Tehno\_Web\_P

**Aplicatie de Gestionare a unei Echipe de Fotbal:**



**1. Ideea Generala a Proiectului**

**Proiectul propune dezvoltarea unei aplicații web pentru gestionarea unei echipe de fotbal, oferind multiple funcționalități destinate diferitelor categorii de utilizatori. Aplicația va permite achiziționarea biletelor pentru meciuri, cumpărarea de accesorii ale echipei, vizualizarea statisticilor jucătorilor și gestionarea activităților zilnice pentru jucători. De asemenea, managerii și administratorii echipei vor avea posibilitatea de a administra lotul, strategia de joc și evenimentele legate de club.**

**2. Arhitectura Folosită pentru Stocare, Frontend și Backend**

**2.1. Stocare**

Pentru gestionarea datelor, se utilizează un sistem de baze de date NoSQL și SQL:

* **MongoDB** pentru stocarea informațiilor despre utilizatori, roluri și articolele din secțiunea de știri;
* **MySQL** pentru gestionarea comenzilor de bilete și accesorii, evenimentelor echipei și statisticilor jucătorilor.

**2.2. Backend**

Backend-ul este realizat folosind **Node.js cu Express.js**, implementând un **REST API** pentru interacțiunea cu baza de date. Principalele funcționalități backend includ:

* Autentificarea utilizatorilor și gestionarea sesiunilor;
* Administrarea utilizatorilor și a rolurilor acestora;
* Gestionarea produselor (bilete, accesorii, articole sportive);
* Publicarea și administrarea evenimentelor echipei;
* Gestionarea statisticilor și antrenamentelor jucătorilor.

**2.3. Frontend**

Interfața utilizator este dezvoltată folosind **React.js** cu stilizare oferită de **Bootstrap**. Aceasta include:

* O pagină de login și înregistrare;
* Dashboard personalizat pentru fiecare tip de utilizator;
* Pagini pentru cumpărarea biletelor și accesoriilor;
* Secțiunea de știri și articole despre echipă;
* Panou de administrare pentru manageri și administratori.

**3. Prezentarea in detaliu a Proiectului**

**3.1. Tipuri de Utilizatori și Permisiunile acestora:**

Aplicația include patru tipuri principale de utilizatori, fiecare având un set specific de permisiuni și funcționalități:

**1. Utilizator Normal (Fan/Guest)**

* Poate **cumpăra bilete** pentru meciurile echipei;
* Poate **cumpăra accesorii** (tricouri, fulare, căni, trofee replici etc.);
* Poate **vizualiza programul meciurilor**;
* Poate vizualiza sectiunea de About us (Istoria echipei);
* Poate manegeria contul schimband datele;
* Poate vizualiza pagina de Contact us;
* Poate edita cosul de cumparaturi;

**2. Jucător**

* Poate vedea **contractul și salariul**;
* Poate accesa **programul zilnic** (ex. antrenamente, recuperare, meciuri);
* Poate vedea statisticile individuale (goluri,asisturi,meciuri jucate, cartonase galbene, cartonase rosii);

**3. Manager**

* Poate posta lotul pentru următorul meci;
* Poate gestiona **lista de antrenamente și planul de pregatire**;
* Poate edita **programul de antrenamente**.
* Poate vedea statisticile tuturor jucatorilor (goluri,asisturi,meciuri jucate, cartonase galbene, cartonase rosii);

**4. Administrator**

* Poate **gestiona utilizatorii** (creare, ștergere, modificare permisiuni);
* Poate **posta și edita evenimente** legate de echipă (meciuri,bilete sa le poata edita sterge crea);
* Poate adăuga, edita si crea **produse și accesorii** (tricouri, fulare, căni etc.);
* Poate adauga statistici pentru un anumit jucator (de pilda dupa dupa rezultatul unui match adminul va modifica conform contributiilor jucatorilor in timpul meciului;

**4. Concluzie**

Această aplicație web oferă o soluție completă pentru gestionarea unei echipe de fotbal, combinând funcționalități de e-commerce, management sportiv și administrare de conținut. Prin integrarea mai multor tipuri de utilizatori și un sistem detaliat de permisiuni, proiectul aduce o experiență interactivă și eficientă atât pentru fani, cât și pentru jucători și staff-ul administrativ al echipei.