

Rețea de socializare – MAP_ToySocialNetwork

Implementați o **rețea de socializare** cu un model simplificat, dar din care să poată fi extrase informații relevante.

Inițial vom implementa câteva funcționalități de bază, iar pe măsură ce vom parcurge materia, vor fi adăugate cerințe adiționale și vor fi extinse cele existente.

Funcționalități de bază (cerințe funcționale):

- Gestiunea utilizatorilor: operații CRUD (pt a avansa mai rapid propun să citim acești utilizatori, inițial dintr-un fisier csv.
- Gestiunea relațiilor de prietenie între utilizatori: adăgare/ștergere prieten
- Determinarea comunității din care face parte un anumit utilizator (componenta conexa a rețelei care conține utilizatorul respectiv)
- Gestiunea mesajelor: trimitere/stergere mesaj
- Adăugarea unui obiect de tipul Page
- Gestiunea evenimentelor: se va implementa șablonul Observer pentru notificări, abonare/dezabonare la un eveniment;
- Autentificare: logare/delogare
- Vizualizare istoric evenimente pe o anumită perioadă calendaristică
- Vizualizare istoric utilizator pe o anumită perioadă calendaristică

Obs. Vor mai fi adăugate și alte cerințe pe parcurs; aveți posibilitatea să contribuiți și voi la completarea acestei liste.

Modelul Conceptual și Arhitectura aplicației (cerințe nonfuncționale)

1) Entitățile problemei ar putea fi (puteți să redenumiți în limba engleză aceste entități și, de asemenea, puteți identifica altele noi sau să le reprezentați altfel pe cele stabilite mai jos):

1. Utilizator:
2. Prietenie
3. Rețea
4. Mesaj
5. Eveniment
6. ...

2) *Relații între entități:*

- Un utilizator al rețelei are o lista de prieteni
- O prietenie se stabilește între doi utilizatori ai rețelei
- Rețeaua este definită de mulțimea utilizatorilor și a relațiilor de prietenie dintre aceștia