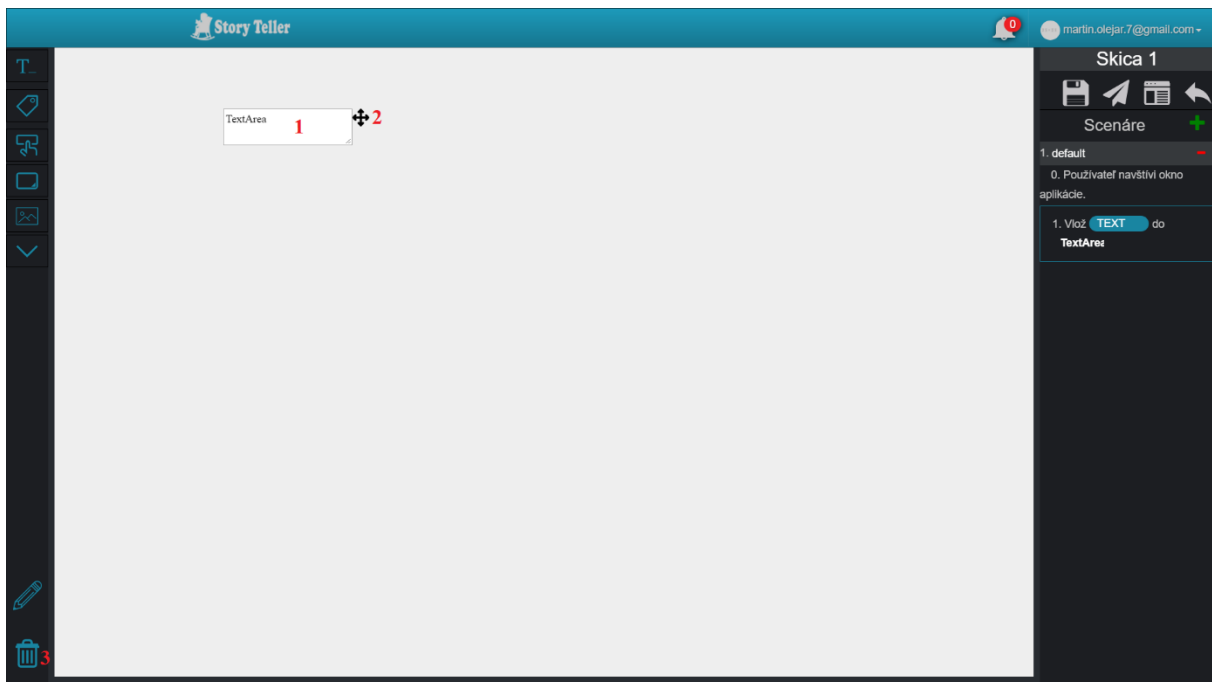


Obrázok 48: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

5.5 Scenár – Odstránenie prvkov zo skice

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

1. choďte 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.

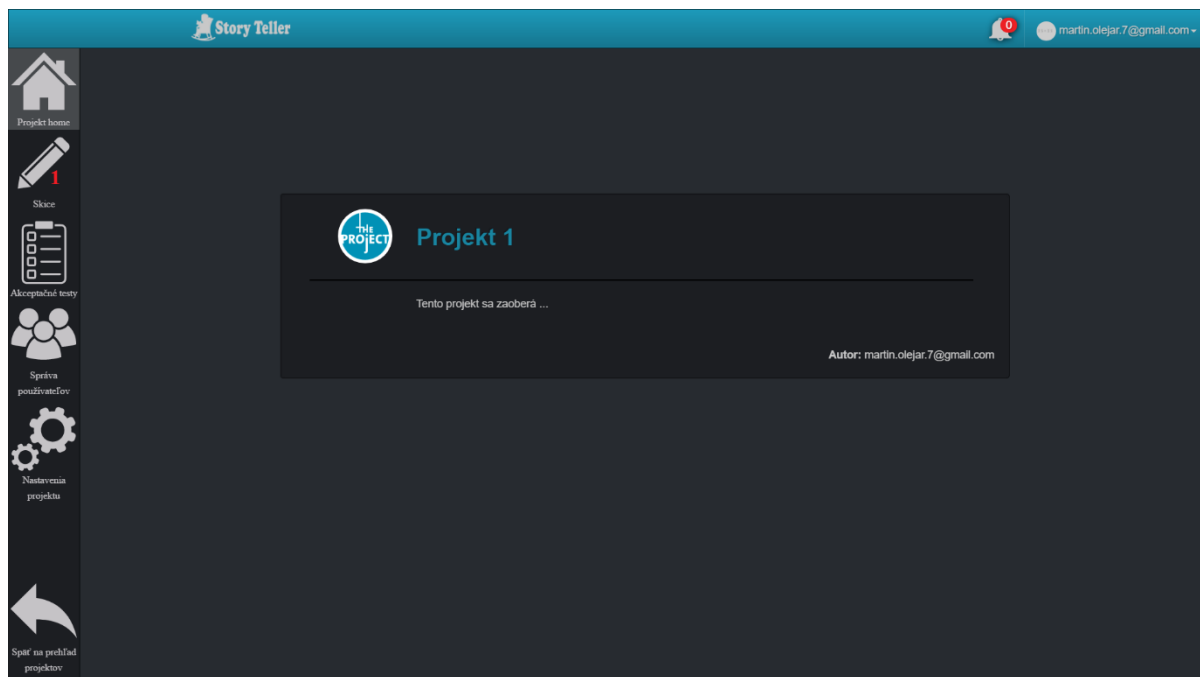


Obrázok 49: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

5.6 Scenár – Zobrazenie zoznamu skíc v projekte

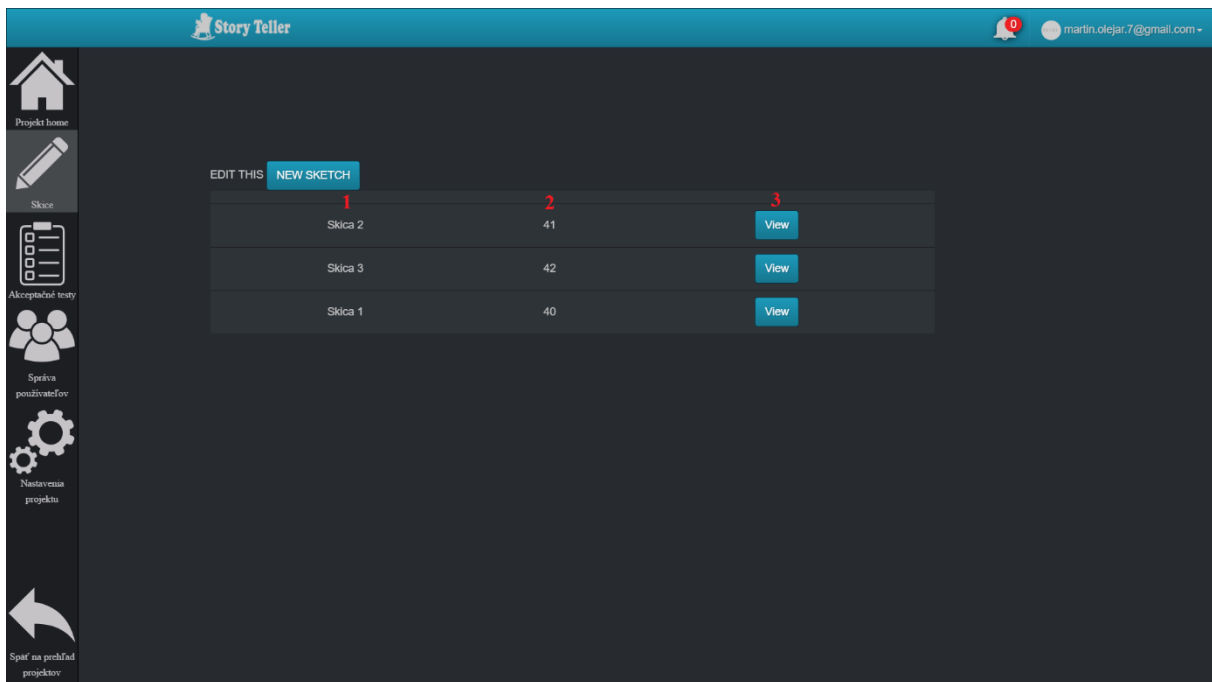
Pre zobrazenie zoznamu skíc v projekte postupujte podľa nasledujúcich krokov:

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.



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.

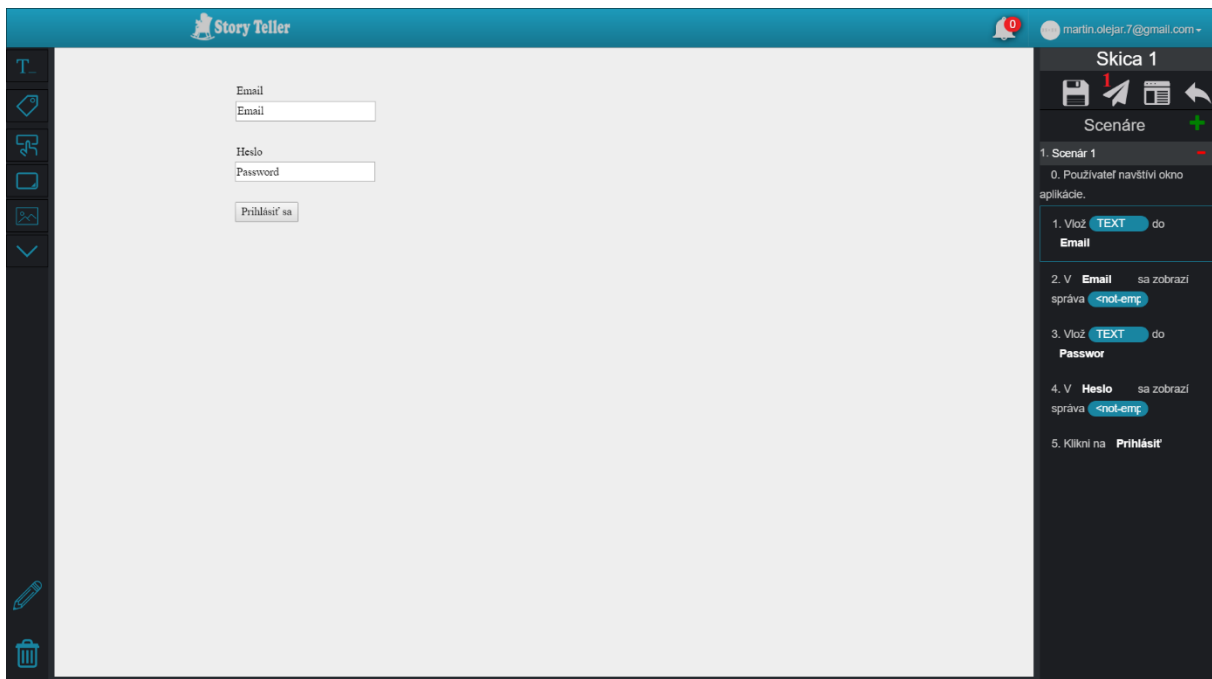


Obrázok 51: Tabuľka pre zoznam skíc v projekte.

5.7 Scenár – Zdieľanie skice

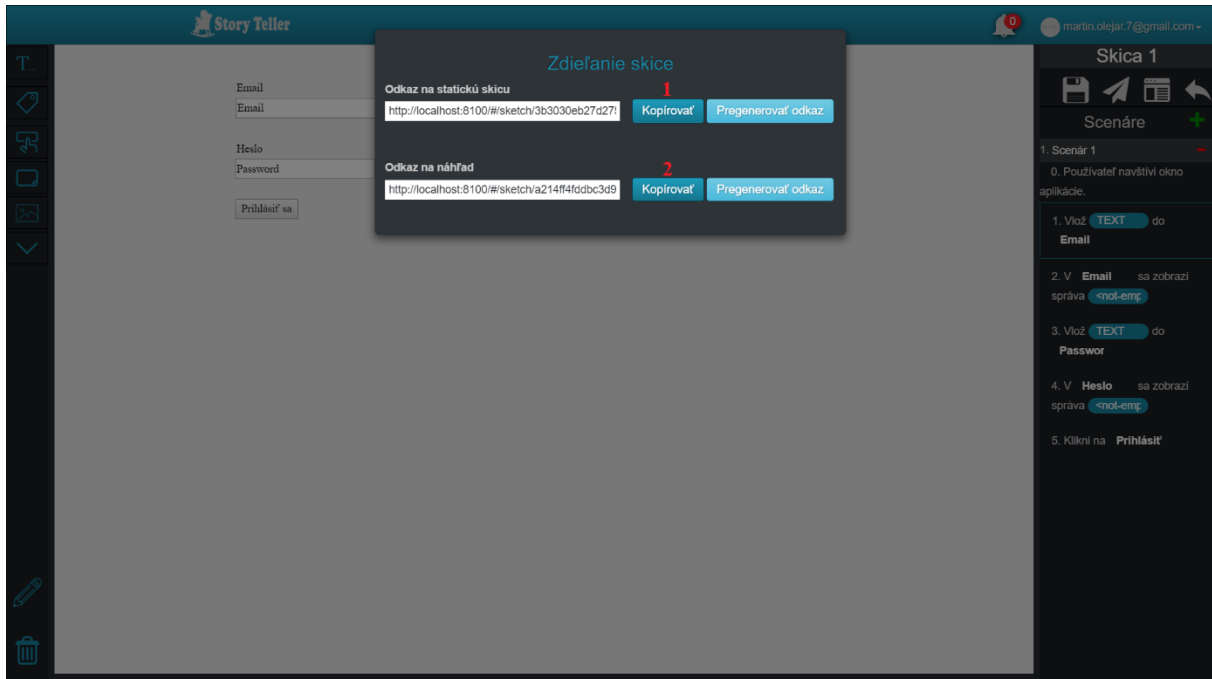
Pre stiahnutie šablóny skice postupujte podľa nasledujúcich krokov:

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.

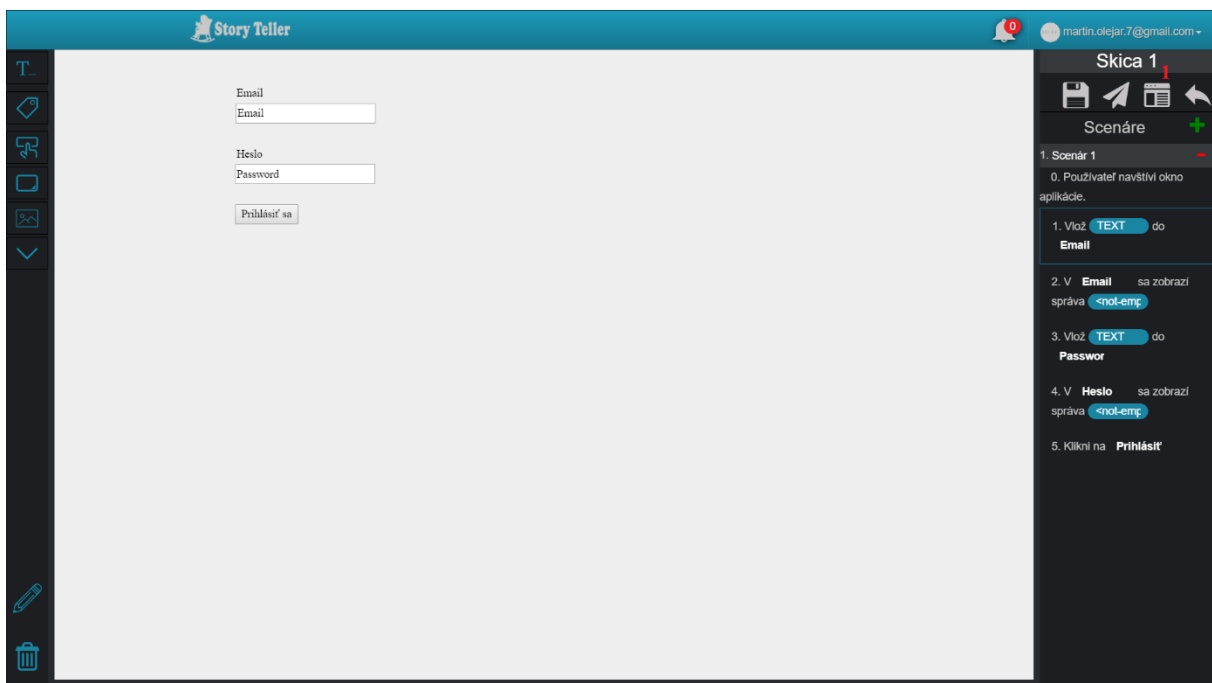


Obrázok 53: Modálne okno pre zdieľanie skice.

5.8 Scenár – Stiahnutie šablóny skice

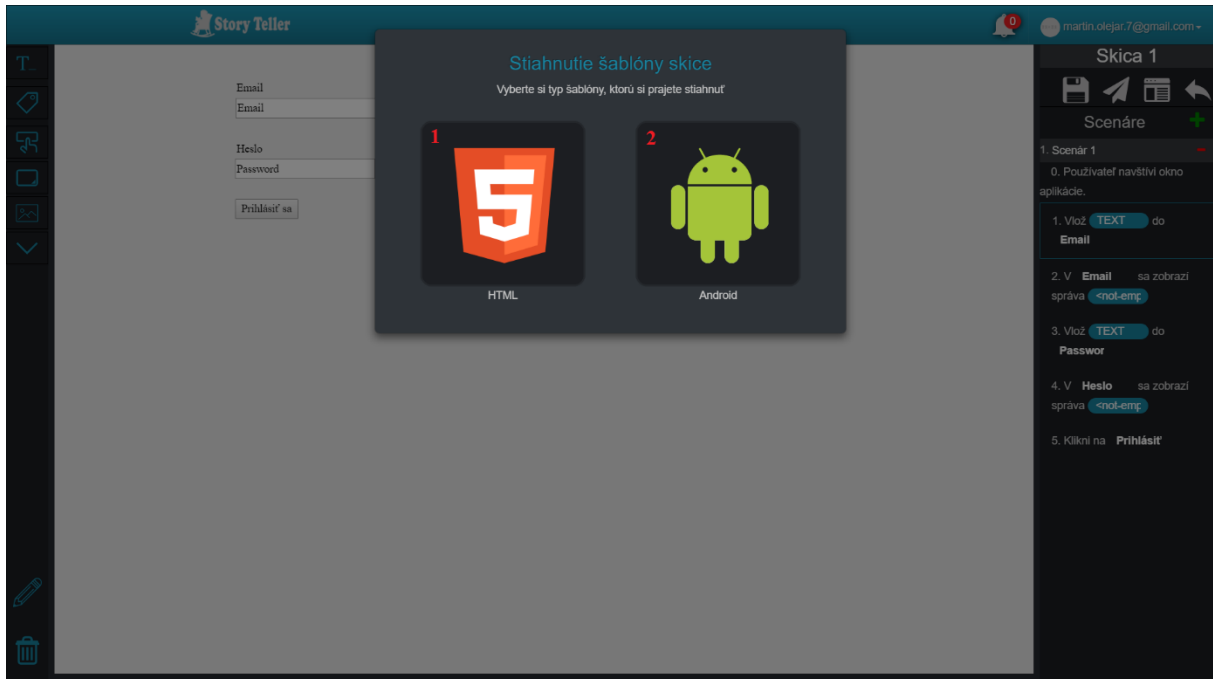
Pre stiahnutie šablóny skice postupujte podľa nasledujúcich krokov:

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.

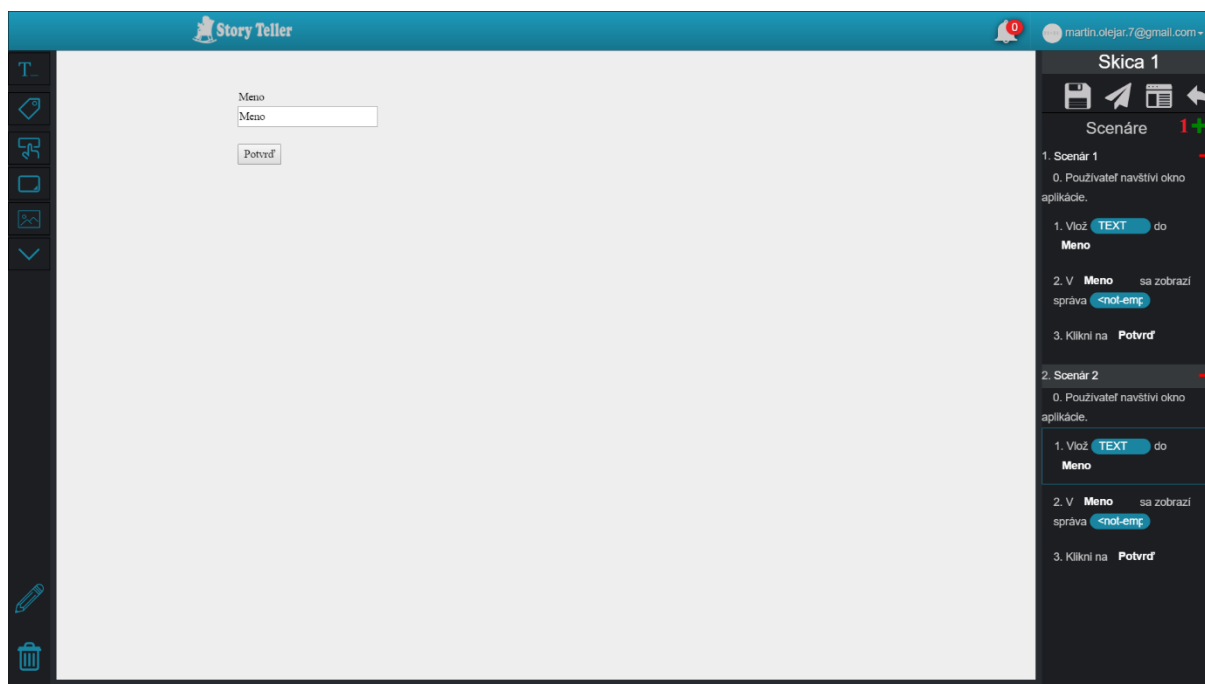


Obrázok 55: Modálne okno pre stiahnutie šablóny skice.

6 Správa scenárov

6.1 Scenár – Duplikácia scenára

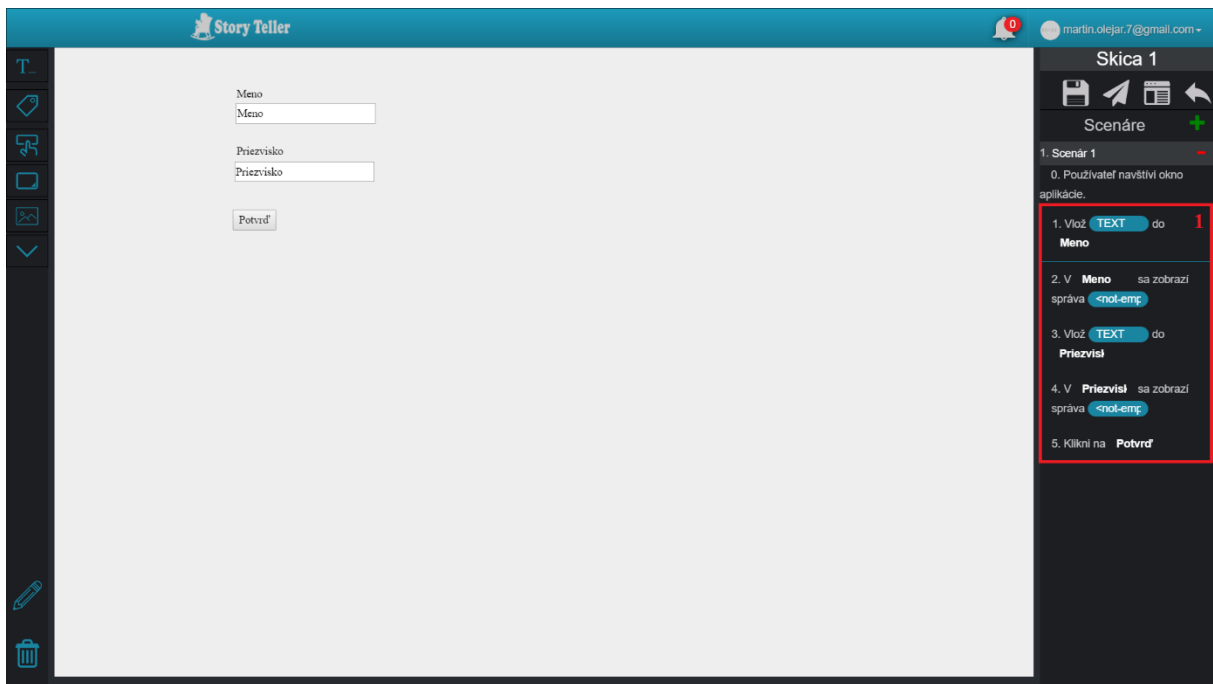
Pre duplikáciu scenára skice kliknite v obrazovke na obr. 56 na ikonu plus označenú č. 1.



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

6.2 Scenár – Presúvanie krokov v scenári

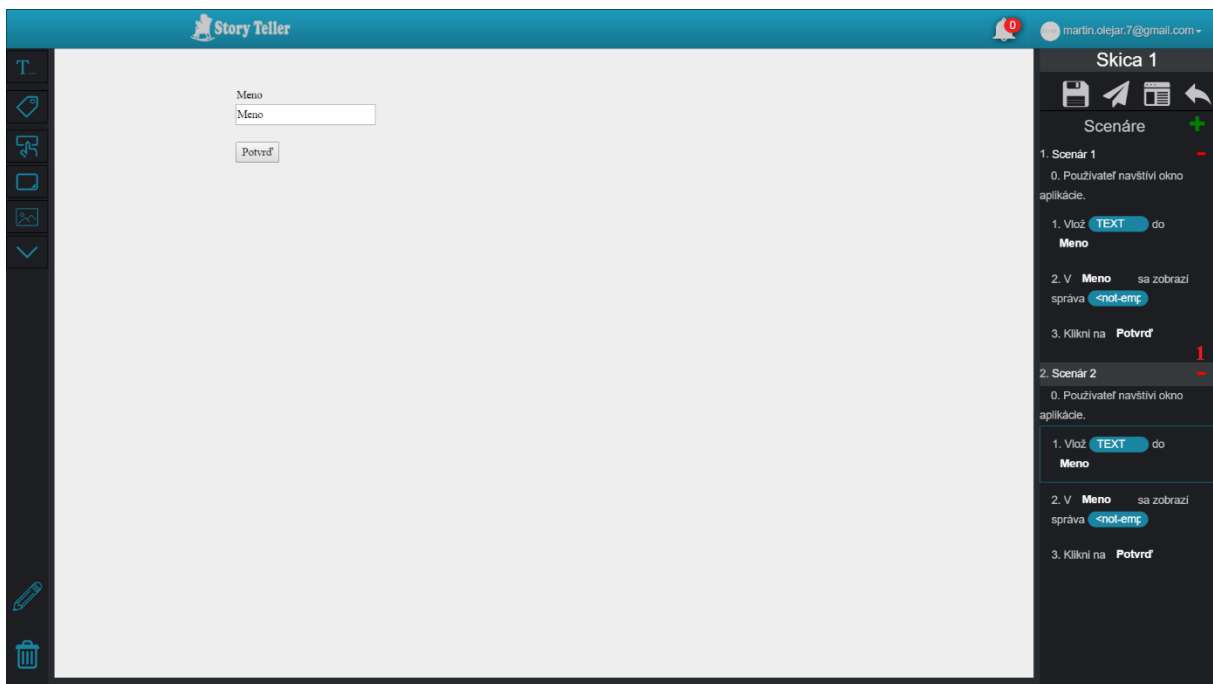
Pre presúvanie krokov v scenári skice kliknite v obrazovke na obr. 57 v časti označenej č. 1 na krok a ťahajte ho na inú pozíciu v scenári.



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.



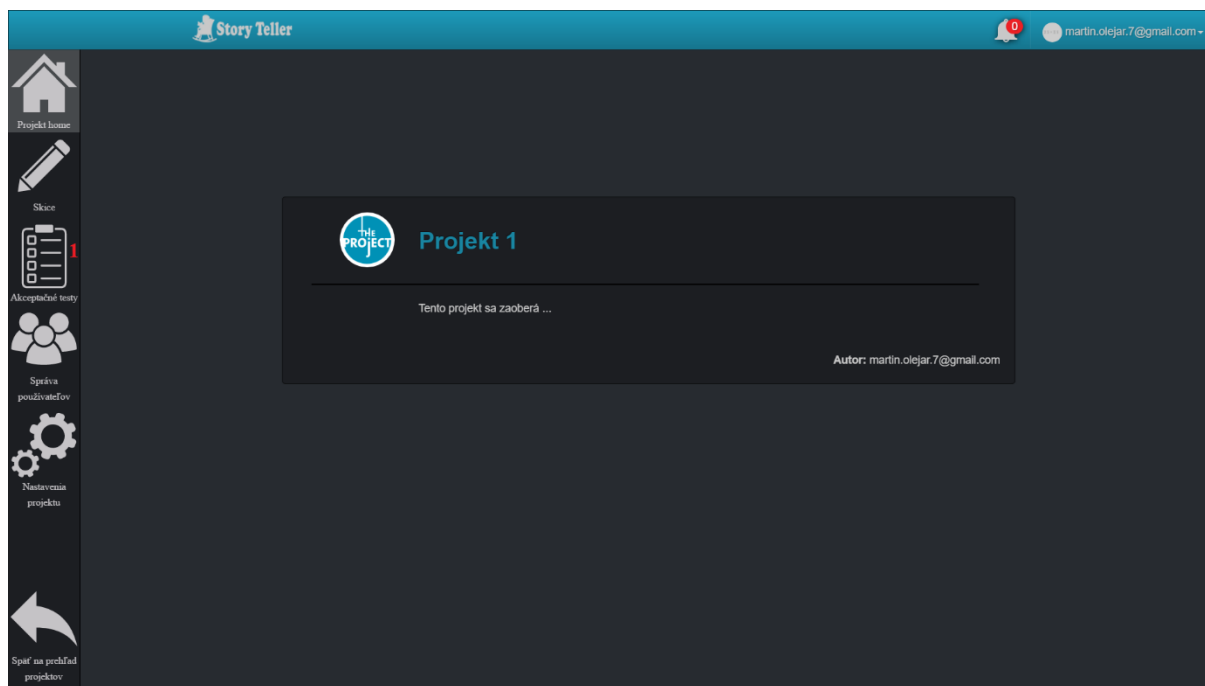
Obrázok 58: Obrazovka obsahujúca plátno pre kreslenie skice, scenáre skice a operácie.

7 Správa akceptačných testov

7.1 Scenár – Spustenie akceptačného testu

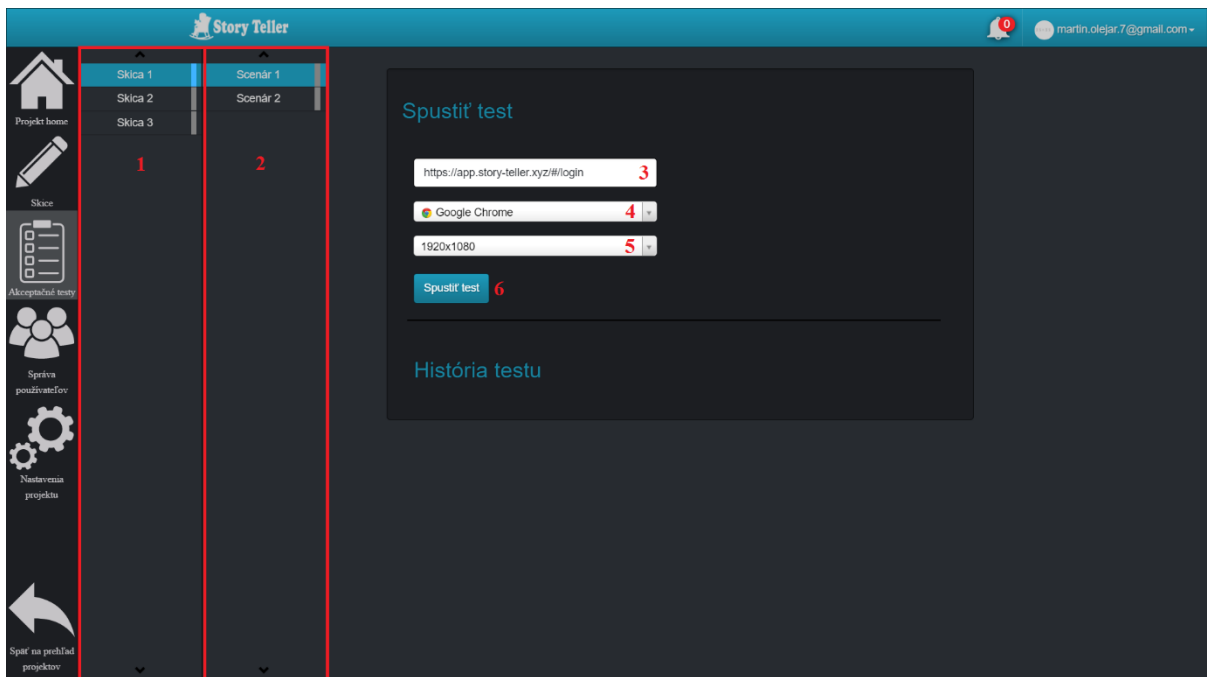
Pre spustenie akceptačného testu postupujte podľa nasledujúcich krokov:

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.



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.



Obrázok 60: Hlavná obrazovka pre akceptačné testy.