Arhitectura aplicatiei – Personal Web Assistant

1. Cerinta proiectului
   1. Cui ii este adresata aplicatia?
   2. Cum s-a abordat situatia?
2. Module
   1. Front end;
   2. Back end.

## Cerinta proiectului

Sa se dezvolte o aplicatie Web ce permite utilizatorilor autentificati sa realizeze managementul activitatilor personale. Fiecare utilizator va preciza tipuri de activitati si datele aferente acestora: nume, descriere, localizare, perioada de desfasurare, periodicitatea etc. Un exemplu de activitate ar fi o cursa cu trotineta pe bulevardul Copou, in fiecare joi, intre 6am si 7am, impreuna cu pasionatii de Web. Aplicatia va oferi statistici referitoare la incarcarea pe zile a programului fiecarui utilizator si va semnala potriviri de calendare ale unui grup de persoane favorite, plus figurarea pe harta a activitatilor ce trebuie intreprinse. De asemenea, se va genera un flux RSS oferind lista de activitati pentru fiecare program in parte, eventual filtrat dupa diverse criterii (e.g., doar activitatile de relaxare, pentru anumite zile/ore).

### Cui ii este adresata aplicatia?

Aplicatia este adresata oricarei fiinte cu o dorinta arzatoare de a-si nota planurile intr-un tabel si avand skillurile necesare pentru folosirea unui dispozitiv cu care se poate accesa internetul.

### Cum s-a abordat situatia?

#### La inceput au fost schitele.

Cei doi membri s-au decis ca trebuie sa gaseasca un layout potrivit pentru aplicatia de fata, asa ca folosind un tool foarte complex si util (Paint), au inceput sa traseze niste linii vagi de culoare neagra pe un fundal complet alb, delimitand astfel componentele despre a caror existenta ne-am decis inainte dar am uitat sa mentionez.

Dupa ce am realizat ca spiritul artistic sau precizia nu ne caracterizeaza si aproape am stabilit layout-ul primei pagini am decis sa trecem la urmatoarea etapa.

#### Am ascultat muzica si am jucat LoL.

Dupa toata munca depusa am hotarat ca e bine sa luam o pauza si sa continuam treaba in ziua urmatoare.

#### Ziua urmatoare.

Cu schitele din prima zi in minte, am decis sa folosim design pattern-ul marca proprie EFATFADANDAI (“Eu fac aia, tu faci aia, daca ai nevoie de ajutor intrebi”), am creat proiectul pe GitHub si am inceput implementarea.

## Module

### Front end

#### Tehnologii folosite:

Fara niciun fel de dezbatere am hotarat sa folosim raw HTML, CSS si JavaScript pentru simplul motiv ca au fost prezentate in cadrul orelor de laborator dar si deoarece ajuta la stabilirea unei baze solide pentru doritorii de aventuri ca web developer.

Pentru reprezentarea pe harta a evenimentelor utilizatorului, s-a folosit Google Maps API.

#### Probeleme intampinate:

Dand forma aplicatiei, cel putin unul din cei doi membri ai grupei a intampinat probleme la stilizarea componentelor, responsivitatea paginii si interactiunea cu elementele din javascript, realizand in acelasi timp ca nu gaseste suficiente cuvinte pentru a-si exprima frustrarea. Ca solutie le-a repetat pe cele cunoscute deja, iar pentru responsivitate a continuat aprofundarea documentatiei de pe W3Schools.com.

### Back end

#### Tehnologii folosite:

Pentru Back end aplicand la acelasi procedeu ca la Front end, am hotarat sa folosim PHP, JavaScript, iar pentru baza de date MySql. De asemenea deoarece se cere notificarea prin email a utilizatorilor se va folosi RSS.

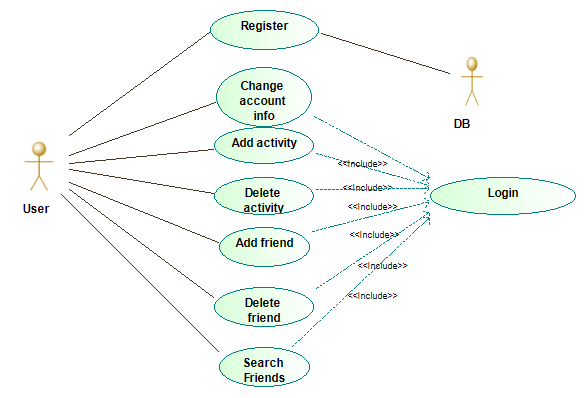
#### Probleme intampinate:

Toate.

#### Arhitectura bazei de date:

Dupa repetate discutii in care ne-am contrazis in privinta numarului de tabele am decis ca 3 sunt suficiente, iar pentru a nu exista confuzii am pregatit si o diagram a bazei de date:

#### Use Cases si Actori:



Dupa cum putem observa in aceasta diagram, aplicatia poate fi folosita pentru multiple actiuni.