

## **Proiectul: EMeditatii**

Sistemul EMeditatii realizeaza conexiunea intre elevi/cursanti si profesori/tutori pentru a stabili ora, data, locul si pretul lectiilor particulare pe care vor sa le urmeze cursantii. Profesorii au posibilitatea de a-si crea conturi in aplicatie, de a modifica datele personale, de a adauga certificate care atesta experinta profesionala si de a gestiona materiile predate.

In plus orice profesor logat in aplicatie, poate adauga poze, accepta/respinge cererile cursantilor si anula sedintele. Dupa ce profesorul accepta/respinge cererea sau anuleaza sedinta - sistemul o afiseaza cursantului cand se logheaza in ziua respectiva. Similar, cursantii au posibilitatea de a-si crea conturi in aplicatie, de a modifica datele personale si de a gestiona materiile preferate.

In plus orice cursant logat in aplicatie, poate adauga poza de profil, trimite cereri catre profesori si anula sedintele stabilite anterior.

Dupa ce cursantul trimite o cerere sau anuleaza o sedinta – sistemul o afiseaza profesorului cand se logheaza in ziua respectiva.

Dupa terminarea pregatirii (meditatiilor) cu un profesor, orice cursant poate sa completeze o recenzie cu date despre modul in care s-au desfasurat sedintele, daca recomanda profesorul si altor cursanti si ce nota ii acorda. Profesorul poate cere aplicatiei sa listeze la imprimanta recenziile primite.

### **Cerintele proiectului:**

1. Sa se creeze diagrama UML de clase a aplicatiei E-meditatii
2. Sa se implementeze in Java aplicatia E-meditatii.
3. Aplicatia trebuie sa indeplineasca toate functionalitatile specificate in descrierea problemei.
3. Aplicatia memoreaza pe suport extern (fisiere) toate datele necesare functionarii sale astfel incat existenta datelor nu depinde de oprirea temporara (accidentala sau nu) a calculatoarelor pe care ruleaza.
4. Pentru realizarea interfetelor grafice ale aplicatiei va fi folosita tehnologia Swing.
5. Pentru realizarea diagramei UML de clase si a interfetelor grafice ale aplicatiei nu vor fi folosite programe software care faciliteaza acest lucru.
6. Pentru gestiunea evenimentelor generate de utilizatorii aplicatiei vor fi folosite clase interne.
7. Pentru gestiunea meditatiilor, etc. vor fi folosite colectii dinamice de obiecte.