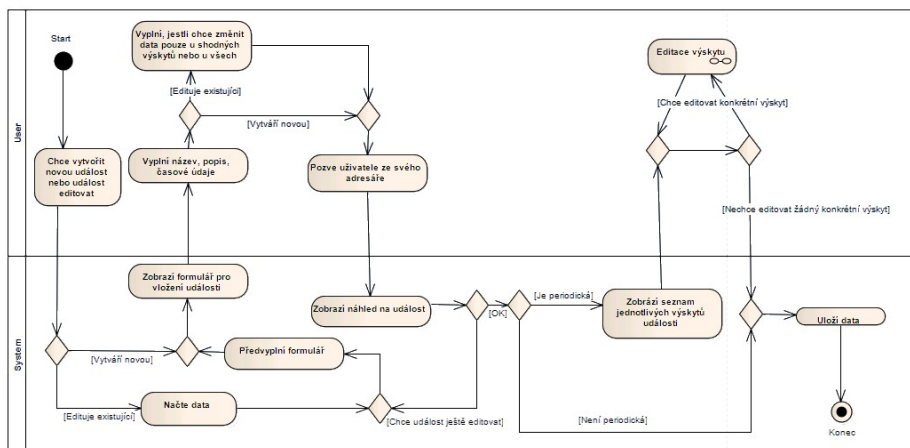


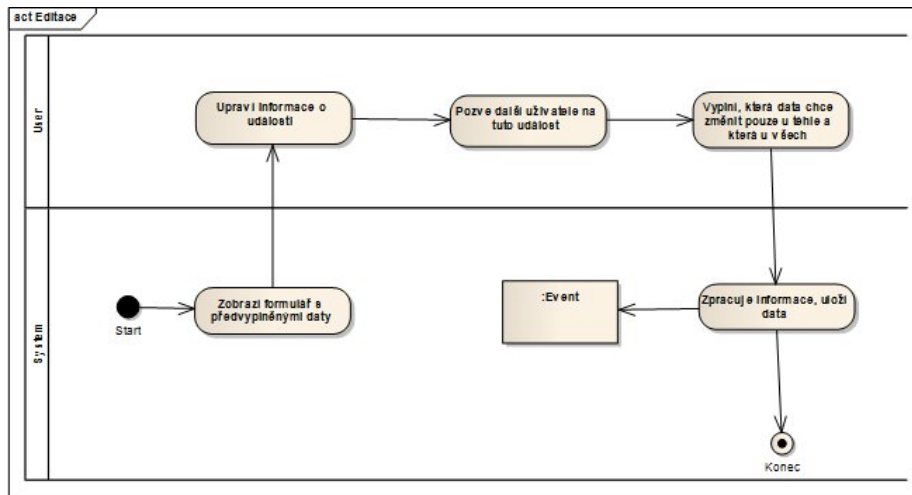
# Popis vytvoření a editace událostí

## Vytvoření a editace událostí



Vytvoření i editace události začínají zobrazením formuláře pro vyplnění detailů. Tento formulář obsahuje položky typu název, popis, typ události a dále časové položky jako je datum, perioda a počet opakování. Pokud uživatel událost pouze edituje, systém načte data a formulář předvyplní. Během editace periodické události může uživatel navíc také u každé volby vybrat pomocí checkboxu, jestli chce změnit pouze výskyty se shodnou hodnotou nebo všechny výskyty. Poté v každém případě pomocí jednoduchého dialogu pozve kontakty z adresáře, aby se zúčastnili události. Systém data zpracuje. Pokud vzniká nová událost, vytvoří instanci třídy Event a na ni naváže instance tříd Description, TimeStamp a InvitationGroup. Také vytvoří instanci třídy EventGroup a referenci na ni uloží opět do objektu Event. Tím zajistí, že bude možné reprezentovat události pomocí víc než jedné instance třídy Event. Pokud uživatel událost edituje, dojde pouze ke změně dat uložených v instancích těchto tříd. Následně systém zobrazí náhled na připravovanou událost. V případě že chce uživatel data ještě editovat, opět předvyplní a zobrazí formulář a celý postup se opakuje. Dále se u periodických událostí zobrazí seznam výskytů s možností editovat každý z nich zvlášť. Tato editace probíhá podle postupu uvedeného níže. Pokud je už uživatel spokojen se všemi údaji, které vyplnil, odsouhlasí vytvořenou událost a systém všechna data uloží.

## Editace výskytu události



Na začátku editace systém zobrazí formulář s již předvyplněnými údaji. Uživatel tyto informace upraví. U každého údaje také pomocí checkboxu vyplní, jestli chce změnit pouze tento výskyt události, všechny výskyty se stejnými hodnotami nebo úplně všechny výskyty. Poté pozve další kontakty ze svého adresáře nebo zruší některé pozvánky a odešle změny ke zpracování. Systém tato data vyhodnotí. Pokud všechny změny zasáhly celou třídu Event (Všechny výskyty události a ne jenom některou u periodické události.), pouze změní data. V opačném případě z události vyčlení změněné výskyty a zbylé menší periodické části. Ke změněným výskytům vytvoří nové instance objektů (např. Description, Timestamp). Všechny tyto výskyty obsahují referenci na tu samou instanci třídy EventFamily. Tímto způsobem se zaznamená informace, že výskyty patří k sobě. Nakonec systém všechna data uloží.