Lost & Found Report

Acest raport descrie curentul progress la proiectul numit „Lost & Found” care va fi evaluat la disciplina Tehnologi Web promoția 2016-2017. Participanți la crearea acestui proiect sunt, Rîza Constantin-Adrian II-B2, Boca Victor-Bogdan II-B6 și Volocaru Sergiu Adrian III-A6.

1.Introducere

Se dorește dezvoltarea unei aplicații Web pentru managementul obiectelor pierdute, oferind inclusiv suport pentru interacțiunea dintre persoana care a declarat că a pierdut ceva (punând la dispoziție suficiente detalii referitoare la identificarea obiectului pierdut) cu individul care a găsit, eventual, acel obiect (introducând la randu-i diverse atribute ale acestuia). În loc de obiecte, se pot considera și ființe -- e.g., animăluțe de casa. Sistemul va include și o manieră de raportare a fraudelor, plus diverse mijloace de generare a situațiilor privind entitățile pierdute și/sau recuperate, disponibile în formatele HTML, CSV, JSON și PDF.

Utilizatorul înregistrat

* Se loghează pe aplicație folosind un username și o parolă
* După ce s-a logat are următoarele drepturi:
* postează un anunț cu un obiect pierdut sau găsit;
* poate să șteargă un anunț postat de către el;
* poate să editeze propriile anunțuri;
* poate să comenteze la orice anunț;
* poate să raporteze un alt anunț;
* își poate schimba parola (doar dacă o cunoaște pe cea existentă);
* (opțional) posibilatea de a șterge anunțuri după ce obiectul a fost recuperat de către propietar;
* (opțional) detalii despre el înșuși și/sau despre alt utilizator (despre);

Utilizator fără cont

Utilizatorul fără cont nu va putea accesa aplicația. Acesta poate să își creeze un cont completând un formular de înregistrare.

Administratorul

* Se loghează pe aplicație folosind un username și o parolă
* După ce s-a logat are următoarele drepturi:
* generează rapoarte despre anunțuri în următoarele formate: HTML, CSV, JSON și PDF;
* ștergere anunțuri;
* în funcție de conținutul unui anunț acesta poate să baneze un utilizator;
* (opțional) oferă altor utilizatori drepturi de administrator;
* (opțional) vizualizează o listă cu toate anunțurile care au fost raportate;
* (opțional) vizualizează detalii avansate despre un utilizator normal;

Typography

Aplicația va utiliza setul de caractere FreeUniversal , în primul rând, deoarece oferă un aspect simplist frumos neutru și în al doilea rând, pentru că este licențiat sub  [SIL-OFL.](http://scripts.sil.org/cms/scripts/page.php?item_id=OFL-FAQ_web#1b11b702) .

2. Etapele dezvoltarii proiectului

1. Schite/Design/Arhitectura ()
2. Modelare baza de date ()
3. Creare pagini frontend ()
4. Design backend ()
5. Design proceduri My SQL ()
6. Design & implementare ()
7. Implementare proceduri MySQL()
8. Implementar php ()
9. Implementarea view-urilor pe baza html&css&javascript ()
10. Adaugare functionalitati ajax ()
11. Testing
12. Deployment

3.Tehnologi utilizate

Proiectul utilizează următoarele tehnologii:

**HTML5** - este un limbaj pentru structurarea și prezentarea conținutului pentru World Wide Web, o tehnologie nucleu pentru Internet propusă inițial pentru software-ul Opera.

**CSS** - (Cascading Style Sheets) este un standard pentru formatarea elementelor unui document HTML. Stilurile se pot atașa elementelor HTML prin intermediul unor fișiere externe sau în cadrul documentului, prin elementul <style> și/sau atributul style. CSS se poate utiliza și pentru formatarea elementelor XHTML, XML și SVGL

**Javascript** - este un limbaj de programare orientat obiect bazat pe conceptul prototipurilor.Este folosit mai ales pentru introducerea unor funcționalități în paginile web, codul Javascript din aceste pagini fiind rulat de către browser. Limbajul este binecunoscut pentru folosirea sa în construirea siturilor web, dar este folosit și pentru acesul la obiecte încastrate (embedded objects) în alte aplicații. A fost dezvoltat inițial de către Brendan Eich de la Netscape Communications Corporation sub numele de Mocha, apoi LiveScript, și denumit în final JavaScript.

**PHP** - Hypertext Preprocessor. Folosit inițial pentru a produce pagini web dinamice, este folosit pe scară largă în dezvoltarea paginilor și aplicațiilor web. Se folosește în principal înglobat în codul HTML, dar începând de la versiunea 4.3.0 se poate folosi și în mod „linie de comandă” (CLI), permițând crearea de aplicații independente. Este unul din cele mai importante limbaje de programare web open-source și server-side, existând versiuni disponibile pentru majoritatea web serverelor și pentru toate sistemele de operare. Conform statisticilor este instalat pe 20 de milioane de situri web și pe 1 milion de servere web. Este disponibil sub Licenṭa PHP ṣi Free Software Foundation îl consideră a fi un software liber.

4.MySQL pentru baza de date

**Baza de date**

* users(id,username,name,email,password)
* users\_session(id,users)
* posts(post\_id,post\_title,picture,area,description,user\_id)
* groups(id,name,permissions)
* comments(id,content,id\_user,id\_post)

5. Structura

**Pagina de pornire**

* -Va contine un formular de login unde care va contine 2 butoane. Un buton de login si unul de Sing Up in care utilizatorul isi poate crea cont

**Header**

* Header-ul o sa aiba o pozitie fixa:
* -Logo catre pagina principala
* Unde va contine un buton de logout

**Pagina de inregistrare utilizator**

* Pentru inregistrare sunt cerute:
* -Username
* -Password
* -Confirm Password
* -Email

**Pagina pentru post-uri**

* Utilizatoru va putea posta anunturi cu obiecte pierdute sau gasite.
* Va fi 2 pagini. Una cu obiecte pierdute si una cu obiecte gasite.
* Si utilizatori vor putea adauga comentari la anunt.
* Un utilizator poate

Servicii

**1. Github**

* GitHub este un serviciu de găzduire web pentru proiecte de dezvoltare a software-ului care utilizează sistemul de control al versiunilor Git. GitHub oferă planuri tarifare pentru depozite private și conturi gratuite pentru proiecte open source.

https://github.com/BocaBogdan/Tehnologii-Web-Proiect