**FIȘA CERINȚELOR**

Titlu proiect: **Cuh(Cuisine Web Helper)**

Realizatori: Gorgan Daniel-Mihai IIA3

Gorgan Răzvan-Gabriel IIA3

Marian Vlad-Ștefan IIA3

**Cuprins**

1. Descriere

2. Domenii

3. Acționari & Interese

4. Actori & Obiective

5. Scenarii de utilizare

6. Tehnologii utilizate

1.Descriere

Proiectul constă într-o aplicație Web care să vină în ajutorul persoanelor având un regim alimentar special -- e.g., restricții alimentare datorate unei boli (diabet, alergii la anumite substanțe), unui stil de viață (vegetarianism) sau practică spirituală (post) ori vizând preferințe culinare (de pildă, gastronomie franțuzească). Sistemul va recomanda în mod "inteligent" rețete pe care utilizatorul le poate prepara în concordanță cu regimul alimentar, conform abilităților, timpului alocat, ingredientelor disponibile, dotărilor din bucătărie (i.e. doar cuptor cu microunde).

Se vor oferi ghiduri interactive și resurse suplimentare de interes. Rețetele recomandate vor fi expuse și în formatele CSV, JSON și RSS.

2. Domenii

Se vor descrie scenariile de utilizare, atât al clientului, cât și al administratorilor care întrețin sursa de informații.

3. Acționari & Interese

**Utilizatorul**: să aibă la dispoziție posibilitatea de a căuta rețete în funcție de nevoile sale.

**Serverul:** gestionează informațiile despre rețete și pune la dispoziția utilizatorilor reprezentări în formate diferite al acestora.

**Administratorul serverului**: păstrează informațiile de pe server corecte și actualizate.

4. Actori & Obiective

**Utilizatorul**: să poată găsi rețetele potrivite necesităților sale.

**Serverul**: să ofere rapid informațiile din baza de date.

**Administratorul serverului**: să întrețină baza de date.

5. Scenarii de utilizare

See the Use Case Diagrams.

5.1. Căutare rețete

Actor: User/Admin

Scenariu/Pași:

Metoda 1

1. Utilizatorul dă click pe bara de search din pagina principală.
2. Utilizatorul scrie numele rețetei pe care dorește să o găsească.
3. Utilizatorul apasă pe butonul de search sau apasă pe enter.
4. Pe ecran vor apărea toate rețetele care respectă denumirea introdusă de utilizator.

Metoda 2

1. Utilizatorul alege caracteristicile rețetei căutate din filtrul aflat pe partea stangă a paginii principale.
2. Utilizatorul apasă pe butonul de search.
3. Pe ecran vor apărea toate rețetele din baza de date care respectă caracteristicile alese de utilizator.

Extensii

Dacă în baza de date nu există nicio rețetă care să fie în concordanță cu cerințele utilizatorului se va afișa un mesaj corespunzător.

5.2. Adăugare rețete

Actor: User/Admin

Scenariu/Pași:

1. Utilizatorul logat intră pe pagina My Recipes prin intermediul paginii principale.
2. Utilizatorul dă click pe butonul “Add recipe”.
3. Utilizatorul este direcționat către o pagină care conține un formular.
4. Utilizatorul completează toate câmpurile obligatorii cu informații despre rețeta pe care dorește să o adauge.
5. Utilizatorul apasă pe butonul “Submit” după ce este mulțumit de specificațiile rețetei.
6. Utilizatorul este redirecționat către pagina rețetei.

Extensii

Dacă rețeta introdusă există deja în baza de date se va afișa un mesaj corespunzător.

5.3. Sterge rețete

Actor: User/Admin

Scenariu/Pași:

1. Utilizatorul logat aflat pe pagina My recipes apasă pe butonul “Delete” din direcția rețetei pe care dorește să o șteargă.
2. Este afișat pe ecran un mesaj în care se cere confirmarea acțiunii.
3. Utiizatorul selectează “Da”.
4. Rețeta dorită este ștearsă din baza de date.

5.4. Creare lista de rețete

Actor: User/Admin

Scenariu/Pași:

1. Utilizatorul găsește o rețetă.
2. Utilizatorul navighează pe pagina rețetei.
3. Utilizatorul apasă pe butonul “Add to list”.
4. Rețeta este adăugată în lista utilizatorului.

Extensii

În cazul în care rețeta exită deja în lista utilizatorului, se va afișa un mesaj corespunzător.

5.5. Modificare rețete

Actor: User/Admin

Scenariu/Pași:

1. Utilizatorul logat aflat pe pagina My recipes apasă pe butonul “Edit” din direcția rețetei pe care dorește să o mdifice.
2. Utilizatorul este direcționat către o pagină care conține un formular cu informațiile rețetei.
3. Utilizatorul modifică toate câmpurile dorite.
4. Utilizatorul apasă pe butonul “Submit” după ce este mulțumit de specificațiile rețetei.
5. Utilizatorul este redirecționat către pagina rețetei.

5.6. Descărcare rețete

Actor: User/Admin

Scenariu/Pași:

1. Utilizatorul aflat pe pagina unei rețete apasă pe butonul “Download”.
2. Este afișat pe ecran un mesaj în care îi este cerut utilizatorului să aleagă formatul în care dorește să descarce rețeta.
3. Utilizatorul alege formatul dorit(JSON, CSV sau RSS).
4. Rețeta este descărcată pe dispozitivul utilizatorului.

datele pentru o entitate stocată într-un singur document, mai degrabă decât răspândirea în mai multe tabele relaționale, baza de date trebuie doar să citească și să scrie într-un singur loc.

6. Tehnologii utilizate

Interfața aplicației a fost scrisă folosind **HTML5** pentru a crea componentele necesare acesteia și **CSS3** pentru a le stiliza.

Partea de backend a aplicației web se face prin **Node.js** datorită vitezei pentru ca folosește **JavaScript**. În plus, rulează pe motorul V8 al Google, care compilează JavaScript direct în codul mașinii, făcându-l mai rapid decât majoritatea. Fiind o tehnologie open-source, Node.js are un deposit comun de instrumente și module foarte mare.

Informațiile din aplicație sunt stocate într-o bază de date de tip **NoSQL**. Pentru aceasta, a fost folosit **MongoDB**, avantajele constand în faptul că aceasta foloseste documente ce stocheaza informatia in format **JSON**. Documentele fac rapid cererile. Cu datele pentru o entitate stocată într-un singur document, mai degrabă decât răspândirea în mai multe tabele relaționale, baza de date trebuie doar să citească și să scrie într-un singur loc. De asemenea documentele sunt flexibile. Fiecare document poate stoca date cu atribute diferite din alte documente. Pentru a modela mai usor datele aplicatiei, bazate pe scheme, a fost folosit Mongoose.

Aplicația este **REST** deoarece utilizează solicitări HTTP de tipul GET, PUT, POST și DELETE.