



Universitatea
Transilvania
din Brașov

FACULTATEA DE MATEMATICĂ
ȘI INFORMATICĂ

LUCRARE DE LICENȚĂ

FitClub

Absolvent: Necula Bogdan Alexandru

Coordonator: Lect. univ. Bocu Răzvan

Brașov
Iulie 2022

Cuprins

| | | |
|----------|---------------------------------------|----------|
| 1 | Introducere | 2 |
| 1.1 | Descrierea succintă a temei | 2 |
| 1.2 | Motivarea alegerii temei | 3 |
| 1.3 | Structura lucrării | 3 |
| 2 | Technologii utilizate | 4 |
| 2.1 | HTML | 4 |
| 2.2 | HTML5 | 5 |
| 2.3 | CSS | 6 |

Capitolul 1

Introducere

1.1 Descrierea succintă a temei

Această lucrare constă în dezvoltarea unei platforme web de social networking. Ideea acestei aplicații este de a împărtăși și de a găsi cele mai bune fotografii și videoclipuri. Fiecare profil de utilizator are un număr de urmăritori și urmăritori, reprezentând câte persoane urmăresc și câți alți utilizatori îi urmăresc.

Utilitatea aplicației se rezuma la posibilitatea de a partaja, în timp real, postări ce conțin text și chiar și imagini, însă beneficiază și de un sistem de reacții din partea următorilor, așadar un utilizator care urmărește un alt utilizator poate reacționa prin apreciere sau deprecie la postările acestuia.

Dacă un utilizator dorește să urmărească un alt utilizator, acest lucru este posibil din pagina de profil a respectivului utilizator. Ca și condiții, este necesară autentificarea cu un cont de utilizator, prin care oricine poate găsi și vizualiza profilul, împreună cu postările recente de pe site. În caz contrar, vizualizarea profilului unui utilizator este în continuare posibilă, însă accesul la resursele disponibile va fi limitat, precum faptul că postările respectivului utilizator nu vor putea fi vizibile.

Din punct de vedere al implementării pe partea de server, am ales framework-ul Spring[1], deoarece oferă un model cuprinzător de programare și configurare pentru aplicațiile moderne bazate pe Java, fiind, de asemenea, bine documentat, iar dezvoltarea unei aplicații nu necesită cumpărarea unei licențe.

Din punct de vedere al implementării pe partea de client, am ales să

folosesc React[2] care este o bibliotecă JavaScript ce s-a axat pe crearea de interfețe pentru utilizator declarative folosind un concept bazat pe componente. Așadar, React nu este un framework, ci mai exact o bibliotecă, deoarece se ocupă doar de redarea interfețelor de utilizare și rezervă multe lucruri la discreția proiectelor individuale.

1.2 Motivarea alegerii temei

Transformarea digitală are implicații profunde pentru companii, și pentru societate în ansamblu. Această revoluție digitală este atât de importantă, încât unii experți o compară cu nașterea tiparului în urmă cu mai bine de cinci secole. În această nouă eră, canalele digitale se înmulțesc, iar utilizările lor cresc.

Rețelele sociale au devenit instrumente de comunicare esențiale. În prezent, companiile trebuie să profite de oportunitățile digitale pentru a-și dezvolta reputația, pentru a-și adapta cultura și pentru a-și fideliza clienții. Creșterea vizibilității mărcii sau împărtășirea noutăților sunt câteva dintre numeroasele avantaje pe care le poate oferi o platformă de social media unei companii.

Dornici de web, de noi forme de consum, datorită internetului, clienții compară, împărtășesc, recomandă un produs/serviciu, iar acest lucru modifică strategiile de marketing, comunicare și vânzare.

Pentru mine, aceste fapte reprezintă un interes deosebit, și totodată, acestea au stat la baza alegerii temei, precum și dorință de a realiza o lucrare cât mai practică, și de actualitate.

Platforma se intitulează FitClub și se adresează clienților unei săli de fitness, oferindu-le posibilitatea de a comunica rapid și eficient.

1.3 Structura lucrării

- **Capitolul 1** - Capitolul curent, cu rol introductiv în ceea ce privește tema aleasă, motivarea alegerii temei, dar și structura lucrării.
- **Capitolul 2** - Acest capitol prezintă aspecte teoretice ale lucrării precum și o prezentare detaliată a tehnologiilor folosite la implementarea proiectului folosind atât exemple cât și explicații.

Capitolul 2

Technologii utilizate

2.1 HTML

HTML¹ reprezintă un limbaj de marcare utilizat în componența paginilor web afișate prin intermediul unui browser. Fișierele de tip HTML sunt alcătuite din elemente pereche, unul marcând deschiderea iar perechea sa, închiderea. Navigatorul folosit de către utilizatori este capabil, astfel, să interpreteze acest limbaj, fără să țină cont de majuscule sau minuscule, afișând rezultatul prin intermediul unei ferestre web, generată automat de browser la accesarea unui domeniu.



¹Hyper Text Mark-up Language

Componența unui document HTML este:

- **1** versiunea de HTML folosita
- **2** etichete specifice zonei de head

`<head> </head>`

- **3** etichete specifice zonei de body

`<body> </body>`

sau

`<frameset> </frameset>`

2.2 HTML5

A fost lansat spre uz public la data de 22 ianuarie 2008, având următoarea actualizare majoră în octombrie 2014. Acest update urmărea îmbunătățirea limbajului deja existent în raport cu ultimele tehnologii multimedia apărute. A fost dezvoltat cu discernământul de a-l putea înțelege cu ușurință atât oamenii cât și device-urile precum browser-ele web, parser-ele etc. fără rigiditatea XHTML-ului.

HTML4 vs HTML5 :

În comparație cu ediția anterioară de HTML, respectiv HTML4, au fost modificate în mod direct structura, echivalentă marcării, caracteristicile care permit redarea (culori, font etc.), echivalente cu directivele destinate stilului paginilor web și partea de conținut. De asemenea, versiunea nouă oferă suport în ceea ce privește stocarea de cantități consistente, descărcate de pe web, pe spațiul local de memorie, permițând astfel utilizarea unora dintre aplicațiile care au web-ul la baza și fără accesul la internet.

2.3 CSS

Bibliografie

- [1] *Spring Framework*, URL: <https://spring.io/projects/spring-framework>.
- [2] *ReactJS*, URL: <https://reactjs.org/docs/getting-started.html>.
- [3] *Spring JPA*, URL: <https://docs.spring.io/spring-data/jpa/docs/current/reference/html/>.