



Universitatea „Ștefan cel Mare” Suceava

Facultatea de Inginerie Electrică și Știința Calculatoarelor

INGINERIA PROGRAMELOR

**Sistem informatic de prezentare și management al secției Volei
din cadrul Clubului Sportiv Municipal Suceava – Volei Suceava**

Studenți:

Dinco Andreea-Elena
Todircă Cosmin-Vasile
Dumitrache Cezara-Andreea
Potolincă Mihai
Polocoșer Rebeca-Mihaela

Grupa: 3143A

Cadru didactic:

Ing. Codrean Andrei

Suceava, 2023

CUPRINS

I. NUMELE ȘI COMPOENȚA ECHIPEI.....	5
II. INSTRUMENTE SOFTWARE FOLOSITE.....	5
III. ANALIZA COMPARATIVĂ A CÂTORVA SITE-URI SIMILARE APLICAȚIEI PROPUSE	5
III.1. Site din Marea Britanie	5
III.2. ASC București	6
III.3. Club Sportiv KOSMOS București	6
IV. SPECIFICAȚIILE CERINȚELOR SOFTWARE.....	7
IV.1. Introducere	7
1.1. Obiectiv.....	7
1.2. Convențiile documentului.....	7
1.3. Audiența vizată și sugestii de citire	8
1.4. Scopul proiectului.....	8
1.5. Referințe	8
IV.2. Descriere generală	8
2.1. Perspectiva produsului.....	8
2.2. Particularitățile produsului.....	8
2.3. Clase de utilizatori și caracteristici	8
2.4. Mediul de operare	9
2.5. Constrângeri de implementare și aspect	9
IV.3. Particularitățile sistemului.....	10
3.1. Cerințe funcționale.....	10
IV.4. Cerințe de interfață externe	11
4.1. Interfețe utilizator	11
4.2. Interfețe hardware	13
4.3. Interfețe software	13
4.4. Interfețe de comunicare	13
IV.5. Cerințe nefuncționale	13
5.1. Cerințe de performanță	13
5.2. Cerințe de siguranță	14

5.3. Cerințe de securitate	14
5.4. Atribute de calitate software	14
V. DIAGRAAMELE CAZURIOR DE UTILIZARE	14
1. Structura generală a cazurilor de utilizare	14
2. Diagramele UML specifice vizitatorului	16
3. Diagramele UML specifice creatorului de conținut	23
4. Diagramele UML specifice Administratorului	25
VI. WIREFRAME.....	28
VII. ARHITECTURA APLICĂȚIEI.....	38
1. Arhitectura fizică	38
2. Arhitectura logică	39
VIII. Arhitectura bazei de date	46
IX. PLANUL DE TESTARE.....	49
1. Unit Testing	49
2. Integration Testing.....	50
3. System Testing.....	50
4. Security Testing	50
5. Compatibility Testing	51
X. LISTA SPRINTURILOR ȘI A TASK-URILOR	51
XI. TEHNOLOGII ȘI REGULI.....	59
1. Tehnologii ce vor fi utilizate.....	59
2. Reguli minime ce vor fi respectate de toți membrii echipei	59
XII. ASPECTE LEGATE DE SECURITATE.....	60
XIII. COD SURSA ȘI DIAGRAAME DE ACTIVITĂȚI	61
XIV. PROIECTAREA UI/UX.....	63
XV. CONTRIBUȚIA MEMBRILOR	84
XVI. PAȘI NECESARI PENTRU DEPLOYMENTUL APLICĂȚIEI.....	100
XVII. TESTELE EFECTUATE ȘI REZULTATELE TESTĂRII.....	102
XVIII. PROBLEME IDENTIFICATE LA TESTARE ȘI REZOLVĂRILE LOR	115
XIX. SPRINTUL 2	117
XX. FUNCȚIONALITĂȚILE APLICĂȚIEI.....	117
1. Funcționalități implementate	117

2. Funcționalități care urmează a fi implementate	118
3. Dezvoltări ulterioare	118
XXI. TESTE EFECTUATE PENTRU PARTEA DE FRONT-END.....	118
XXII. TESTELE EFECTUATE ȘI REZULTATELE TESTĂRII APLICAȚIEI	120
XXIII. PAȘII PENTRU EXECUȚIA APLICAȚIEI ȘI DOCUMENTAȚIA PROIECTULUI	123
XXIV. LEGENDĂ FIGURI.....	124
XXV. BIBLIOGRAFIE.....	126

I. NUMELE ȘI COMPOENȚA ECHIPEI

NUMELE ECHIPEI: Numele echipei va fi **MARCC**, compus din inițialele membrilor echipei.

MEMBRII ECHIPEI:

1. **Dinco Andreea-Elena** – Product owner, Developer;
2. **Todircă Cosmin-Vasile** – Scrum master, Developer;
3. **Dumitrache Cezara-Andreea** – Proiectant, Tester;
4. **Potolincă Mihai** – Developer, Scrum master;
5. **Polocoșer Rebeca-Mihaela** – Tester, Proiectant.

II. INSTRUMENTE SOFTWARE FOLOSITE

1. *Microsoft Teams* – pentru a planifica și monitoriza evoluția proiectului;
2. *GitHub* – pentru a încărca și versiona proiectul;
3. *Visual Studio Code* – pentru dezvoltarea aplicației;
4. *IntelliJ IDEA* – pentru dezvoltarea aplicației;
5. *SQL Server Management Studio* – pentru întreținerea bazei de date;
6. *Miro* – pentru crearea wireframe-ului, a diagramelor UML;
7. *LucidChart* – pentru crearea diagramei bazei de date;
8. *Figma* – pentru proiectarea UI/UX.

III. ANALIZA COMPARATIVĂ A CÂTORVA SITE-URI SIMILARE APLICAȚIEI PROPUSE

III.1. Site din Marea Britanie

Site ce nu e foarte aglomerat, cu o distribuire bună pe categorii a informațiilor utile despre toate echipele de volei din Marea Britanie, noutăți și alte informații din domeniul voleiului, cum ar fi anti-doping, atleți, echipe și tipuri de volei. Aspectul aerat este un plus, împinge spre profesionalism, structurarea pe categorii fiind suficientă. Pentru cei curioși este posibilitatea spre a ajunge ușor către alte pagini cu informații dorite.

Pro:

1. Împărțirea pe categorii plăcută;
2. Site adaptabil;
3. Se găsește în topul căutărilor.

Contra:

1. Meniul principal e static, fiind necesar un meniu sticky pentru a ajuta utilizatorul;
2. Bara de căutare este poziționată impropriu, în subsolul paginii, iar căutarea este făcută doar în secția de știri;
3. Contrastul culorilor nu este cel mai favorabil ales;
4. Nu există parte de administrare;
5. Profilul atlețiilor este incomplet, apărând doar cei din echipa de volei de plajă.

III.2. ASC București

Site-ul conține puține informații despre Asociația Club Sportiv LIFEGAMES București, lipsind multe detalii despre meciuri, echipe, program, antrenori, înscrieri în club, locația clubului etc. E un avantaj faptul că au un istoric și un motor de căutare agreeabil, deși structura puțin ramificată devine deranjantă. Ca și în cazul anterior, nu se observă partea de înregistrare a unui administrator sau creator de conținut.

Pro:

1. Meniul principal e sticky;
2. Site-ul este responsive;
3. Are arhive și istoric;
4. Search-ul funcțional.

Contra:

1. Meniul de navigație nu este ușor vizibil datorită culorilor alese. De asemenea, nu toate opțiunile sunt funcționale;
2. Textul nu conține diacritice;
3. Pop-up la unele accesări de pagină;
4. Există elemente ce oferă un aspect neplăcut, poziționări dezavantajoase sau elemente ce nu sunt găsite în mod intuitiv.

III.3. Club Sportiv KOSMOS Bucureşti

Pagină simplă, practică, oferă informații pentru cei dornici să facă primii pași în această ară sportivă. Are prezentate unele realizări cu scop motivațional, alături de poze memorabile. Se observă că pagina este actualizată și întreținută, generând credibilitate. Lipsește bara de căutare, dar la nivelul acestei pagini, acest aspect nu se simte.

Pro:

1. La subiect, simplă și practică;
2. Aspect aerat, colorit plăcut;
3. Ramificată pentru o distribuire mai uniformă a informației.

Contra:

1. Lipsa diacriticelor;
2. Istoric slab cu informații greu accesibile, făcut prin intermediul galeriei de imagini sau a știrilor;
3. Lipsește zona de căutare a informațiilor.

Concluziile analizei efectuate:

Cele trei pagini sunt diferite, dar fiecare are aspecte unice. Unele sunt mai axate pe informații generale, altele pe aspecte practice. Lejeritatea cu care se navighează, cu care se găsesc elemente cheie și utile este un aspect important ce trebuie luat în vedere, gradientul fiind diferit în cadrul celor trei pagini. Bineînțeles, obiectivele vizate variază puțin, dar aspectul general ce menține utilizatorul angrenat pentru mai mult nu trebuie eliminat. Dintre cele trei pagini, cea britanică oferă informații de specialitate în domeniul sportului profesionist, iar ultima aspecte practice pentru a înscrie juniorii în program. Cele două au puncte forte și aspecte ce trebuie șlefuite, iar pagina ce pare mai puțin lucrată este a doua, deoarece are elemente importante nefuncționale, cum ar fi secția de înscriere.

IV. SPECIFICAȚIILE CERINȚELOR SOFTWARE

IV.1. Introducere

1.1. Obiectiv

Documentul are ca scop clarificarea tuturor aspectelor ce țin de crearea unei pagini web cu scopul de a prezenta istoria Clubului Sportiv Municipal Suceava, cu precădere secția Volei, evoluția și perspective de viitor.

1.2. Convențiile documentului

Acest document folosește următoarele convenții.

Bază de date relațională	BDR
Echipa de volei CSM Suceava	EVCSMS

1.3. Audiența vizată și sugestii de citire

Proiectul are în vedere publicul larg și e util atât pentru sponsori, atleți și oamenii de rând pasionați de volei și de activitățile ce se desfășoară în municipiu, cât și pentru administratorii clubului.

1.4. Scopul proiectului

Această pagină își propune să prezinte clubul în vederea facilitării prezentării acestuia, în vederea atragerii de sponsori, atleți sau viitori atleți și pentru a reprezenta în mod profesional clubul municipiului.

1.5. Referințe

- <https://www.britishvolleyball.org/>
- <https://acslifegamesbucuresti.ro/>
- <https://cskb.ro/>
- <https://www.facebook.com/profile.php?id=100057069055225>

IV.2. Descriere generală

2.1. Perspectiva produsului

Proiectul va avea în vedere un istoric al meciurilor jucate, precum și cele ce vor urma, informații referitoare la jucători, parteneri, logo, metode de contact. De asemenea, se va prezenta viziunea clubului și rezultatele acesteia. În plus, se vor regăsi diverse știri referitoare la EVCSMS.

2.2. Particularitățile produsului

Acest site ajută în cadrul managementului echipelor, al jucătorilor și permite oferirea de aspecte importante despre campionate, meciuri jucate și perspective de viitor.

2.3. Clase de utilizatori și caracteristici

Pagina va avea trei tipuri de utilizatori: administrator, creator de conținut și vizitator.

Administratorul se ocupă de configurarea sistemului și poate actualiza orice informație critică sau necritică.

Creatorul de conținut poate doar adăuga informații în categoria „Noutăți”.

Vizitatorul ce este reprezentat de orice persoană care vizitează site-ul în scop informațional. Acesta poate doar viziona, dar nu modifica.

2.4. Mediul de operare

Bază de date relațională, Java, ...

Mediul de operare pentru acest site web este compus din următoarele:

- bază de date relațională
- sistem client/server
- sistem de operare: Windows
- bază de date: MySQL
- limbaj/cadre de programare back-end: Java/Spring și JPA
- limbaj/framework de programare front-end: HTML/HTML5, CSS și JavaScript.
- instrument UX design: Miro

2.5. Constrângeri de implementare și aspect

- Pagină responsive, atât pentru varianta desktop, cât și pentru telefon.
- Nu este permisă folosirea unui sistem de management al conținutului.
- Două categorii de utilizatori:
 - cei ce necesită autentificare: administrator și creatorul de conținut
 - vizitator.
- Link separat pentru autentificarea administratorului și a creatorilor de conținut.
- Pagina va folosi o paletă de culori specifică.
- Hashtag-urile vor avea o dimensiune fixă și va fi un număr maxim de hashtag-uri la o postare (~30).
- O postare poate avea maxim 10 fotografii sau 10 video-uri.
- O postare poate avea maxim 7000 de caractere.
- O postare nu poate avea și poze și video-uri, ci doar una din ele.
- Administratorul și creatorul de conținut vor avea acces la crearea de știri în secțiunea de Noutăți.
- Afisarea profilului jucătorului în mod inedit.

- Vizitatorul poate căuta personalul după nume, prenume și nume campionat și poate să vizualizeze profilul jucătorilor în secțiunea de Personal.

2.6. Presupuneri și constrângeri

Pentru un vizitator obișnuit, ar fi derulant să existe un buton de înregistrare, dar fără înscriere, aşadar, acesta va fi ascuns.

Creatorul de conținut va avea un aspect mai restrâns al paginii, având acces doar la modul de management al postărilor și al meciurilor.

IV.3. Particularitățile sistemului

3.1. Cerințe funcționale

- Toate paginile vor conține în antet un meniu ce conține logo-ul, meniuri drop-down, iar în navigație, bara de căutare.
- Toate logo-urile sunt referințe către o pagină anume. Cele ale sponsorilor sunt către paginile acestora, iar logo-ul clubului va face o redirectare către pagina proprie.
- Toate imaginile asociate rețelelor de socializare, în categoria de noutăți, va face o redirectare către pagina respectivă cu scopul de a distribui știrea.
- Bara de căutare va fi prezentă pe pagina dedicată personalului și va face doar căutarea după nume, prenume, sau nume campionat.
- Filtrările se vor face folosind butoane de tip radio (alegere simplă), checkbox (alegere multiplă), meniu drop-down sau calendar.
- Multiple link-uri către pagini specifice.
- Autentificarea utilizatorilor cu rolul de Creator de conținut și Administrator se va face la un link separat.

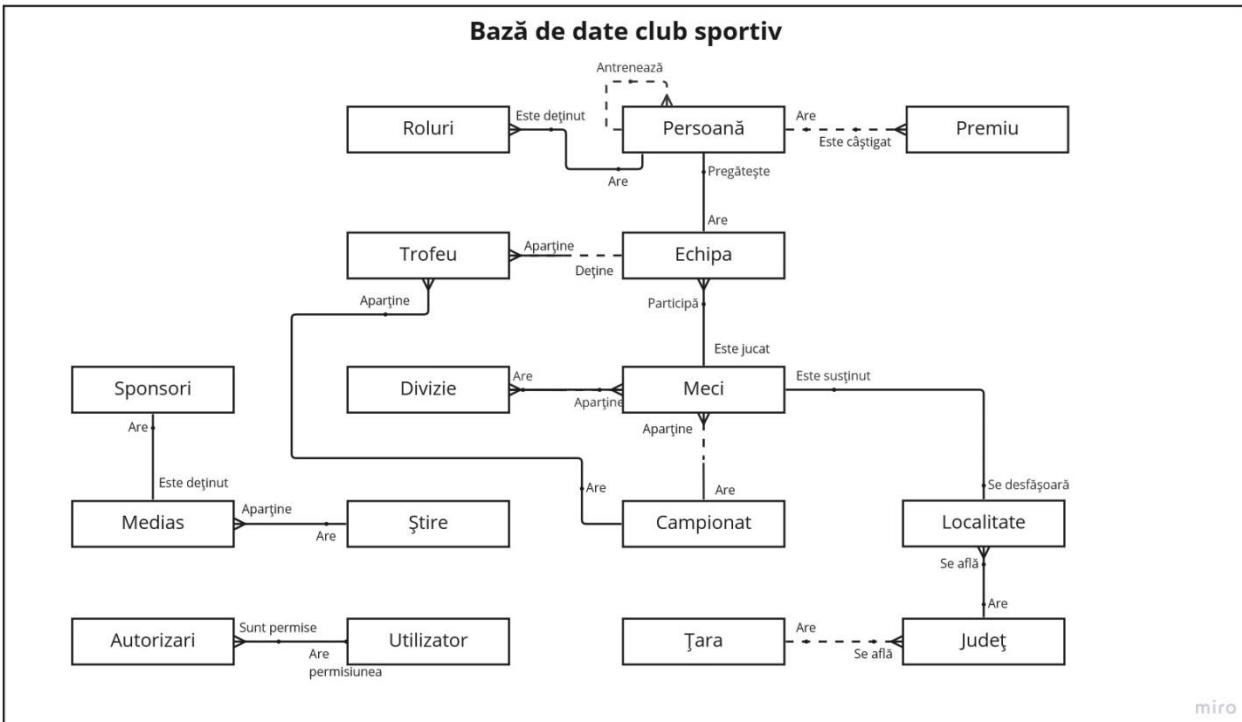


Figura 0. Schema bazei de date

IV.4. Cerințe de interfață externe

4.1. Interfețe utilizator

- Pagina de prezentare
 - Vizualizarea lotului curent sub forma unei poze cu echipa și redirecționare către o pagină cu mai multe detalii când este apăsată.
 - Vizualizarea clasamentului de pe pagina fereastră sub forma unui link care redirecționează către pagina acesteia.
 - Vizualizarea ultimului și următorului meci sub forma unei secțiuni cu detalii despre acestea.
 - Vizualizarea ultimelor nouăți sub forma unei secțiuni care va arăta ultimele 10 nouăți în ordine cronologică și un link către pagina cu toate nouățile.
 - Vizualizarea echipei de seniori sub forma unei poze care atunci când este apăsată va direcționa utilizatorul către o pagină cu toate echipele de seniori.
 - Vizualizarea partenerilor sub forma unei liste cu link-uri către pagina acestora.
 - O secțiune cu date de contact și redirecționare către paginile de social media sub forma unor butoane.
- Detalii club
 - Această secțiune va avea un meniu drop-down ce va redirecționa către pagina cu viziunea clubului, istoria clubului sau trofee obținute de club în funcție de opțiunea aleasă, cu detalii, poze, video-uri despre acestea.

- **Calendar meciuri**
 - Filtrarea meciurilor în funcție de tipul campionatului, a amicalului, sau al ediției sub forma unor liste drop-down de unde va putea alege utilizatorul tipurile de campionat, amicale sau ediții de care este interesat.
 - O secțiune dedicată meciurilor viitoare având detalii despre acestea (data, campionat, echipele implicate, logo-ul echipelor implicate, ora, locația de desfășurare a meciurilor și link către pagina unde se poate urmări meciul live).
 - O secțiune unde vor fi afișate rezultatele, fiind detalii despre scorul final, data, campionat, echipele implicate, logo-ul echipelor implicate, ora, locația de desfășurare a meciurilor și link către pagina unde se poate urmări meciul live.
- **Noutăți**
 - Creare de noi știri prin intermediul unui formular de către utilizatorii cu rolul de Creator de conținut și Administrator.
 - Opțiunea de a programa o știre la o dată și oră anume de către utilizatorii cu rolul de Creator de conținut sau Administrator în formular.
 - Opțiunea de a salva o știre ca şablon în cazul utilizatorilor cu rol de Creator de conținut sau Administrator.
 - Încărcarea unei postări cu fotografii sau video-uri prin intermediul formularului.
 - Opțiunea de a distribui pe paginile de socializare acele știri dorite de către oricare tip de utilizator prin apăsarea butonului de share.
 - Vizualizarea știrilor publicate, programate sau şablon într-un tabel.
 - Posibilitatea de a filtra datele după tipul de știre fiind o casetă text de căutare specifică.
 - Posibilitatea de a vizualiza postări din anumite intervale de timp, utilizatorul putând alege data de început și de sfârșit dintr-un calendar.
- **Personal staff**
 - Vizualizare detalii despre antrenori și jucători (nume, prenume, naționalitate, post, data nașterii, înălțime, descriere) sub formă de text și poze/video-uri.
 - Căutare antrenori și jucători după nume, prenume și nume campionat, utilizatorul introducând numele, prenumele și numele campionatului de care este interesat într-o casetă text.
 - Vizualizarea unei cronologii cu rolurile avute de-a lungul timpului și premiile obținute a unui antrenor sau jucător .
 - Posibilitatea de a administra personalul de către utilizatorii cu rolul de Administrator, ceea ce presupune ștergerea, adăugarea, modificarea antrenorilor sau jucătorilor.
- **Sponsori și parteneri**
 - Vizualizarea siglei, numele complet și optional un link către sponsori/parteneri și ediția sponsorizată, partenerii fiind prezentați sub forma unei liste.
- **Volei juvenil**
 - Vizualizarea secțiunilor din cadrul voleiului juvenil: juniori, cadeți, speranțe, mini-volei, având specificat lotul de jucători, aceste secțiuni fiind sub forma unui meniu drop-down.

- Vizualizarea premiilor obținute (denumire premiu, loc campionat, anul de referință, echipă) într-o secțiune la fiecare categorie.
- Posibilitatea de a administra secțiunile din cadrul voleiului juvenil, ce presupune ștergerea, adăugarea, modificarea elementelor din aceste secțiuni.
- **Modul administrare**
 - Posibilitatea de autentificare a Administratorului și a Creatorului de conținut prin apăsarea unui buton ce îi va redirecționa către o pagină de logare.
 - Posibilitatea de a administra conturile, prin ștergerea, adăugarea, modificarea sau vizualizarea datelor acestora, având o interfață specifică doar vizibilă Administratorului.
 - Posibilitatea Administratorului de a accesa toate modulele din aplicație.
 - Posibilitatea Creatorului de conținut de a administra postările și meciurile, prin ștergerea, adăugarea, modificarea sau vizualizarea acestora, având o interfață specifică doar vizibilă Creatorului de conținut.

4.2. Interfețe hardware

- Un sistem de calcul ce se poate conecta la Internet și pe care poate rula un navigator web.

4.3. Interfețe software

- Un browser ce suportă HTML/HTML5, CSS și JavaScript.
- Sistemul de operare Windows, Android sau iOS.
- Pentru stocarea sau preluarea informațiilor referitoare la ... a fost aleasă o bază de date relațională.
- Pentru partea de back-end a fost ales mediul de programare IntelliJ IDEEA datorită modului de lucru mai eficient cu Java/Spring și JPA.
- Pentru partea de front-end se va folosi Visual Code datorită suportului pe care îl oferă limbajelor HTML/HTML5, CSS și JavaScript.

4.4. Interfețe de comunicare

Proiectul suportă tot felul de navigatoare de internet.

IV.5. Cerințe nefuncționale

5.1. Cerințe de performanță

Bază de date realizată corespunzător, cu redundanță minimă.

Timp de răspuns scăzut datorat codului de calitate.

Performanța poate fi asigurată și prin întreținerea bazei de date utilizând planuri de mentenanță ce fac optimizarea indecșilor și verificarea integrității datelor programată, cât și curățarea backup-urilor vechi.

5.2. Cerințe de siguranță

Se vor programa job-uri pentru a face backup regulat al datelor și a log-urilor.

5.3. Cerințe de securitate

Accesul la adăugarea și modificarea datelor de orice fel se face prin intermediul unei autentificări. De asemenea, toate datele se vor valida înainte de a fi stocate. În plus, datele pot fi criptate.

5.4. Atribute de calitate software

Un program trebuie să aibă în general o serie de atribute, iar această pagină nu face excepții. Se pot enumera următoarele:

- Accesibilitatea.
- Corectitudinea.
- Întreținerea.
- Utilitatea.

V. DIAGRAAMELE CAZURIILOR DE UTILIZARE

1. Structura generală a cazurilor de utilizare

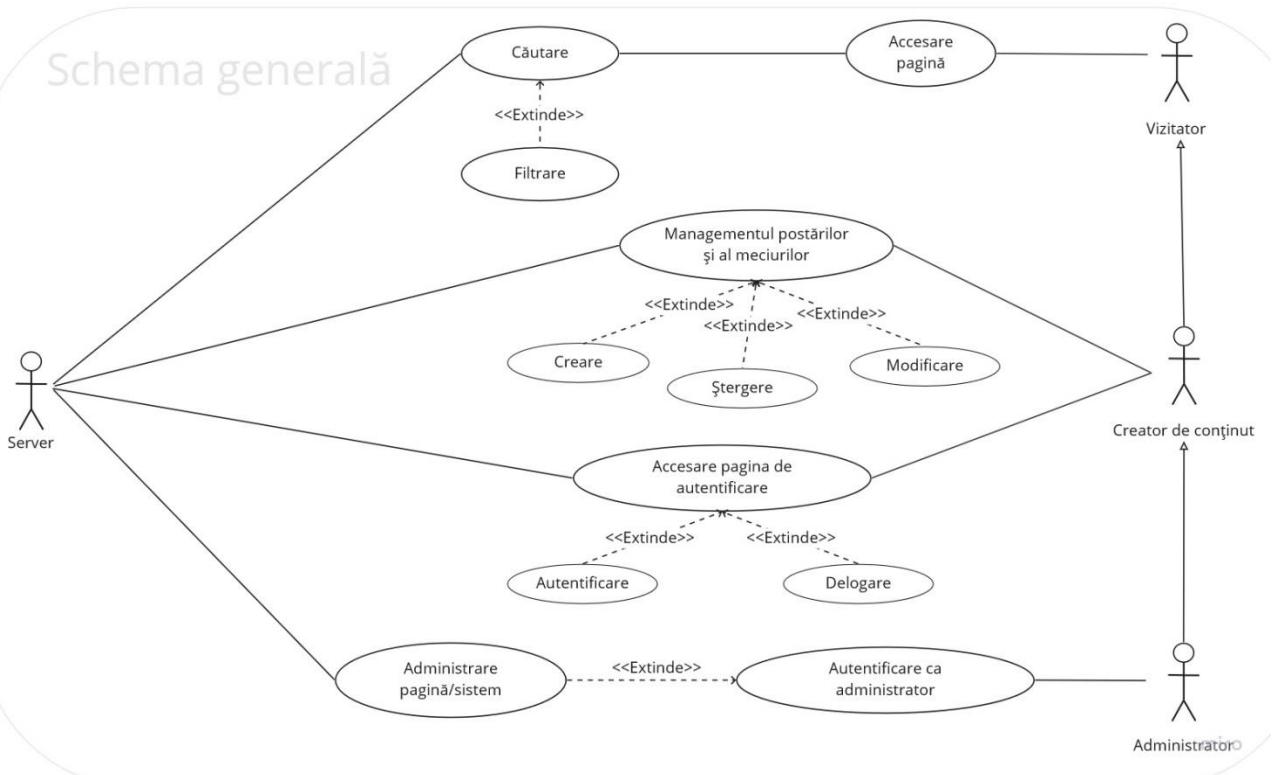


Figura 1. Diagrama cu structura generală a cazurilor de utilizare

2. Diagramele UML specifice vizitatorului

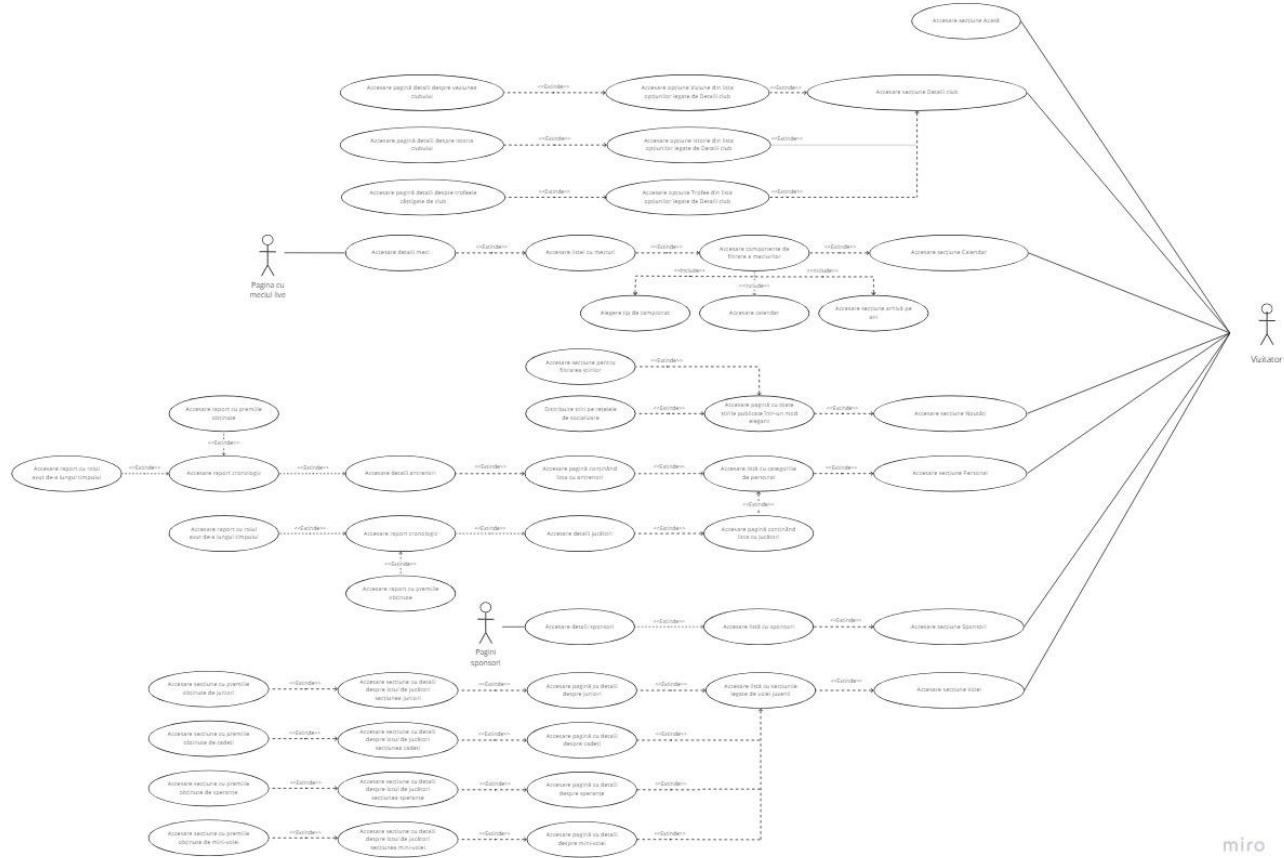


Figura 2. Imaginea cu ansamblu conținând cazurile de utilizare specifice utilizatorului (accesarea oricărei opțiuni din bara de navigație)

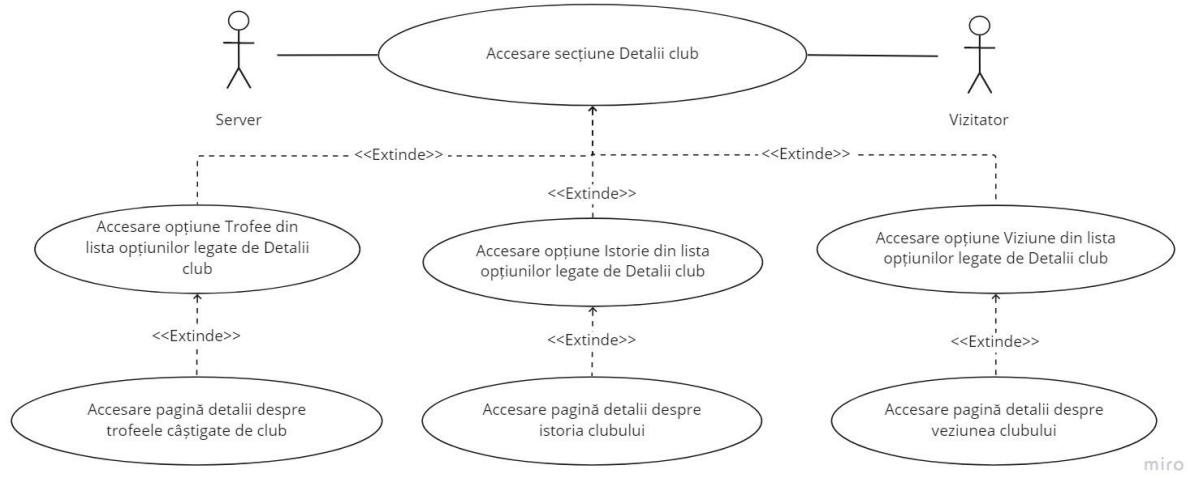


Figura 3. Diagrama cu cazul când vizitatorul accesează pagina de Acasă și pagina Detalii club din bara de navigație

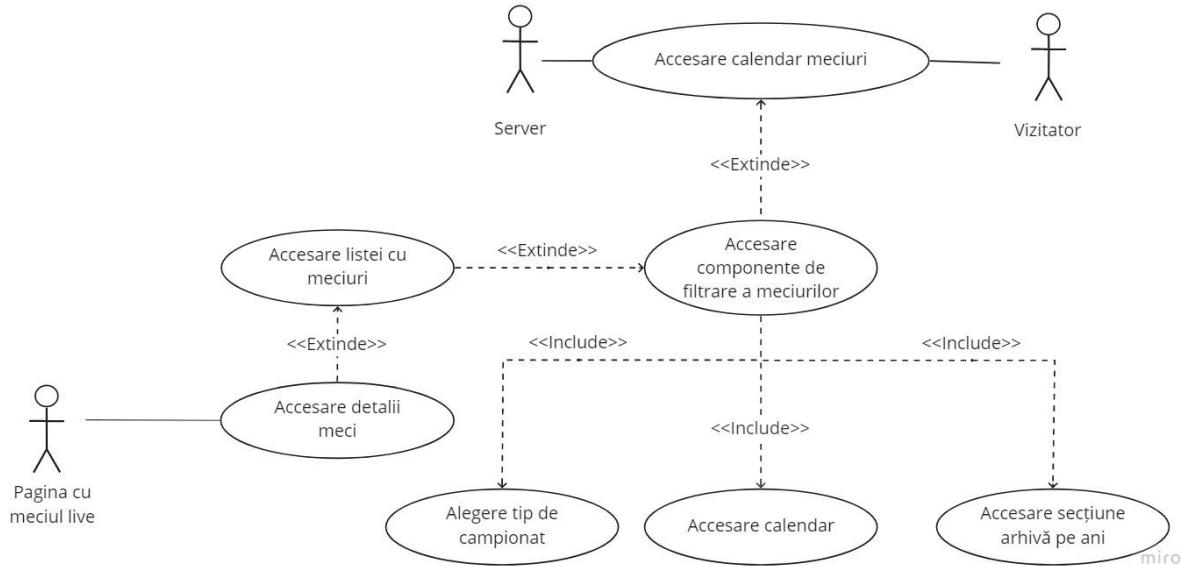


Figura 4. Diagrama cu cazul când vizitatorul accesează pagina Calendar meciuri din bara de navigație

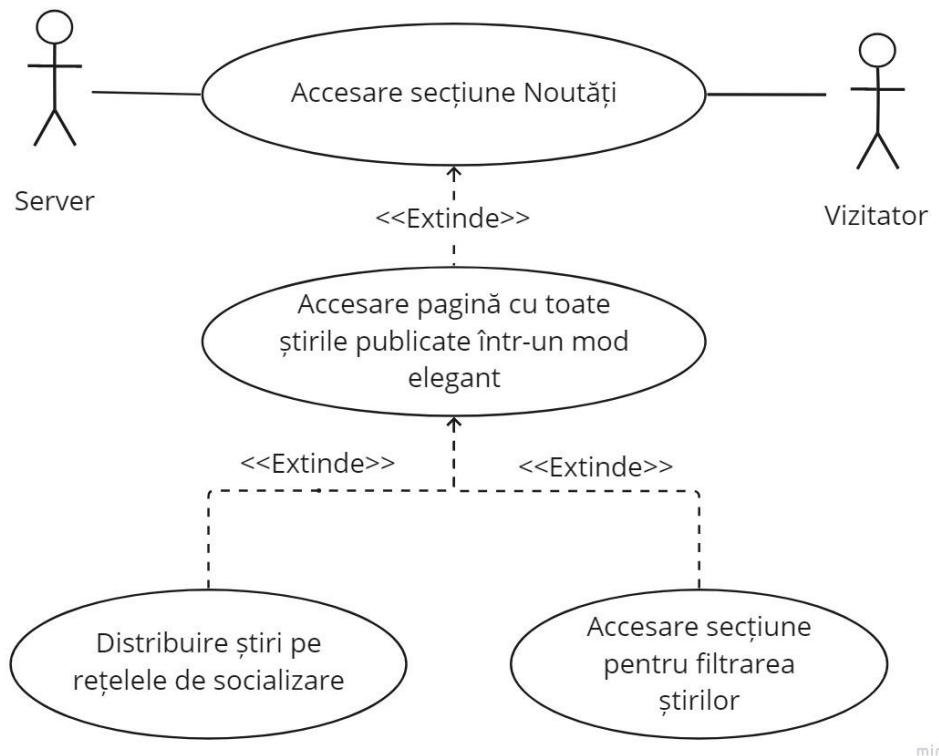


Figura 5. Diagrama cu cazul când vizitatorul accesea pagina Noutăți din bara de navigație

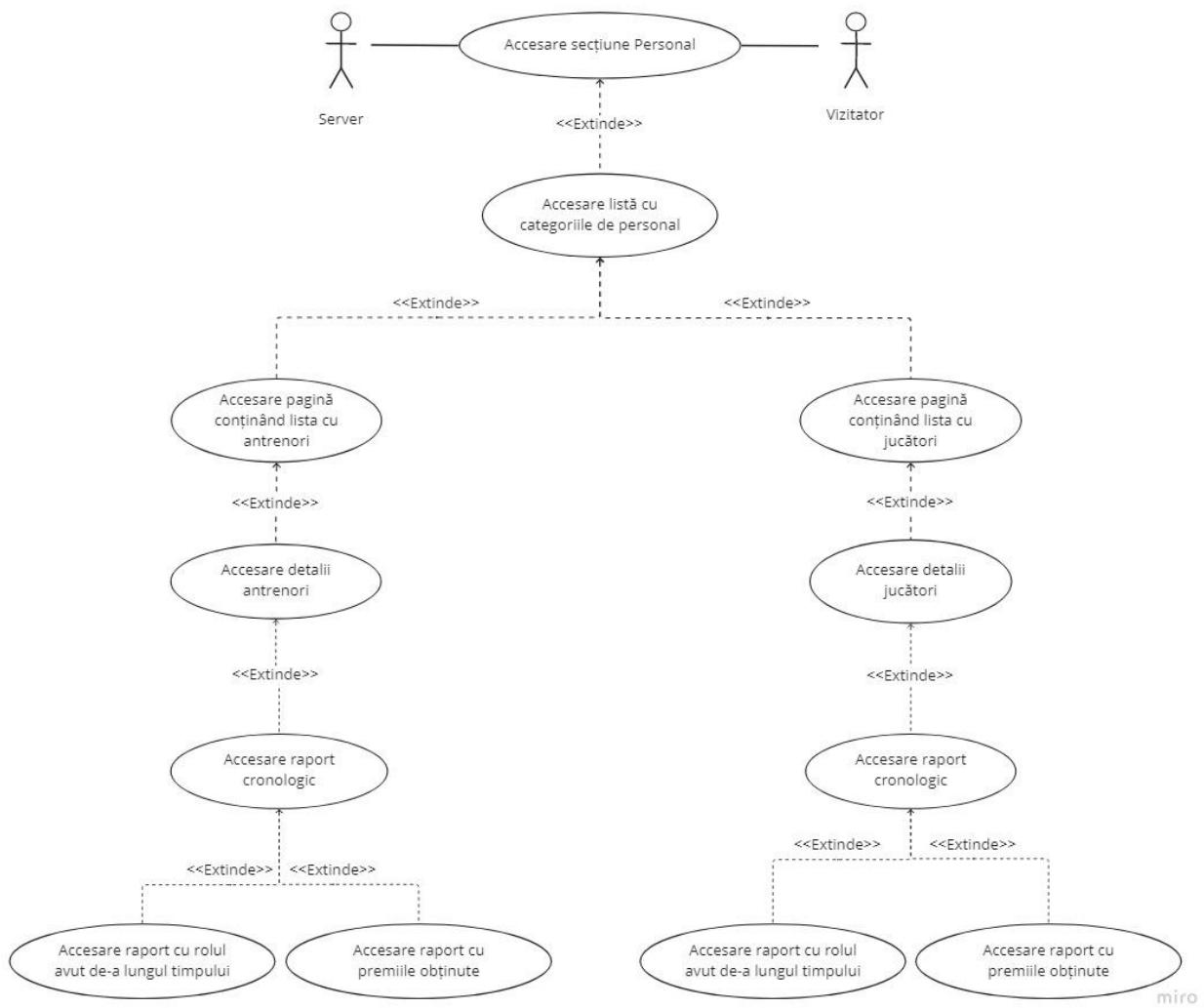


Figura 6. Diagrama cu cazul când vizitatorul accesează pagina Personal din bara de navigație

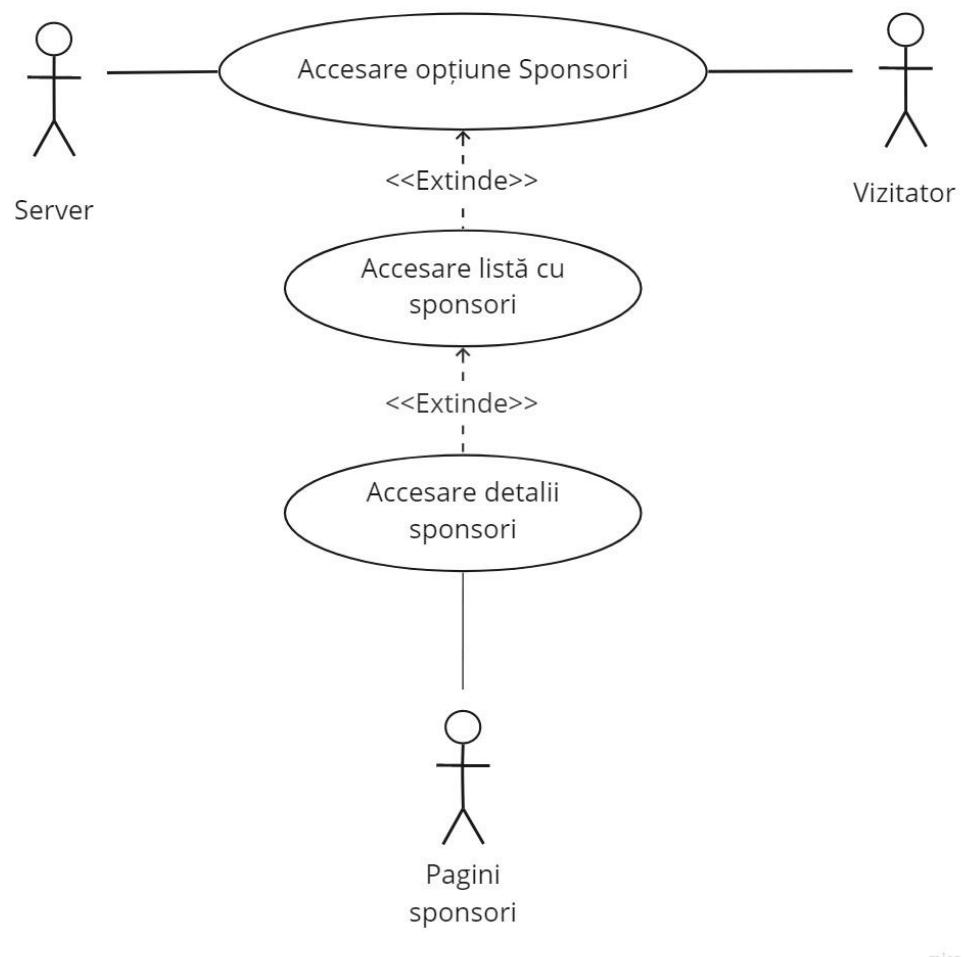


Figura 7. Diagrama cu cazul când vizitatorul accesează pagina Sponsori din bara de navigație

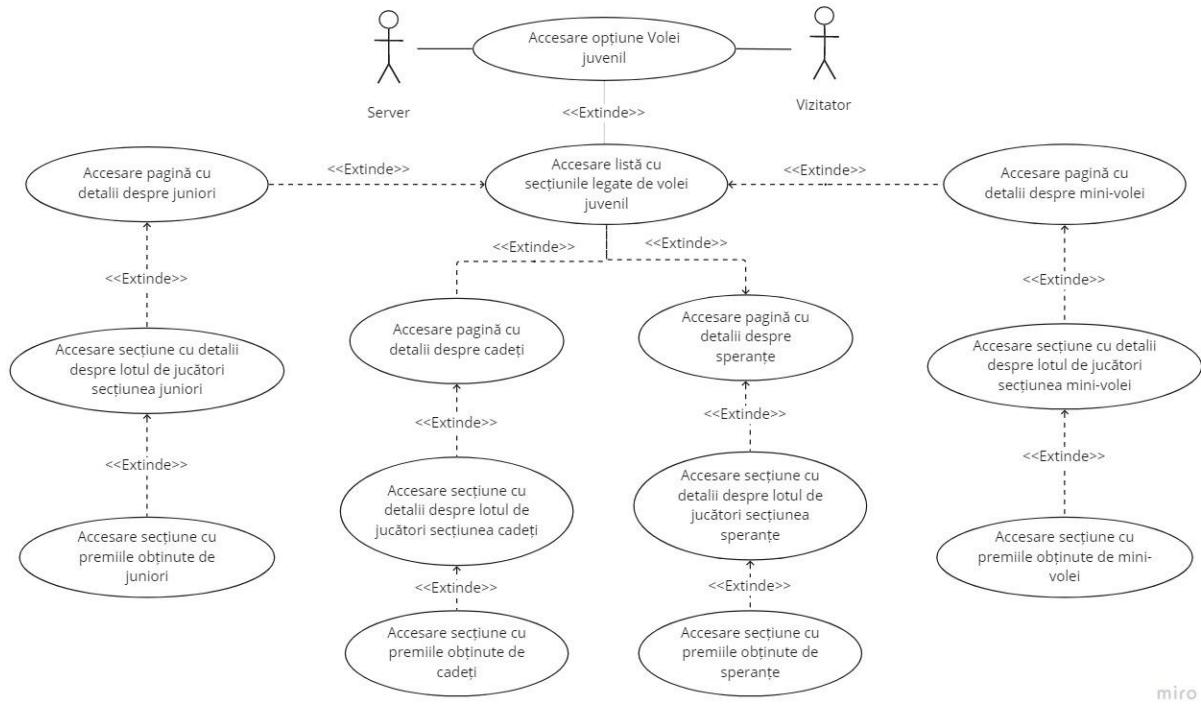


Figura 8. Diagrama cu cazul când vizitatorul accesează pagina Volei juvenil din bara de navigație

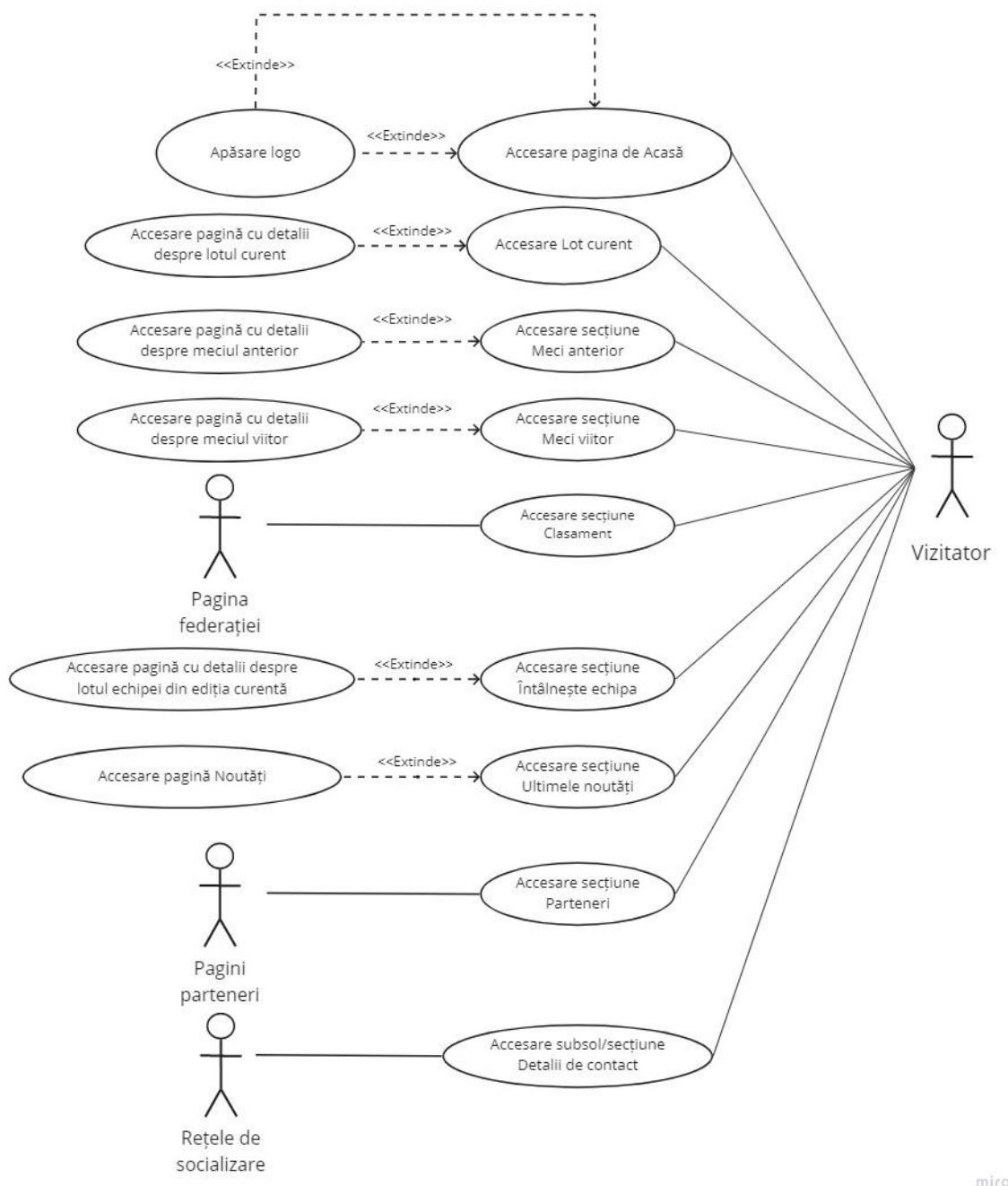


Figura 9. Diagrama cu cazul când vizitatorul accesează pagina de Acasă (detaliat)

3. Diagramele UML specifice creatorului de conținut

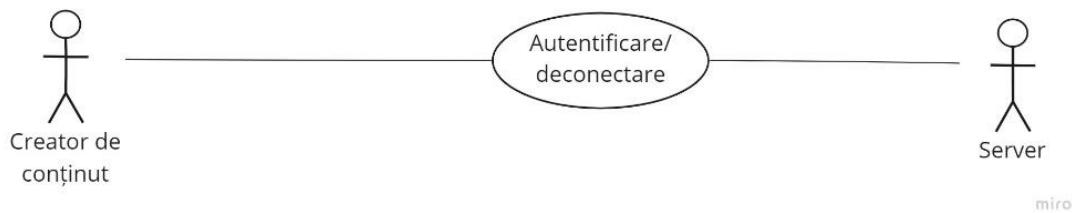


Figura 10. Diagrama cu cazul când creatorul de conținut se autentifică/deconectează

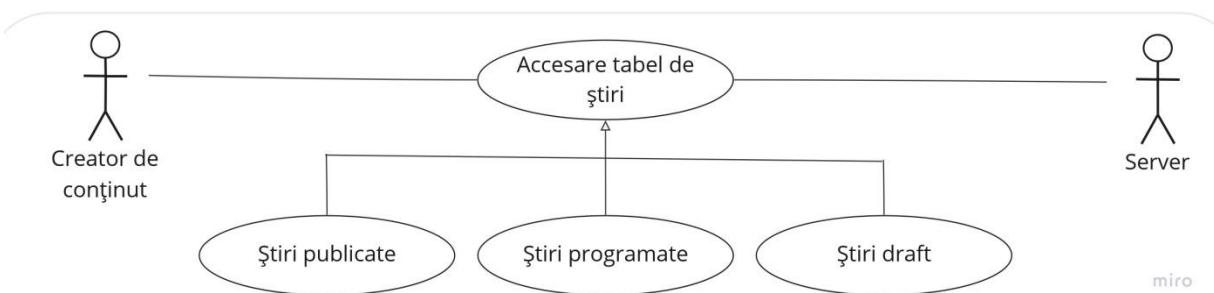


Figura 11. Diagrama cu cazul când creatorul de conținut vizualizează tabelul de știri

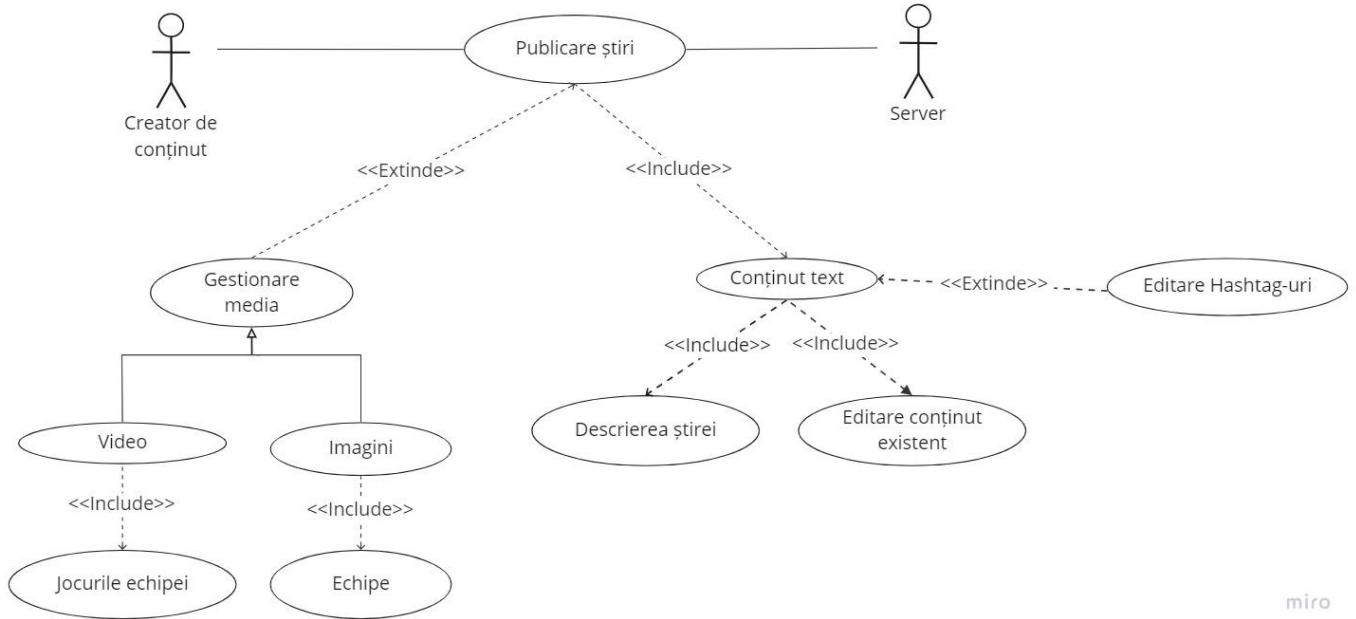


Figura 12. Diagrama cu cazul când creatorul de conținut publică știri

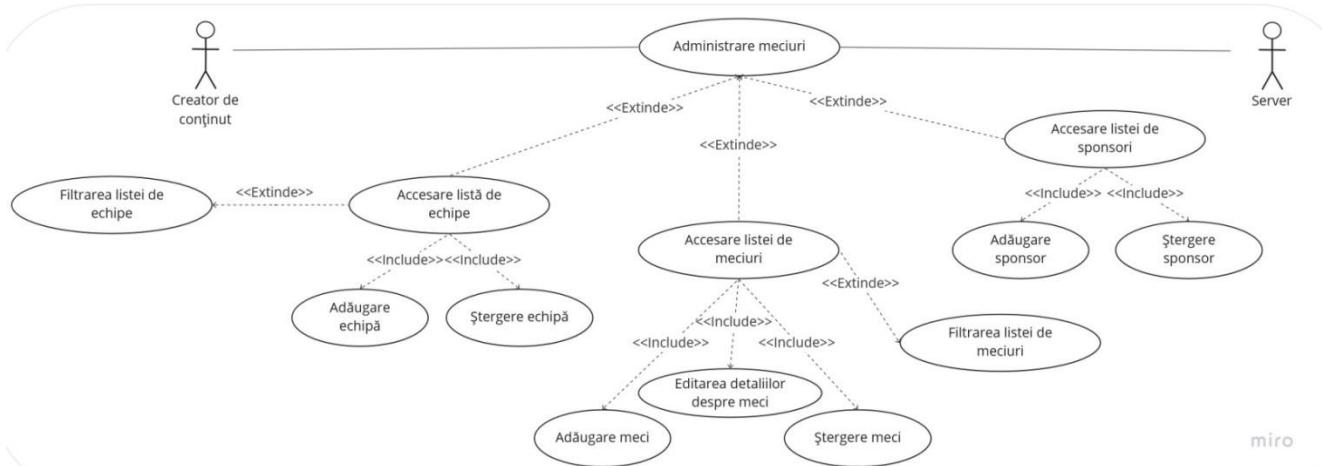


Figura 13. Diagrama cu cazul când creatorul de conținut administrează meciuri

4. Diagramele UML specifice Administratorului

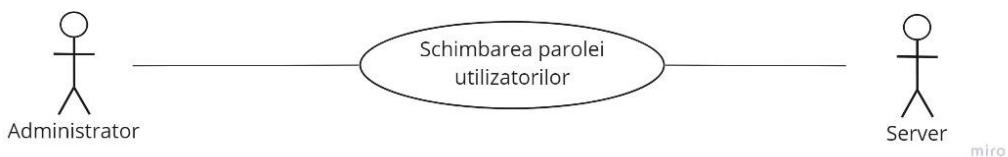


Figura 14. Diagrama cu cazul când administratorul schimbă parola unui utilizator

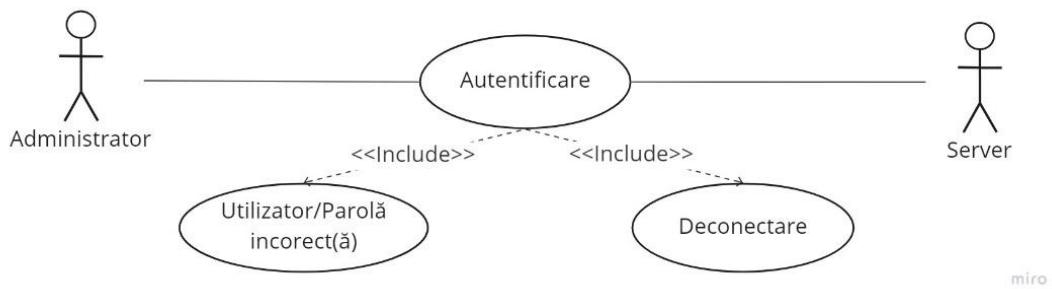


Figura 15. Diagrama cu cazul când administratorul se autentifică și introduce date greșite

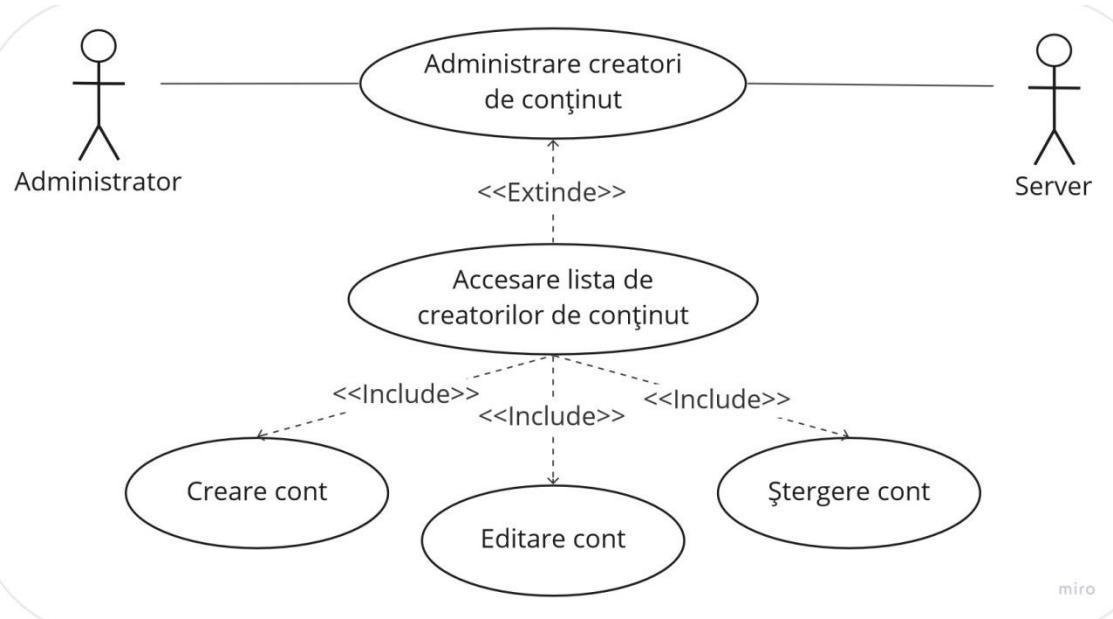


Figura 16. Diagrama cu cazul când administratorul gestionează conturile creatorilor de conținut

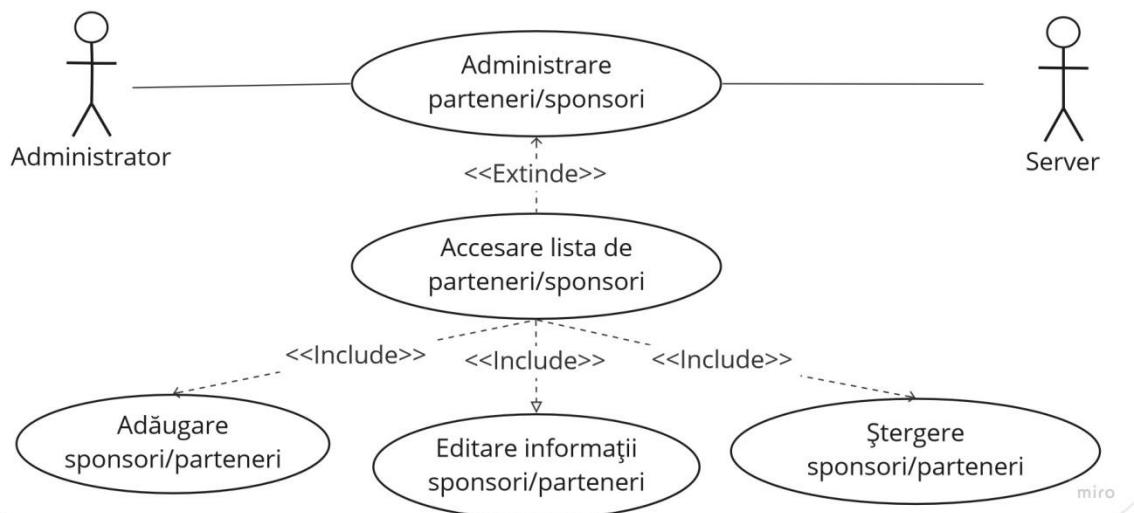


Figura 17. Diagrama cu cazul când administratorul gestionează sponsorii

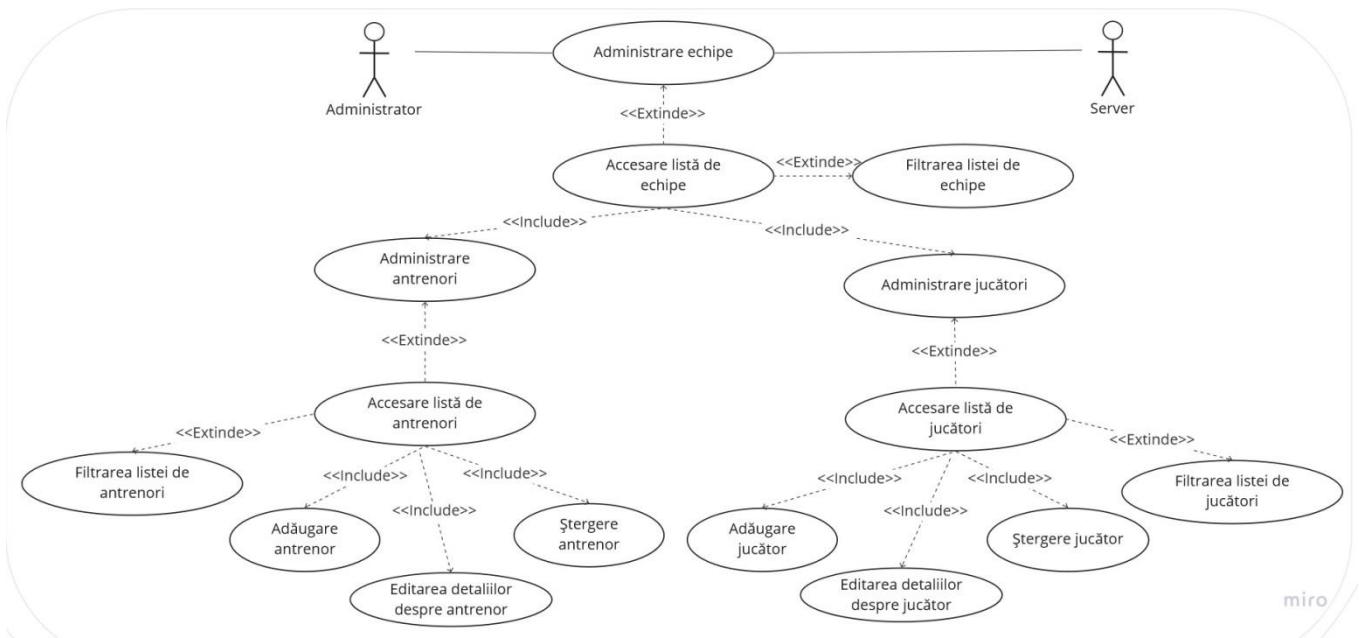


Figura 18. Diagrama cu cazul când administratorul gestionează echipele

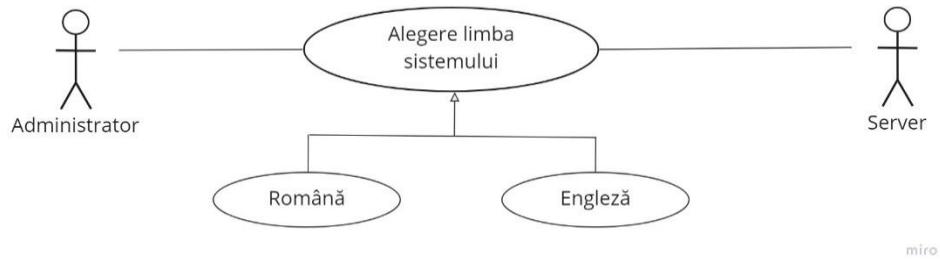


Figura 19. Diagrama cu cazul când trebuie să alegem limba sistemului

VI. WIREFRAME

Instrumentul software utilizat pentru crearea wireframe-ului este *Miro*.

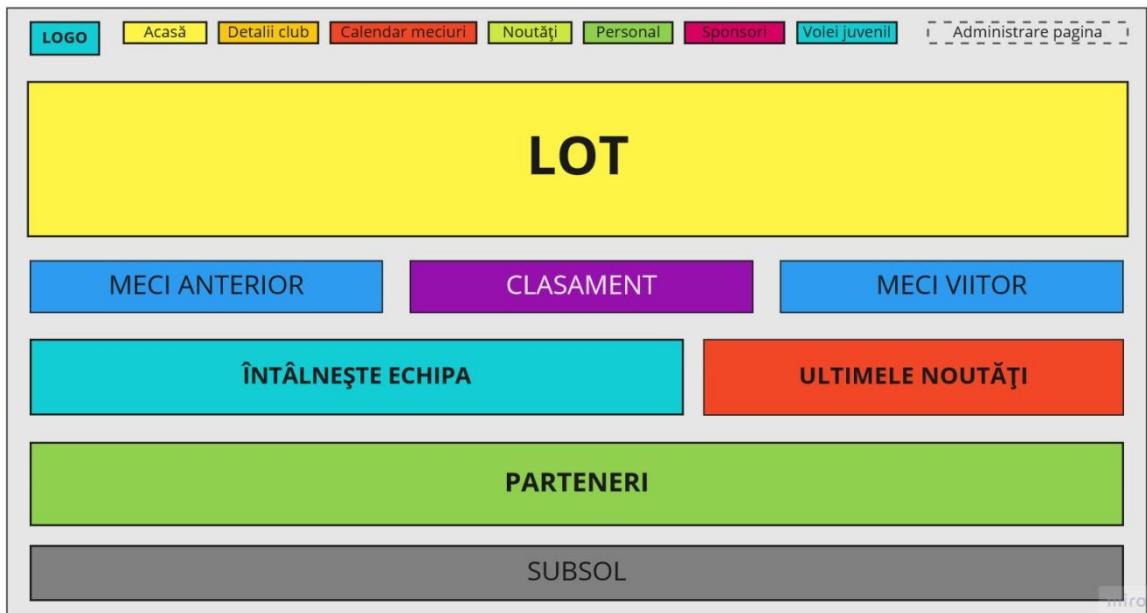
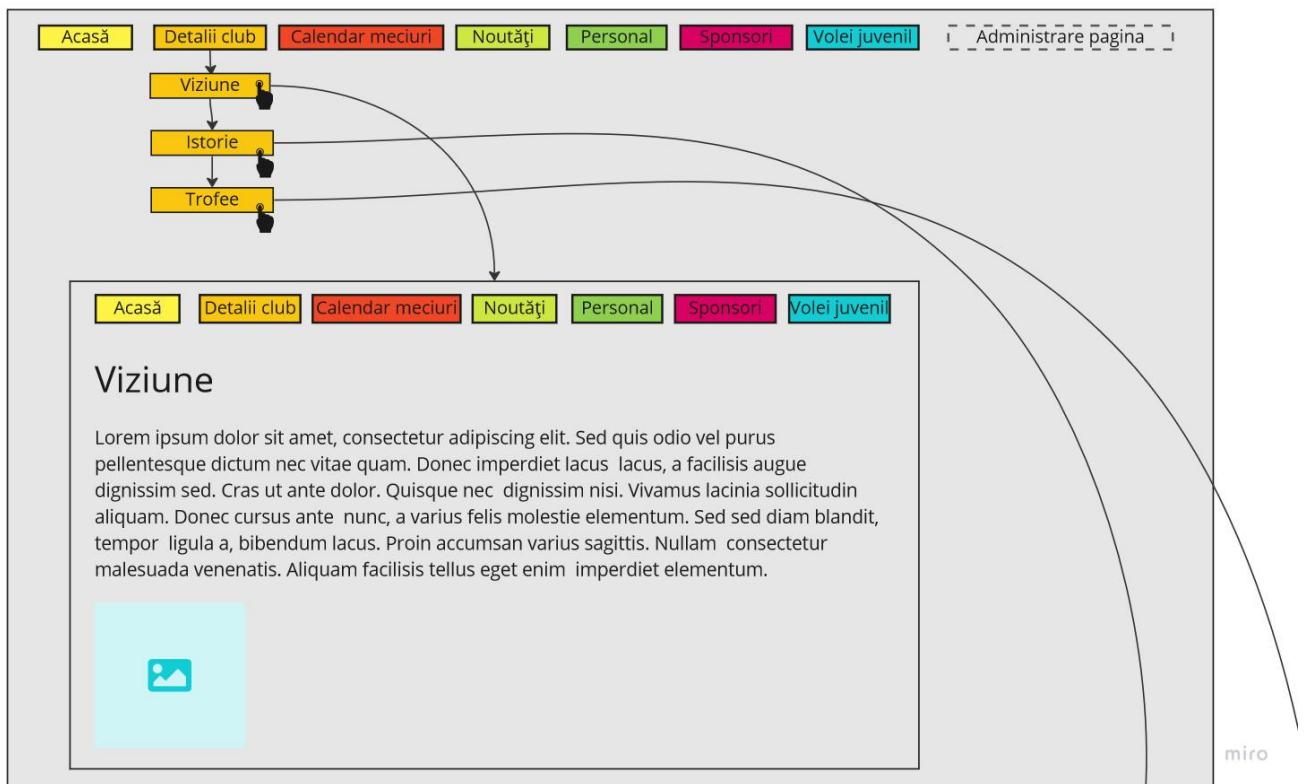


Figura 20. Pagina Acasă



Acasă Detalii club Calendar meciuri Noutăți Personal Sponsori Volei juvenil

Istorie

Placeholder text (Lorem ipsum) and image icon.

miro

Acasă Detalii club Calendar meciuri Noutăți Personal Sponsori Volei juvenil

Trofee

Placeholder text (Lorem ipsum) and image icon.

miro

Figurile 21,22,23. Pagina Detalii club împreună cu subpaginile Viziune, Istoric și Trofee

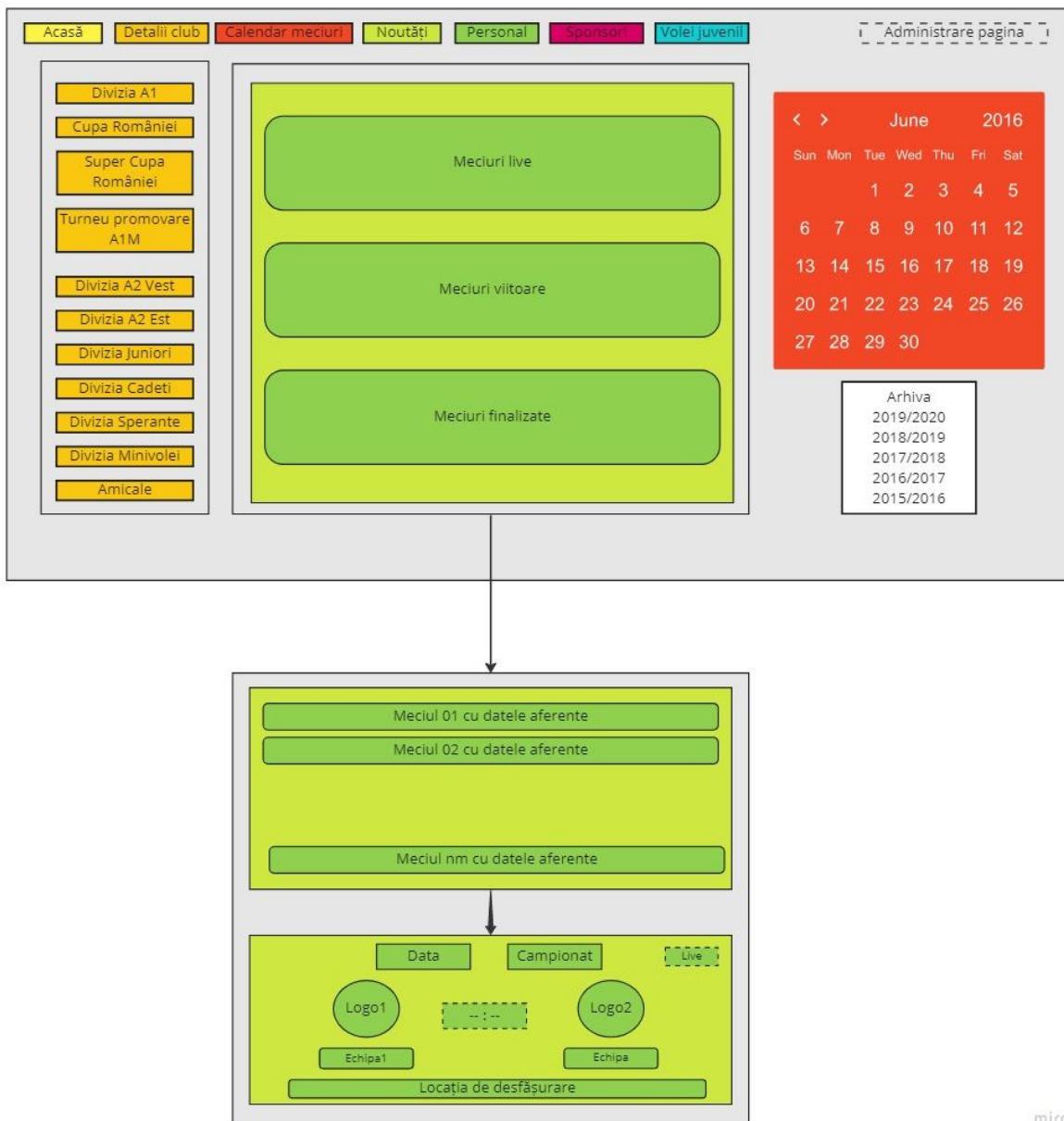
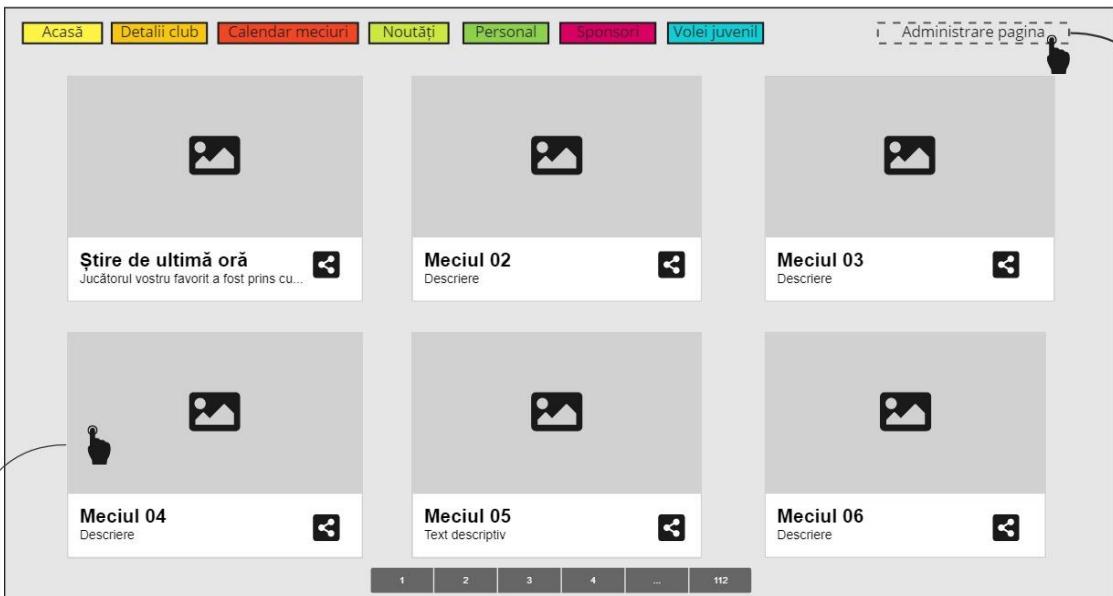


Figura 24. Pagina Calendar Meciuri



This screenshot shows a news management interface with a navigation bar at the top: Acasă, Detalii club, Calendăr meciuri, Noutăți, Personal, Sponsor, and Volei juvenil. Below the navigation bar are three status buttons: Publicat, Programat, and Draft. A sidebar on the left contains a "Filtrare" section with a dropdown menu set to "Tip ştire" and several filter options (Ieri, Ultimele 7 zile, Ultimele 28 de zile, Ultimele 30 de zile, Luna curentă, Anul curent, All the time), and a calendar for June 2016.

The main area displays a list of news items:

- Stire 1, data
- Stire 2, data
- Stire 3, data
- Stire 4, data
- ...
- Stire n, data

A large rectangular box on the right represents the "Creare/Editare știre" (Create/Edit Article) screen, which is currently empty except for a plus sign (+) in the top right corner.

Titlu

Descriere text

Definire Hashtag-uri

Optiuni de programare

Încărcare în postare

Optiuni

Instant

în avans

Salvare ca schită

DD/MM/YYYY HH:MM

Upload image

Upload video

Doar text.

Salvare

Ștergere

Cancel

miro

Acasă | Detalii club | Calendar meciuri | Noutăți | Personal | Sponsorzi | Volei juvenil | Administrare pagina

TITLU

Conținut

Upload image

Upload video

Doar text.

Salvare

Ștergere

Cancel

miro

Figurile 25,26,27,28. Pagina Noutăți împreună cu paginile pentru administrarea acesteia

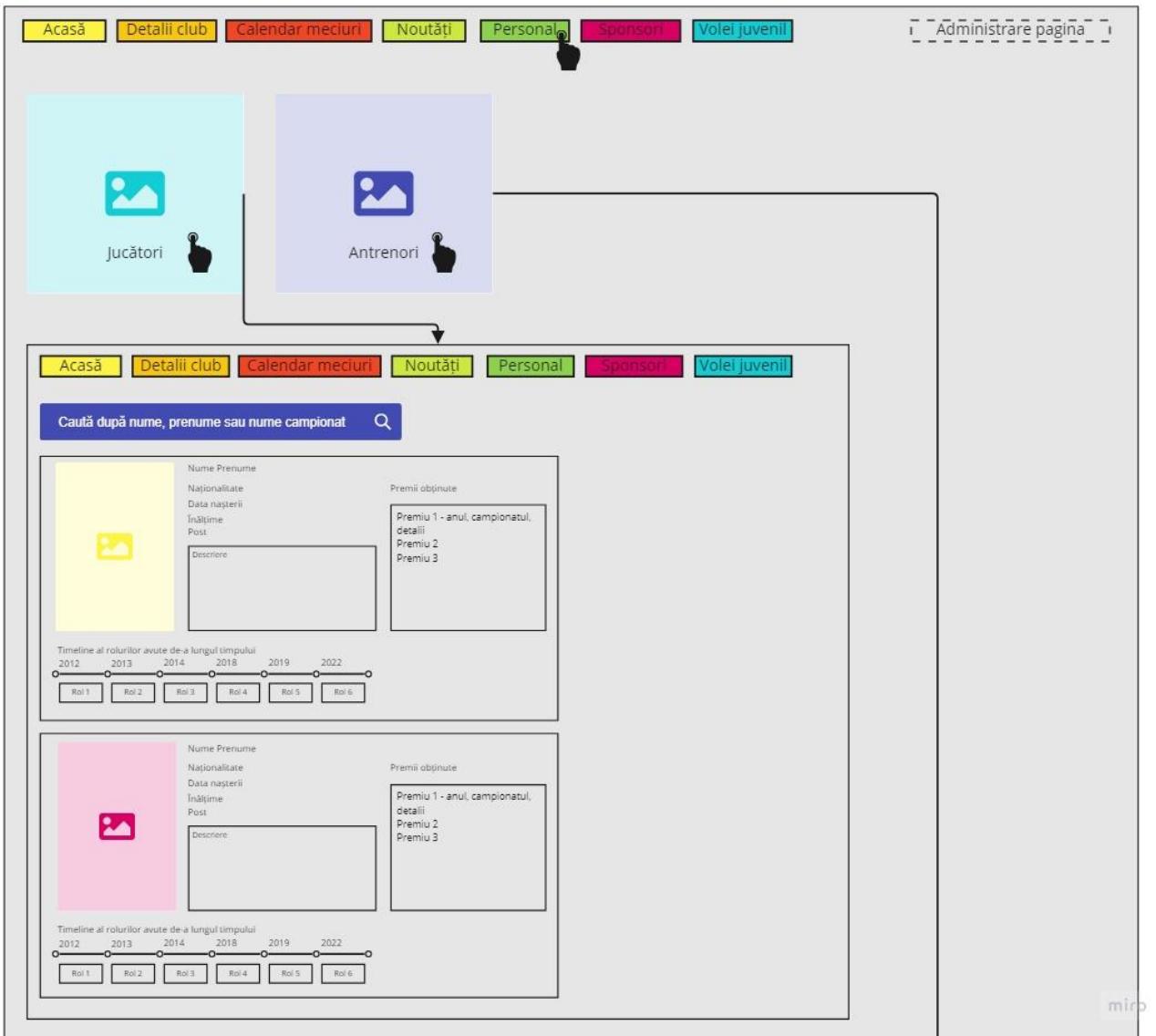


Figura 29. Pagina Personal (staff)

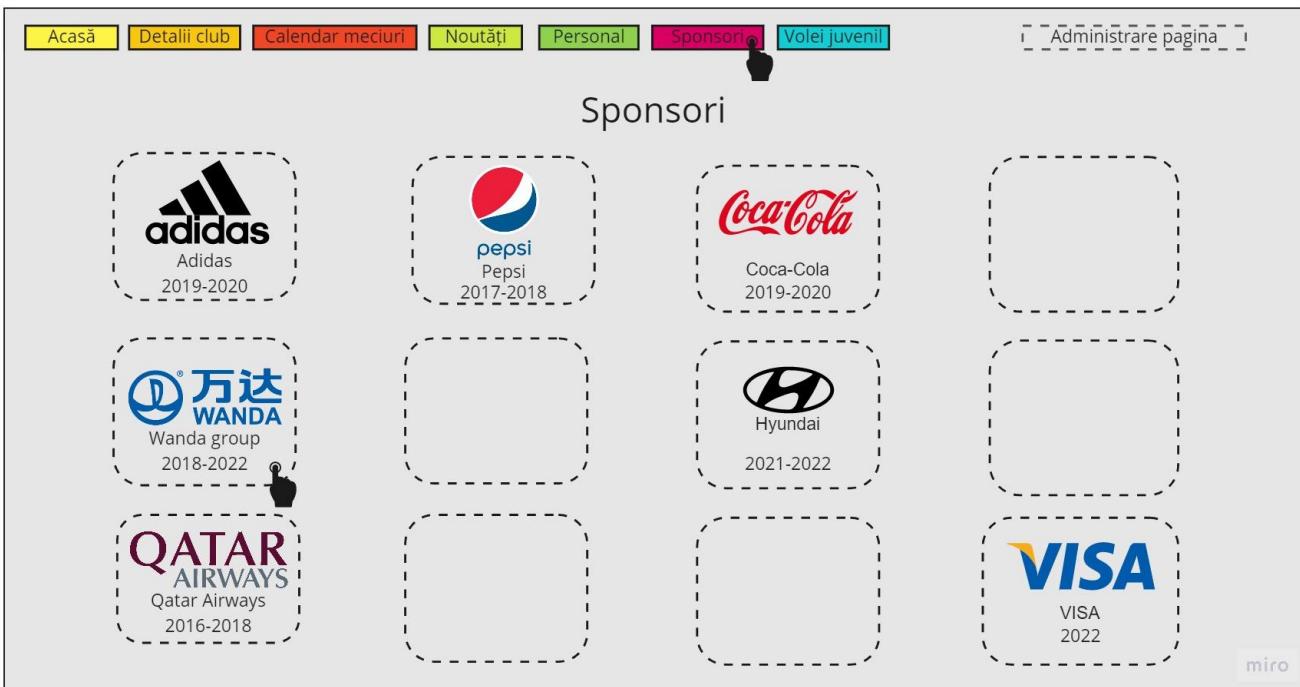
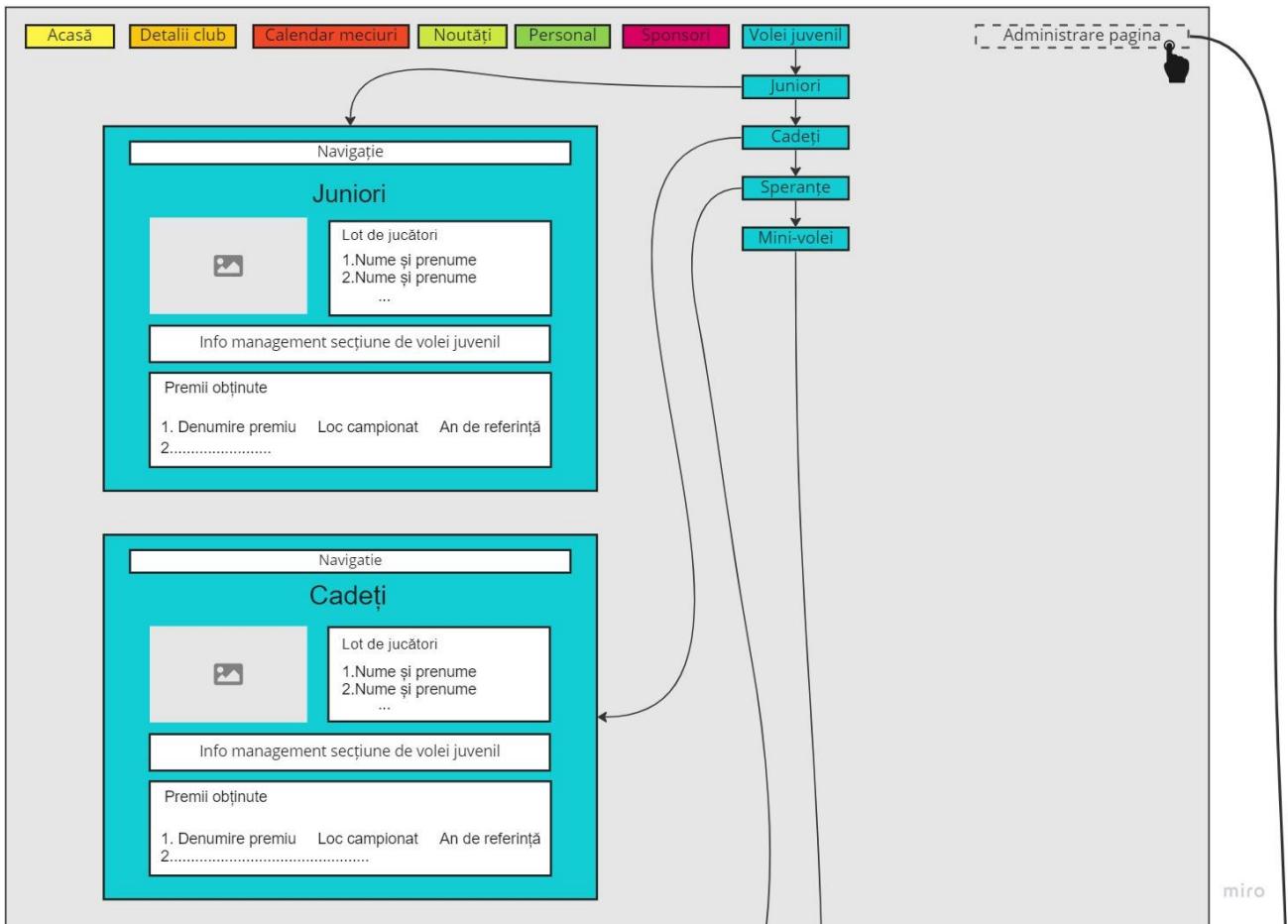


Figura 30. Pagina Sponsori





Figurile 31 și 32. Pagina Volei juvenil împreună cu subpaginile Juniori, Cadeți, Speranțe și Mini-volei

Juniori Cadetii Speranțe Mini-volei

Lot de jucători

Nume	Prenume

Info management secțiune de volei juvenil

Premii obținute

Denumire premiu	Loc campionat	An de referință

miro

Figura 33. Pagina Administrare pentru Volei juvenil

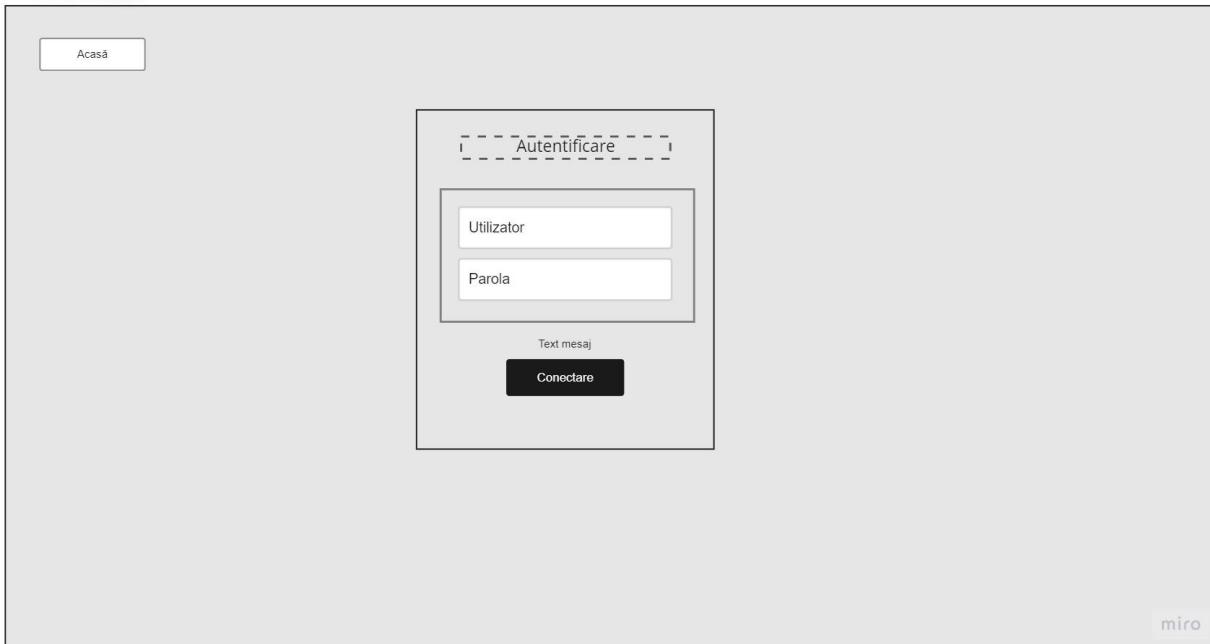


Figura 34. Pagina Autentificare

VII. ARHITECTURA APLICAȚIEI

Realizarea diagramelor UML a fost posibilă cu ajutorul platformei Miro.

1. Arhitectura fizică

Ca și tehnologii ce vor fi folosite se enumera Java/Spring și JavaScript.

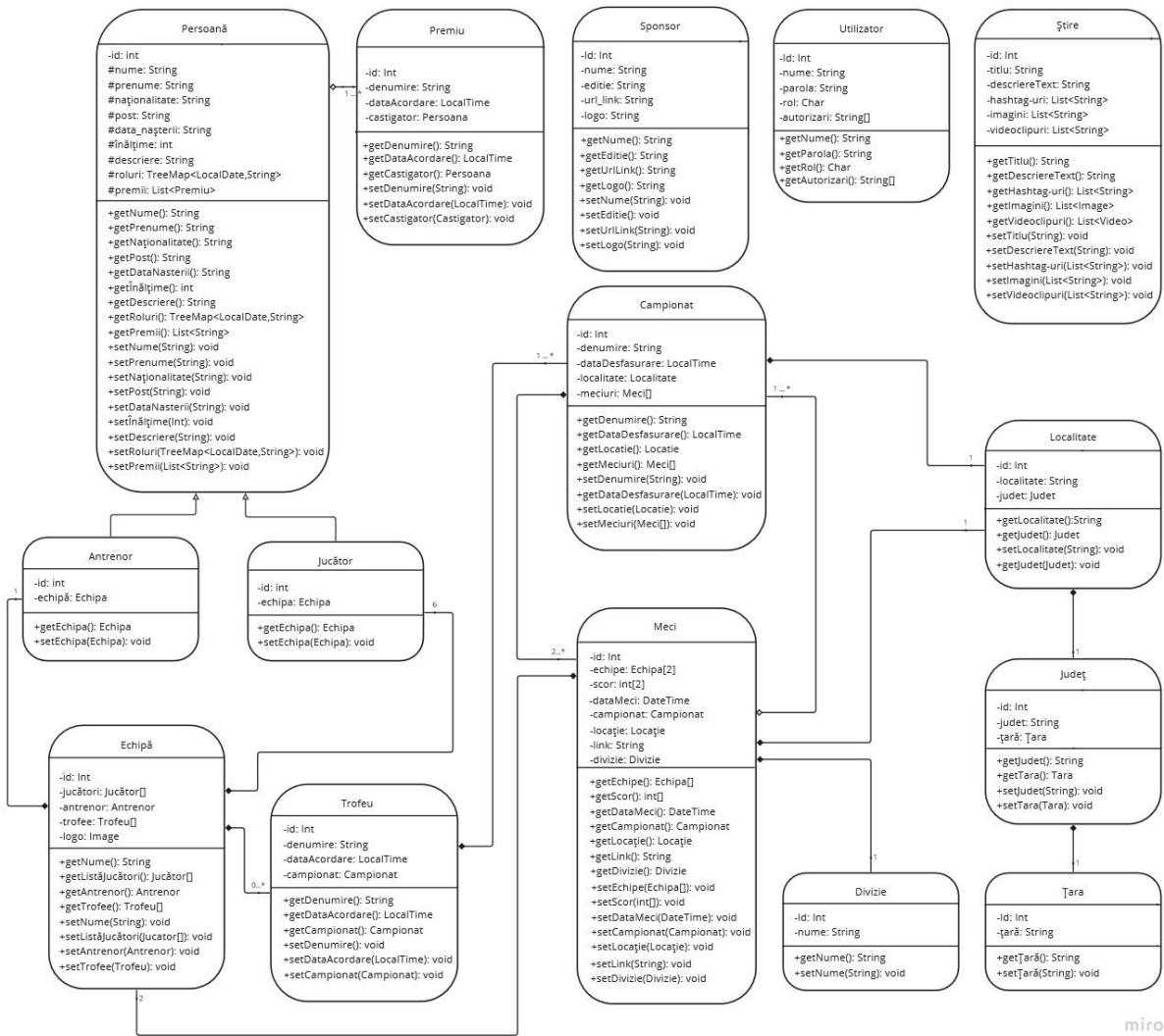


Figura 35. Diagrama claselor

2. Arhitectura logică

Aplicația WEB se folosește de o arhitectură de tip client-server împărțită în mai multe etape.

- Client

Această parte este reprezentată de orice browser WEB.

- Acces

Comunicarea dintre client și server se va face pe trei nivele de acces: vizitator, creator de conținut și administrator. Ca și vizitator, se poate consulta pagina și extrage date de interes, iar creatorul de conținut și administratorul au nevoie de un mecanism de autentificare, ce le va

garanta nivele de prioritate diferite. Creatorul de conținut va putea gestiona partea de nouăți, iar administratorul va avea cele mai multe posibilități.

- Prezentare

Acest nivel este reprezentat de interfața web. Cu alte cuvinte, ceea ce este vizibil utilizatorului. Această secțiune va fi împărțită în pagini separate, care, fiecare cu specificul lor, vor conține: referințe către alte pagini de interes, sau către secțiuni din aceeași pagină, butoane cu ajutorul cărora se vor accesa modale sau formulare, imagini sau videoclipuri.

- Business logic

În această parte se realizează comunicația dintre baza de date și clientul web prin intermediul serviciilor oferite de serverul web.

- Baza de date

Baza de date stochează datele ce vor fi folosite de back-end (business logic), ca apoi să fie reprezentate în nivelul Prezentare utilizatorilor. Aici vor fi stocate datele despre antrenori, jucători, meciuri, echipe, campionate, locații, trofee, nouăți și utilizatori.

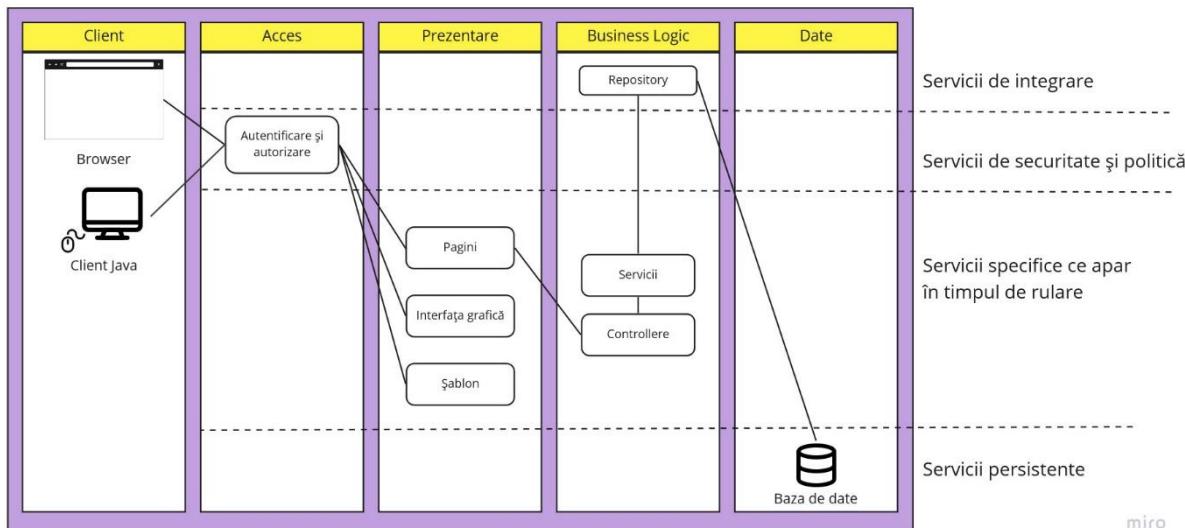


Figura 36. Diagrama arhitectură logică a aplicației

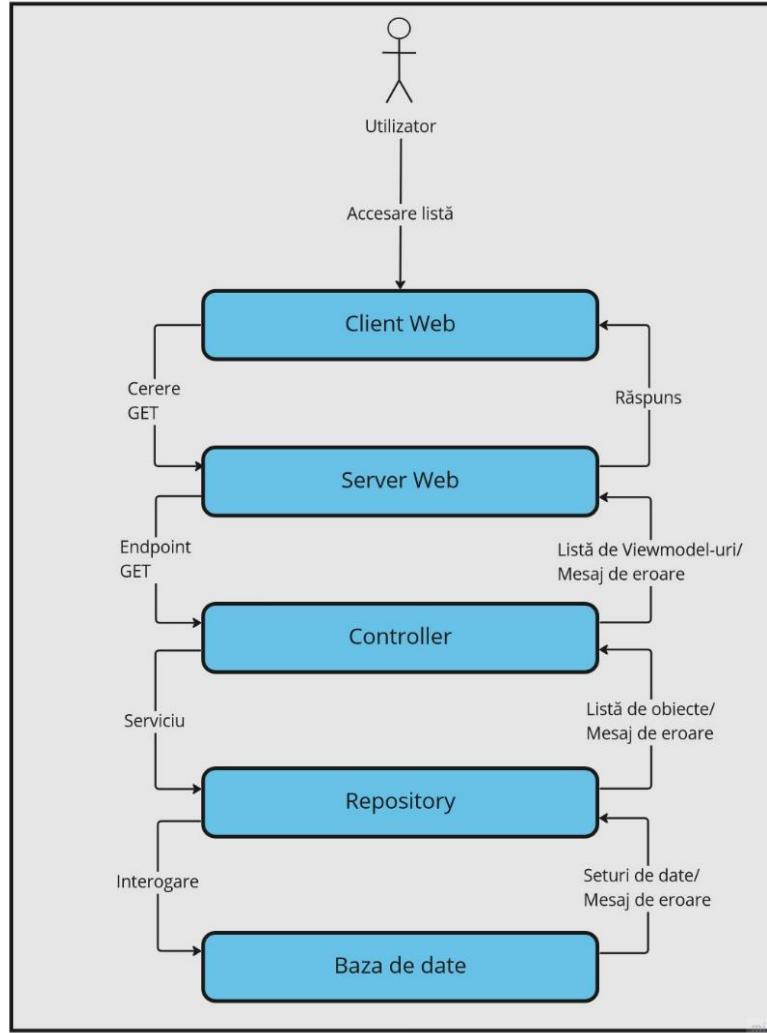


Figura 37. Cazul de accesare a listei

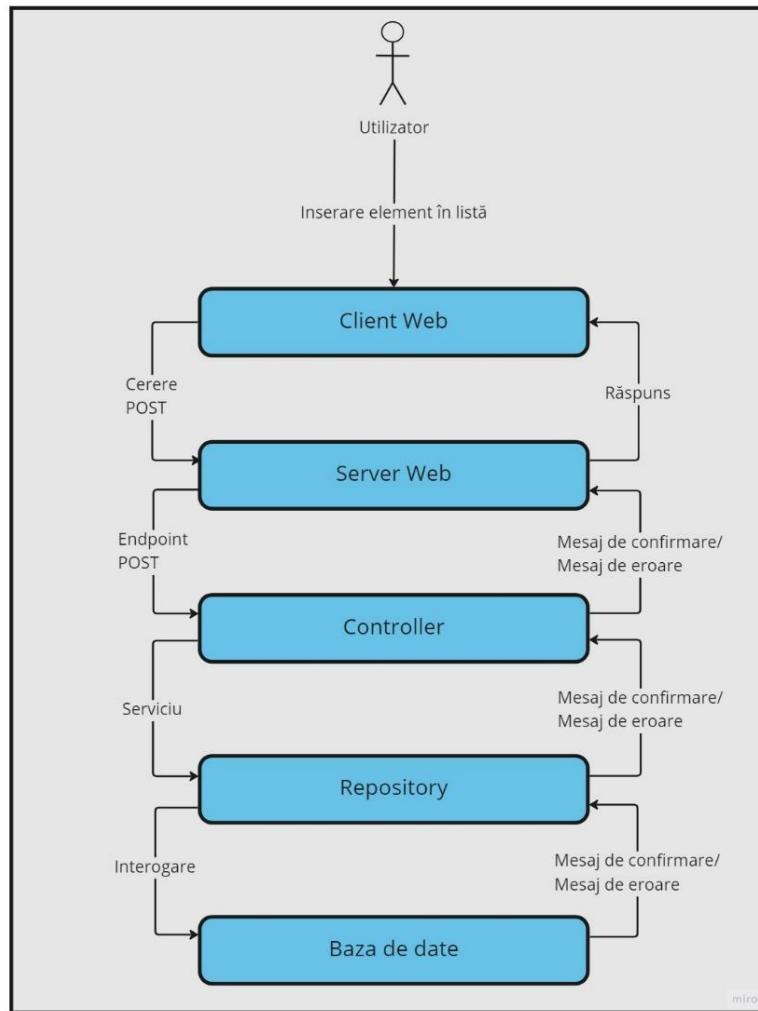


Figura 38. Cazul de inserare

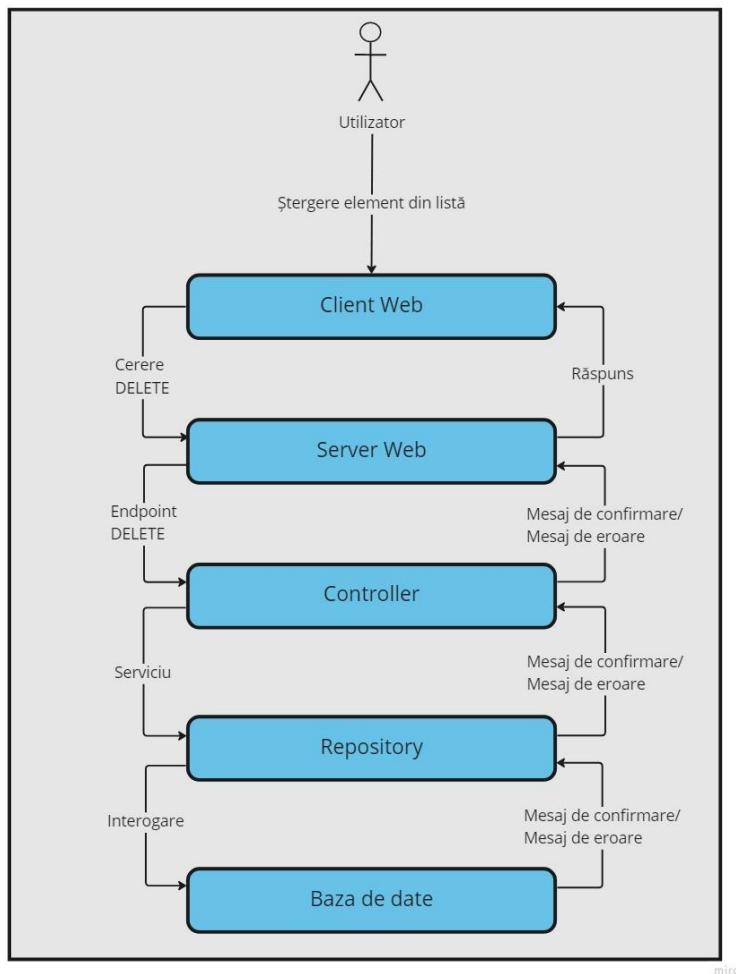


Figura 39. Cazul de ștergere

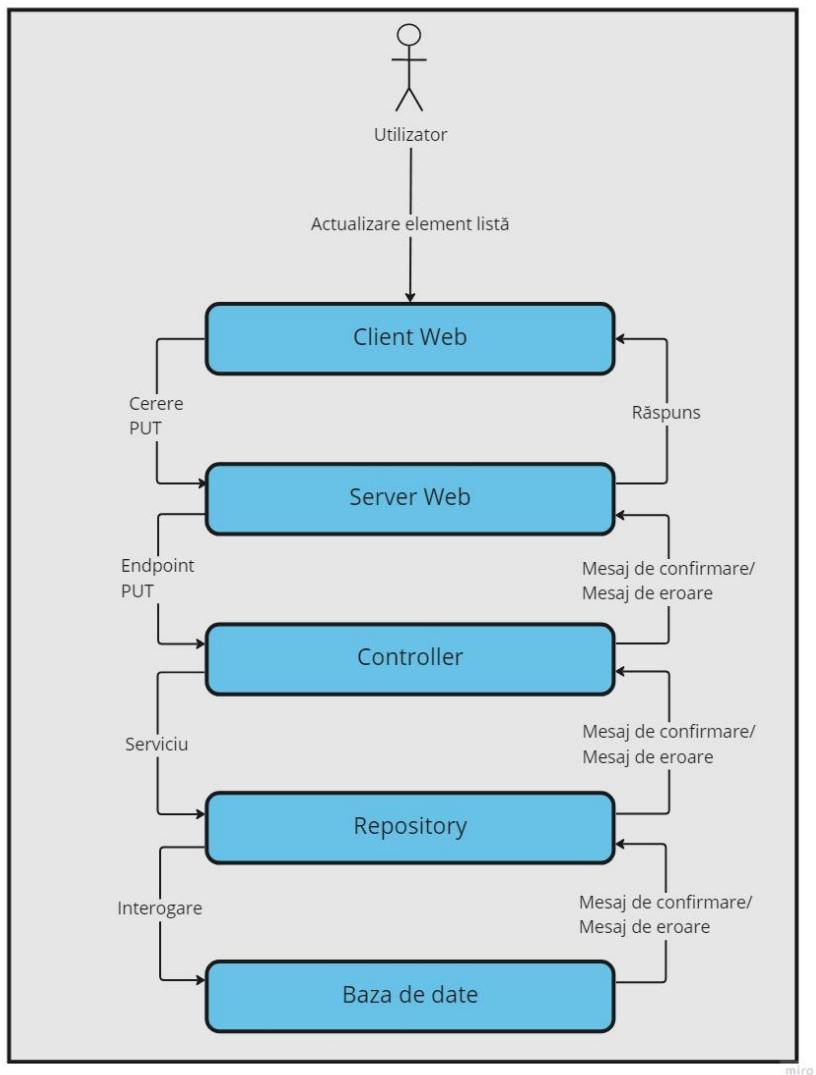


Figura 40. Cazul de actualizare

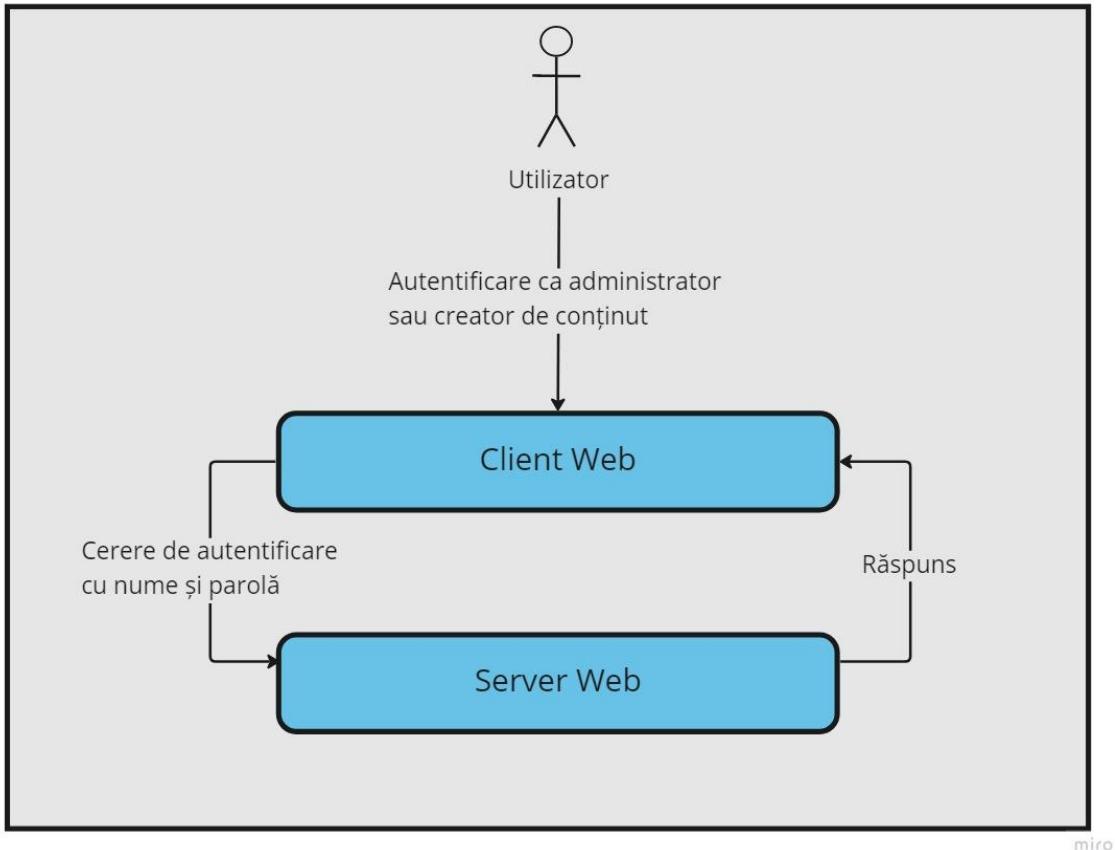


Figura 41. Cazul de autentificare ca administrator sau creator de conținut

VIII. Arhitectura bazei de date

Ca și sistem de stocare se folosește o bază de date relatională *MySQL*. Diagrama UML a fost realizată cu ajutorul platformei *MIRO*, dar și a platformei *Lucid Chart*.

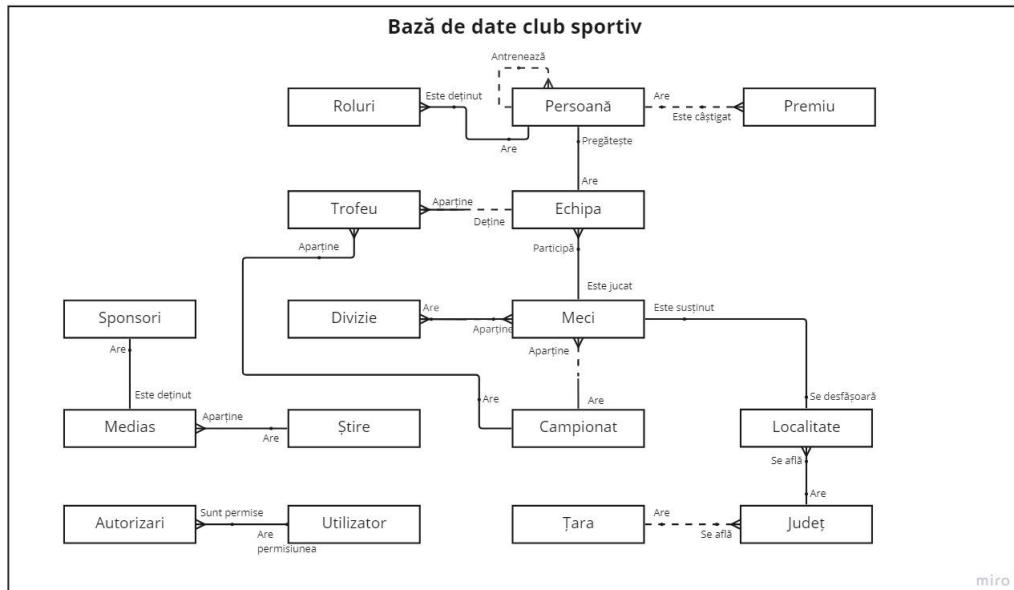


Figura 42. Diagrama bazei de date simplificată

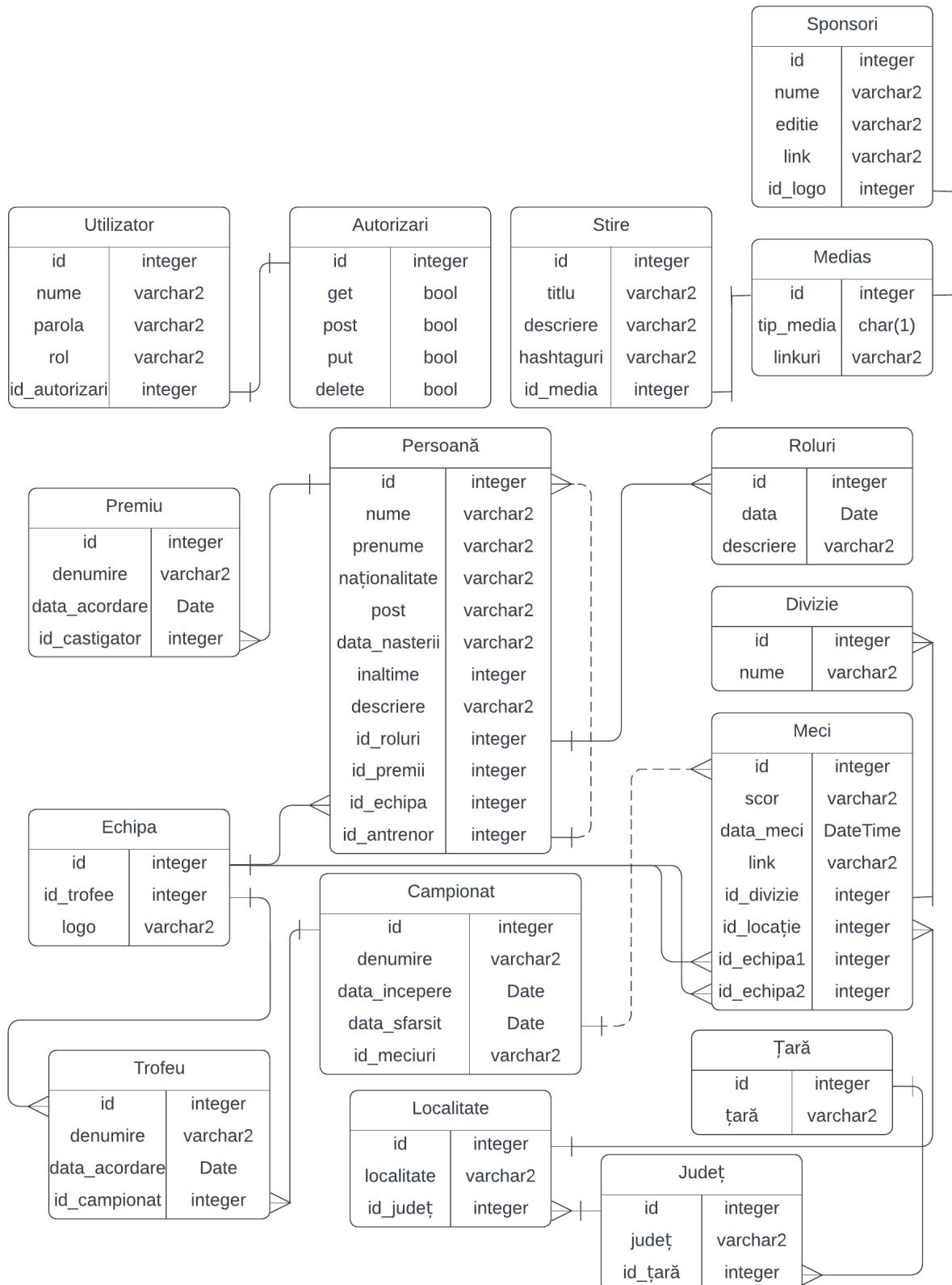


Figura 43. Diagrama bazei de date

IX. PLANUL DE TESTARE

1. Unit Testing

- Verificare câmpuri din formularul de creare/actualizare/inserare/ștergere obiecte
 - Obligativitatea completării anumitor câmpuri.
 - Să existe o limitare superioară și inferioară.
 - Să conțină un tip anume, iar formatarea să fie specifică, în cazul în care se necesită un număr de telefon, un nume sau o adresă de e-mail.
 - Câmpul să fie dimensionat optim, atât pentru texte lungi, precum și pentru un conținut de câteva cuvinte.
 - Feedback vizual.
- Verificare ca mesajele specifice în caz de eroare, introduceri invalide, inexistența unor obiecte să apară.
- Verificarea opțiunilor de programare din formularul de creare știri noi.
- Verificarea opțiunii de încărcare media din formularul de creare știri noi.
- Verificarea opțiunii de definire hashtag-uri din formularul de creare știri noi.
- Verificarea opțiunilor de salvare și ștergere a unei știri noi.
- Verificarea afișării datelor corespunzătoare dintr-o știre pe site.
- Verificarea funcției de distribuire a unei știri pe toate site-urile de social media disponibile.
- Verificarea opțiunii de încărcare media din formularul de creare știri noi.
- Verificarea faptului că știrile apar în categoria corespunzătoare în pagina de administrare (publicat, programat, schiță).
- Verificarea redirecționării către pagina cu Jucători/Antrenori atunci când utilizatorul face click pe una dintre opțiuni.
- Verificarea afișării corecte a logo-urilor sponsorilor și informațiile corespunzătoare acestora, cât și redirecționarea către pagina acestora.
- Verificarea funcției de încărcare imagini din formularul specific paginii de administrare din secțiunea Volei juvenil.
- Verificarea faptului că informațiile introduse în formularul specific paginii de administrare din secțiunea Volei juvenil au fost introduse în categoria corectă.
- Verificarea funcției de salvare și anulare din formularul specific paginii de administrare din secțiunea Volei juvenil.
- Verificarea introducerii datelor din secțiunile Lot de jucători, Info management secțiune de volei juvenil și Premii obținute din formularul specific paginii de administrare din secțiunea Volei juvenil.
- Link-urile către paginile externe să redirecționeze conform așteptărilor.
- Verificarea faptului că știrile se afișează corect pe site la secțiunea de Noutăți și se respectă numărul de știri pe pagină.
- Verificarea faptului că sunt afișate toate știrile corect în secțiunea de Noutăți.

- Verificarea funcției de distribuire de pe chenarul știrii din secțiunea Noutăți.
- Verificarea afișării corecte a informațiilor despre știri pe chenarul acestora din secțiunea Noutăți.
- Verificarea redirecționării către pagina cu mai multe detalii despre o știre atunci când utilizatorul dă click pe un chenar al unei știri.
- Verificarea afișării detaliate a unui meci după selectarea acestuia.
- Verificarea afișării corecte a informațiilor referitoare la jucători.
- Verificarea afișării corecte a informațiilor referitoare la antrenori.
- Verificarea afișării cronologiei rolurilor avute ordonat crescător în timp de către un jucător.
- Verificarea afișării corecte imaginii cu lotul curent pe pagina de Acasă.
- Verificarea afișării corecte a informațiilor despre meciul anterior din secțiunea Meci anterior de pe pagina de Acasă.
- Verificarea redirecționării către pagina federației atunci când utilizatorul dă click pe link-ul din secțiunea Clasament cu informații referitoare la acesta.
- Verificarea afișării corecte a informațiilor despre meciul viitor din secțiunea Meci viitor de pe pagina de Acasă.
- Verificarea afișării corecte a imaginii din secțiunea Întâlneste echipa și redirecționarea către pagina cu detalii despre echipă.
- Verificarea afișării corecte a știrilor sub forma unui tabel cu ultimele 10 știri în ordine invers cronologică din secțiunea Noutăți de pe pagina de Acasă.
- Verificarea afișării corecte a sponsorilor și detaliiile despre aceștia în secțiunea Parteneri de pe pagina de Acasă.
- Verificarea afișării corecte a detaliilor de contact și a altor link-uri, cât și redirecționarea corectă către paginile corespunzătoare, în secțiunea de subsol.
- Verificarea afișării corecte a informațiilor din secțiunile Viziune, Istorie și Trofee din secțiunea Detalii club.
- Verificarea afișării corecte a informațiilor referitoare la lotul de jucători și managementul fiecărei secțiuni de volei juvenil.
- Verificarea afișării corecte a premiilor obținute de către fiecare secțiune de volei juvenil.
- Verificarea perioadei de colaborare a sponsorilor.
- Verificarea afișării corecte a datelor din arhivă.
- Verificarea faptului că la funcția de distribuire a știrilor încarcă şablonul de distribuire pe rețeaua de socializare cu informațiile corecte referitoare la știre.

2. Integration Testing

- Verificarea filtrărilor știrilor din pagina de administrare.
- Verificarea filtrărilor din secțiunea Calendar meciuri.
- Verificarea filtrărilor din secțiunea Personal, respectiv secțiunea Jucători și Antrenori.
- Verificarea autentificării corecte a utilizatorilor.
- Verificarea funcționalității corecte a barei de căutare.

3. System Testing

- Verificarea stocării corecte a informațiilor despre utilizatori în baza de date.
- Verificarea stocării corecte a informațiilor despre știri în baza de date.
- Verificarea stocării corecte a informațiilor despre antrenori și jucători în baza de date.
- Verificarea stocării corecte a informațiilor despre roluri și premii în baza de date.
- Verificarea stocării corecte a informațiilor despre divizii în baza de date.
- Verificarea stocării corecte a informațiilor despre echipe în baza de date.
- Verificarea stocării corecte a informațiilor despre campionate de date.
- Verificarea stocării corecte a informațiilor despre meciuri în baza de date.
- Verificarea stocării corecte a informațiilor despre trofee în baza de date.
- Verificarea stocării corecte a informațiilor despre premii în baza de date.
- Verificarea stocării corecte a informațiilor despre sponsori în baza de date.

4. Security Testing

- Verificarea permisiunilor fiecărui tip de utilizator în cadrul paginii web.
- Verificarea faptului că Vizitatorul nu are acces la secțiunile de administrare a paginii.
- Verificarea faptului că Administratorul sau Creatorul de conținut este deconectat.
- Verificarea apariției secțiunii de administrare a paginii doar după autentificarea Administratorului.
- Verificarea apariției secțiunii de editare/creare/ștergere de noutăți doar după autentificarea Creatorului de conținut.
- Verificarea faptului că Vizitatorul va fi avertizat și oprit în cazul în care încearcă să acceseze funcții specifice doar Creatorului de conținut sau Administratorului.
- Verificarea faptului că datele de autentificare ale utilizatorilor cu rolul de Creator de conținut sau Administrator sunt salvate în memoria locală a navigatorului web după autentificare.
- Verificarea faptului că datele de autentificare ale utilizatorilor cu rolul de Creator de conținut sau Administrator vor fi șterse din memoria locală a navigatorului web.
- Verificarea faptului că datele de autentificare păstrate în memoria locală sunt criptate.

- Verificarea faptului că un utilizator va fi blocat (temporar) pe adresa sa IP în cazul în care acesta a încercat să se autentifice de 3 ori consecutiv cu o combinație de nume și parolă greșită.

5. Compatibility Testing

- Verificarea faptului că indiferent de dispozitivul folosit, pagina va avea un aspect plăcut.
- Verificarea faptului că indiferent de navigatorul web folosit, pagina va avea un aspect plăcut.
- Verificarea faptului că stilurile paginii au fost încărcate corect.
- Folosirea tag-urilor specifice, precum și a textului alternativ de înlocuire al imaginilor pentru ca pagina să poată fi folosită de diferite motoare ce pot citi textul.

X. LISTA SPRINTURILOR ȘI A TASK-URIILOR

Şirul lui Fibonacci modificat: 1 2 3 5 8 13 20 40.

Fiecare sprint va avea o durată de o săptămână. Am presupus că avem 6 săptămâni la dispoziție să implementăm aplicația. Astfel, am împărțit task-urile în funcție de scara lui Fibonacci modificată ca și strategie de estimare. Am considerat 1 ca fiind categoria cu cele mai ușoare task-uri, iar 40 pentru cele mai grele, atât ca și dificultate cât și ca timp estimat. După ce am scris toate task-urile necesare implementării aplicației, am calculat numărul de story points în total, rezultând 1580. Apoi am calculat velocitatea împărțind numărul total de story points la numărul de săptămâni disponibile pentru a implementa aplicația, rezultând 263 de story points pe săptămână. Estimând că fiecare membru din echipă ar lucra 3 ore pe zi la aplicație, am considerat o oră egală cu 6.5 story points, folosind regula de trei simplă $263/5 * 3/24$. După, pentru a calcula timpul estimat am folosit regula de trei simplă, luând în considerare numărul de story points pentru un anumit task ($60 \text{ minute} * x \text{ story points} \text{ pentru task-ul respectiv}/6.5 \text{ story points}$).

Legendă		
	Portocaliu	Baza de date
	Albastru	Back-end
	Verde	Front-end
	Galben	UI

Nr.	Sprint	Task	Timp alocat	Persoana responsabilă
1.	1	Creare bază de date	9'	Dinco
2.		Creare tabele	28'	Dinco
3.		Creare job backup full baza de date	46'	Dinco
4.		Creare job backup differential baza de date	46'	Dinco
5.		Creare job backup log-uri baza de date	46'	Dinco
6.		Creare job optimizare indecși baza de date	46'	Dinco
7.		Creare job verificare integritate baza de date	46'	Dinco
8.		Creare clasă Persoana	28'	Dumitrache
9.		Creare clasă Sponsor	28'	Dumitrache
10.		Creare clasă Campionat	28'	Polocoșer
11.		Creare clasă Trofeu	28'	Polocoșer
12.		Creare clasă Premiu	28'	Dumitrache
13.		Creare clasă Utilizator	28'	Dumitrache
14.		Creare clasă Antrenor	28'	Polocoșer
15.		Creare clasă Localitate	28'	Dumitrache
16.		Creare clasă Meci	28'	Dumitrache
17.		Creare clasă Echipa	28'	Polocoșer
18.		Creare clasă Județ	28'	Dumitrache
19.		Creare clasă Divizie	28'	Dumitrache
20.		Creare clasă Jucător	28'	Polocoșer
21.		Creare clasă Țară	28'	Polocoșer
22.		Creare clasă Știre	28'	Polocoșer
23.		Creare pagina de autentificare	2h	Todircă
24.		Creare UI bara de navigație	20'	Dinco
25.		Creare repository Utilizatori	1h 14'	Potolincă

26.		Creare mecanism de autentificare	3h 5'	Potolincă
27.		Creare controller Utilizatori	1h 14'	Potolincă
28.		Creare servicii Utilizatori	6h 9'	Polocoşer
29.		Creare pagină de sponsori	2h	Todircă
30.		Creare UI Pagina Sponsori	1h 20'	Dinco
31.		Creare controller Sponsori	1h 14'	Potolincă
32.		Creare repository Sponsori	1h 14'	Potolincă
33.		Creare servicii Sponsori	6h 9'	Polocoşer
34.		Creare UI secțiune Subsol	28'	Dinco
35.		Paleta de culori	18'	Dumitrache
36.		Tranzitii	46'	Dinco
37.		Containere	46'	Polocoşer
38.		Controale input	46'	Polocoşer
39.		Componente informaționale	46'	Dinco
40.		Componente de navigație	46'	Dinco
41.		Creare excepții Utilizatori	46'	Polocoşer
42.		Realizare conexiune cu baza de date	46'	Potolincă
43.		Pagină sponsori: Creare carduri	3h 5'	Dinco
44.	1	Creare repository Știri	1h 14'	Potolincă
45.		Creare controller Știri	1h 14'	Potolincă
46.		Creare servicii Știri	6h 9'	Dumitrache
47.		Creare excepții Știri	46'	Potolincă
48.		Creare pagină de noutăți	3h 5'	Dumitrache
49.		Redirectări	9'	Dinco
50.		Creare UI formular adăugare știri din pagina Noutăți (Administrator/Creator de conținut)	46'	Dinco
51.		Creare UI pagina de autentificare (Administrator/Creator de conținut)	18'	Dumitrache

52.		Pagina nouă: Realizare filtrare pe baza datei	6h 9'	Todircă
53.		Pagina nouă: Realizare partea de creare/editare știre	6h 9'	Todircă
54.		Creare serviciu de creare Utilizator nou cu rolul de Creator de conținut	6h 9'	Potolincă
55.		Pagina nouă: Vizualizare detalii știri	3h 5'	Polocoșer
56.		Creare UI afișare detalii știri din pagina Nouă	46'	Dumitrache
57.		Creare UI chenar știri din pagina Nouă	28'	Polocoșer
58.		Creare mecanism de autentificare	6h 9'	Potolincă
59.		Creare UI Pagina Nouă	1h 14'	Polocoșer
60.		Pagina nouă: Preluare listă de știri pe baza datei	3h 5'	Todircă
61.	1	Creare UI afișare detalii antrenori din pagina Personal	46'	Dinco
62.		Creare UI afișare listă antrenori din pagina Personal	46'	Dinco
63.		Creare UI afișare detalii jucători din pagina Personal	46'	Dumitrache
64.		Creare UI afișare listă jucători din pagina Personal	46'	Polocoșer
65.		Creare controller Personal	1h 14'	Potolincă
66.		Creare exceptii Personal	46'	Dinco
67.		Creare repository Personal	1h 14'	Potolincă
68.		Creare UI Pagina Personal	1h 14'	Polocoșer
69.		Pagina personal: Preluare atribute persoană	2h	Todircă
70.		Pagina personal: Creare premii obținute	2h	Todircă
71.		Pagina personal: Preluare imagine	2h	Dinco
72.		Pagina personal: Preluare descriere	2h	Dinco
73.		Creare pagină de personal	3h 5'	Todircă

74.		Pagina personal: Creare bară de căutare	6h 9'	Dumitrache
75.		Pagina Personal: Creare timeline	6h 9'	Polocoșer
76.		Creare serviciu de oferire a rolurilor unei persoane ordonate crescător cronologic	6h 9'	Potolinca
77.		Creare servicii Personal	6h 9'	Potolinca
78.		Creare UI afișare listă personal din pagina Personal	18'	Dinco
79.	2	Creare UI divizii din pagina Calendar meciuri	18'	Dinco
80.		Creare UI secțiune arhivă din pagina Calendar meciuri	18'	Dinco
81.		Creare UI secțiune alegere meci(live,rezultate) din pagina Calendar meciuri	18'	Dumitrache
82.		Creare UI secțiune afișare listă meciuri din pagina Calendar meciuri	46'	Dumitrache
83.		Creare UI secțiune afișare detalii meciuri din pagina Calendar meciuri	46'	Polocoșer
84.		Creare UI Calendar din pagina Calendar meciuri	46'	Polocoșer
85.		Creare exceptii Meciuri	46'	Polocoșer
86.		Creare controller Meciuri	1h 14'	Potolinca
87.		Creare repository Meciuri	1h 14'	Potolinca
88.		Creare UI Pagina Detalii club	1h 14'	Dumitrache
89.		Creare UI Pagina Calendar meciuri	1h 14'	Dumitrache
90.		Creare UI secțiunea Viziune	1h 14'	Polocoșer
91.		Creare UI secțiunea Istoric	1h 14'	Dinco
92.		Creare UI secțiunea Trofee	1h 14'	Dinco
93.		Creare pagină detalii club	2h	Todircă
94.		Pagina detaliu club: Realizare mecanism de vizibilitate	3h 5'	Todircă
95.		Creare servicii Meciuri	6h 9'	Potolinca

96.		Pagini calendar meciuri: Realizare mecanism de vizibilitate în funcție de butonul apăsat	6h 9'	Dumitrache
97.		Pagini calendar meciuri: Realizare filtrare pe baza calendarului	6h 9'	Todircă
98.		Pagini calendar meciuri: Realizare filtrări pe arhivă	6h 9'	Dumitrache
99.		Pagini calendar meciuri: Realizare filtrări pe divizii	6h 9'	Dinco
100.	2	Creare UI Pagina Volei juvenil	1h 14'	Dinco
101.		Creare UI pagina Juniori	1h 14'	Dinco
102.		Creare UI pagina Cadetii	1h 14'	Dinco
103.		Creare UI pagina Speranțe	1h 14'	Dumitrache
104.		Creare UI pagina Mini-volei	1h 14'	Dumitrache
105.		Creare UI afișare detalii lot Juniori	1h 14'	Dumitrache
106.		Creare UI afișare detalii lot Cadetii	1h 14'	Polocoșer
107.		Creare UI afișare detalii lot Speranțe	1h 14'	Polocoșer
108.		Creare UI afișare detalii lot Mini-volei	1h 14'	Polocoșer
109.		Creare UI formular modificare detalii loturi (Administrator/Creator de conținut)	1h 14'	Dinco
110.		Creare pagină de volei juvenil	3h 5'	Todircă
111.		Pagini volei juvenil: preluare date	3h 5'	Todircă
112.		Pagini volei juvenil: Realizarea mecanismului de vizualizare a secțiunii corespunzătoare	3h 5'	Polocoșer
113.		Pagini autentificare: Realizarea validării	6h 9'	Dinco
114.	2	Creare UI secțiune Lot din pagina de Acasă	28'	Dumitrache
115.		Creare UI secțiune Meci anterior din pagina de Acasă	28'	Dumitrache
116.		Creare UI secțiune Meci viitor din pagina de Acasă	28'	Polocoșer

117.	Creare UI secțiune Întâlnește echipa din pagina de Acasă	28'	Polocoșer
118.	Creare UI secțiune Clasament din pagina de Acasă	28'	Polocoșer
119.	Creare UI secțiune Ultimele nouăți din pagina de Acasă	28'	Dumitrache
120.	Creare UI secțiune Sponsori din pagina de Acasă	28'	Dinco
121.	Responsiveness	1h 14'	Polocoșer
122.	Creare UI Pagina de Acasă	1h 14'	Polocoșer
123.	Creare triggere	2h	Dinco
124.	Pagina de acasă: Realizare secțiune lot (imagine)	2h	Dumitrache
125.	Pagina de acasă: Realizare secțiune meci anterior	2h	Polocoșer
126.	Pagina de acasă: Realizare clasament	2h	Polocoșer
127.	Pagina de acasă: Realizare meci viitor	2h	Polocoșer
128.	Pagina de acasă: Realizare secțiunii Întâlnește echipa	2h	Todircă
129.	Pagina de acasă: Realizare secțiune Ultimele nouăți	2h	Dumitrache
130.	Pagina de acasă: Realizare secțiune parteneri	2h	Dumitrache
131.	Pagina de acasă: Realizare subsol	2h	Dinco
132.	Populare cu intrări	3h 5'	Dinco
133.	Creare pagina de acasă	3h 5'	Todircă

XI. TEHNOLOGII ȘI REGULI

1. Tehnologii ce vor fi utilizate

- Java
- Spring Framework
- JPA
- TypeScript
- Angular
- IntelijJ IDEEA
- Visual Code
- MySql
- NPM
- Node.js

2. Reguli minime ce vor fi respectate de toți membrii echipei

MySQL

- Baza de date va avea același nume ca numele proiectului.
- Numele de tabele vor fi scrise cu litere mici.
- Cuvintele cheie vor fi scrise cu majuscule pentru a fi mai ușor de citit.
- Interogările mai lungi vor fi separate pe mai multe linii.
- Numele câmpurilor vor fi scrise cu litere mici.
- Numele tabelelor și câmpurilor vor respecta stilul `snake_case`.
- Numele câmpurilor vor fi prefixate cu primele 2-4 litere din numele tabelului.
- Numele vor respecta o lungime mai mică de 30 de caractere.
- Se vor folosi doar litere, numere și underscore la nume.
- Se va evita utilizarea a mai multor underscore-uri consecutive.
- Se vor evita folosirea abrevierilor în numele câmpurilor.
- Se vor folosi spații pentru a alinia codul astfel încât cuvintele cheie să fie reperate ușor.
- Într-o interogare, clauzele join se vor indenta și grupa unde este necesar, separându-le printr-o linie.
- Subinterogările vor fi aliniate.
- Atunci când se creează tabele, se vor adăuga spații între nume câmp, tip și constrângeri astfel încât să aibă o formă tabelară.

Java/Spring, CSS, JavaScript

- Respectarea indentării.
- Nume sugestive, nu foarte lungi.
- Se respectă stilul camelCase pentru variabile și funcții sau PascalCase pentru clase.
- Constantele se vor scrie cu majuscule în stilul SCREAMING_SNAKE_CASE.
- Codul să fie scris modular, să nu existe dubluri pe portiuni.
- Se vor respecta principiile SOLID:
 - Single-responsability principle.
 - Open-close principle.
 - Liskov Substitution principle .
 - Interface segregation principle.
 - Dependency inversion principle.
- Comentariile se vor evita și se vor folosi nume sugestive, doar în cazuri speciale se vor adăuga.
- Fiecare caz de excepție să fie tratat, să nu existe erori necaptate.
- Se va realiza încapsularea datelor corespunzător astfel încât să nu apară breșe de securitate în cod.
- În cadrul dezvoltării modulelor sistemului fiecare membru va lucra pe ramuri separate folosind sistemul de versionare GitHub.

HTML

- Numele claselor vor respecta stilul kebab-case.
- Id-urile vor fi prefixate de caracterul ‘-’.

XII. ASPECTE LEGATE DE SECURITATE

Proiectul va avea în vedere protecția la următoarele tipuri de atacuri:

- *Clickjacking*, asigurat prin Spring, în care un utilizator ar fi păcălit în a da click pe un element invizibil din pagină sau deghizat sub o altă formă. Protecția fiind realizată de Spring Security prin dezactivarea randării elementelor periculoase adăugate în pagină de către un atacator.
- *Cross site request forgery*, asigurat prin Spring, fiind eliminate situațiile în care un atacator ar forța un utilizator autentificat să execute acțiuni nedorite.
- *Cross-site script inclusion (XSSI)*, asigurat de Angular, este un atac ce permite unui atacator să citească date dintr-un API JSON. Acest atac funcționează pe browsere mai vechi prin suprascrierea unui constructor JavaScript și incluzând un URL API folosind tag-ul script.
- *SQL injection* este un atac ce exploatează vulnerabilitățile unui website prin inserarea interogărilor SQL în câmpuri dintr-un formular, în câmpurile pentru logare, care apoi sunt preluate de baza de date.
- *Cross site scripting (XSS)* asigurat prin Angular. Acest tip de atac este realizat prin introducerea de scripturi sau cod malicios dinspre partea clientului către pagina web. Aceste inserții sunt văzute de alți utilizatori care, interacționând cu pagina având logica modificată, li se pot preleva date din browser, li se pot oferi redirectări către pagini de phishing, sau reclame personalizate.

Se vor avea în vedere următoarele bune practici:

- Nu se vor folosi API-uri DOM în mod direct.
- Validarea datelor inserate de utilizator atât pe partea de front-end, pe back-end, cât și în baza de date.
- Implementarea unui mecanism de blocare a autentificării după mai multe încercări nereușite, pentru o perioadă de timp.

XIII. COD SURSA ȘI DIAGRAME DE ACTIVITĂȚI

Codul sursă este disponibil la adresa:

<https://github.com/PMihai2000/AplicatieWeb.VoleiSuceava.git>

Diagrame de activități:



Figura 44. Diagrama de activități pentru accesarea paginii Sponsori

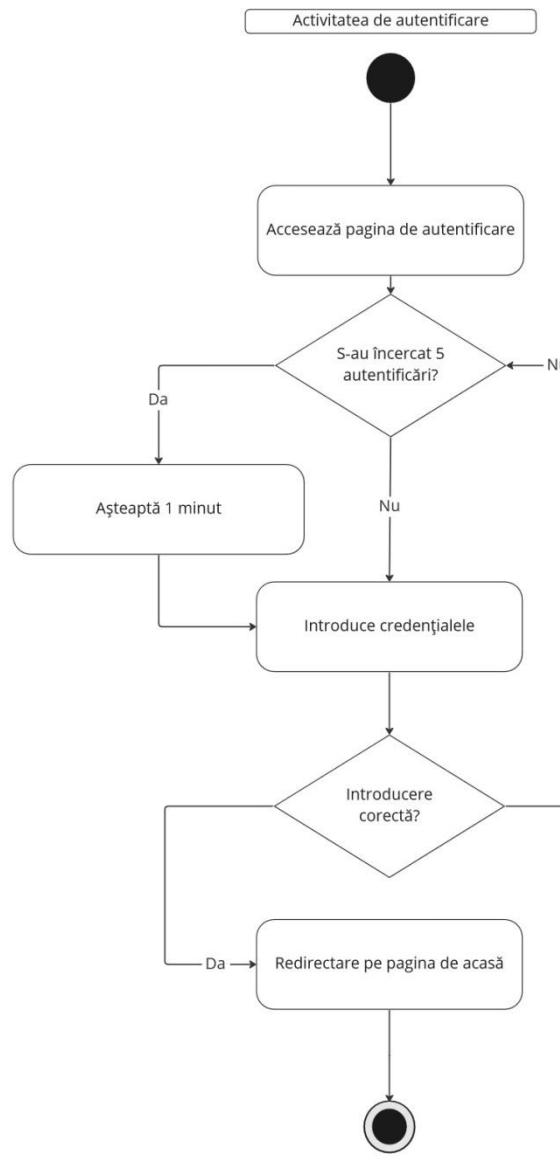


Figura 45. Diagrama de activități pentru autentificare

XIV. PROIECTAREA UI/UX

Proiectarea UI/UX a aplicației a fost realizată cu ajutorul platformei Figma. Întreg designul elaborat este disponibil la adresa:

[https://www.figma.com/file/dR9bkXhYxHczM39MHk9EFQ/UI---
MARCC?t=HpW26d3nrnwgYTAw-1](https://www.figma.com/file/dR9bkXhYxHczM39MHk9EFQ/UI---MARCC?t=HpW26d3nrnwgYTAw-1)

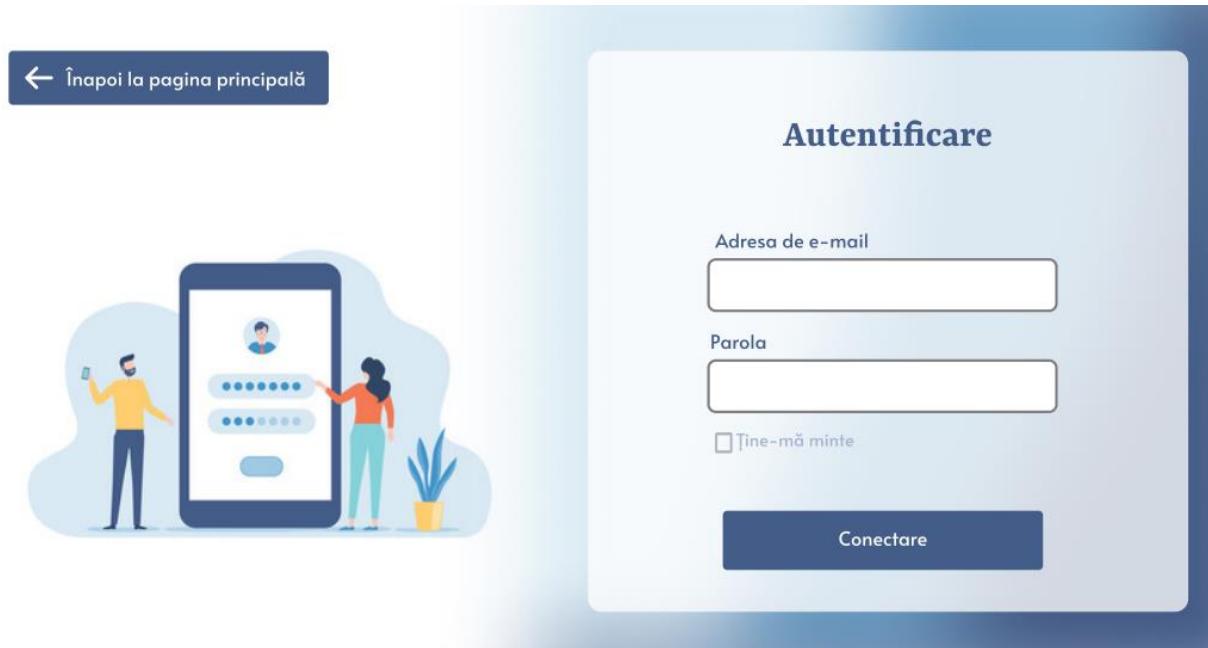


Figura 46. Pagina Autentificare

VOLEI CSM Suceava

ACASĂ DETALII CLUB CALENDAR MECIURI NOUTĂȚI PERSONAL SPONSORI VOLEI JUVENIL

MECI VIITOR

VS

CLASAMENT

Poz.	Echipă	Pct.	MJ	C	P	SC	SP
1	Academia De Volei Tomis C-ta	18	6	6	0	18	3
2	Csm Suceava	11	6	4	2	13	9
3	Cs Stînta Bacau	4	6	1	5	7	16
4	Csm Râmnicu Sarat	3	6	1	5	6	16

MECI ANTERIOR

VS

ÎNTÂLNEȘTE ECHIPA

SENIORI

Lotul echipei de volei CSM Suceava, ediția 2022 - 2023:

Nume Prenume
Nume Prenume

Vezi detalii despre jucători →

ULTIMELE NOUTĂȚI

15 Octombrie 2022
CSM Suceava a obținut primul succes al sezonului în liga națională de volei
[Citește mai mult →](#)

15 Octombrie 2022
Victorie mare pentru voleibaliștii de la CSM Suceava
[Citește mai mult →](#)

03 Octombrie 2022
CSM Suceava a pierdut disputa cu "U" Cluj
[Citește mai mult →](#)

03 Octombrie 2022
Voleibaliștii de la CSM Suceava au pierdut primul meci oficial al sezonului
[Citește mai mult →](#)

17 Aprilie 2022
CSM Suceava a promovat în prima divizie la volei masculin după 11 ani
[Citește mai mult →](#)

CONTACT

CLUBUL SPORTIV MUNICIPAL SUCCEAVA
Bulevardul I Decembrie 1918 nr. 7
Suceava, Romania
Telefon/Fax:
E-mail:

URMĂREȘTE VOLEI CSM SUCEAVA

Acesta este site-ul oficial al echipei de volei masculin CSM Suceava.
Toate drepturile sunt rezervate.

Figura 47. Pagina Acasă



VOLEI CSM Suceava

ACASĂ DETALII CLUB CALENDAR MECURI NOUTĂȚI PERSONAL SPONSORI VOLEI JUVENIL

[Q](#) ADMINISTRARE PAGINĂ

VIZIUNE

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer nec odio. Praesent libero. Sed cursus ante dapibus diam. Sed nisi. Nulla quis sem at nibh elementum imperdiet. Duis sagittis ipsum. Praesent mauris. Fusce nec tellus sed augue semper porta. Mauris massa. Vestibulum lacinia arcu eget nulla. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos.

Curabitur sodales ligula in libero. Sed dignissim lacinia nunc. Curabitur tortor. Pellentesque nibh. Aenean quam. In scelerisque sem at dolor. Maecenas mattis. Sed convallis tristique sem. Proin ut ligula vel nunc egestas porttitor. Morbi lectus risus, iaculis vel, suscipit quis, luctus non, massa. Fusce ac turpis quis ligula lacinia aliquet.

Mauris ipsum. Nulla metus metus, ullamcorper vel, tincidunt sed, euismod in, nibh. Quisque volutpat condimentum velit. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Nam nec ante. Sed lacinia, urna non tincidunt mattis, tortor neque adipiscing diam, a cursus ipsum ante quis turpis. Nulla facilisi. Ut fringilla. Suspendisse potenti. Nunc feugiat mi a tellus consequat imperdiet. Vestibulum sapien.



CONTACT

CLUBUL SPORTIV MUNICIPAL SUCEAVA
Bulevardul I Decembrie 1918 nr. 7
Suceava, Romania
Telefon/fax:
E-mail:

URMĂREȘTE VOLEI CSM SUCÉAVA

[Facebook](#)

Acesta este site-ul oficial al echipei de volei masculin CSM Suceava.
Toate drepturile sunt rezervate.

Figura 48. Pagina Detalii club – Viziune



VOLEI CSM Suceava

ACASĂ DETALII CLUB CALENDAR MECIURI NOUTĂȚI PERSONAL SPONSORI VOLEI JUVENIL

ISTORIE

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer nec odio. Praesent libero. Sed cursus ante dapibus diam. Sed nisi. Nulla quis sem at nibh elementum imperdiet. Duis sagittis ipsum. Praesent mauris. Fusce nec tellus sed augue semper porta. Mauris massa. Vestibulum lacinia arcu eget nulla. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos.

Curabitur sodales ligula in libera. Sed dignissim lacinia nunc. Curabitur tortor. Pellentesque nibh. Aenean quam. In scelerisque sem at dolor. Maecenas mattis. Sed convallis tristique sem. Proin ut ligula vel nunc egestas porttitor. Morbi lectus risus, iaculis vel, suscipit quis, luctus non, massa. Fusce ac turpis quis ligula lacinia aliquet.

Mauris ipsum. Nulla metus metus, ullamcorper vel, tincidunt sed, euismod in, nibh. Quisque volutpat condimentum velit. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Nam nec ante. Sed lacinia, urna non tincidunt mattis, tortor neque adipiscing diam, a cursus ipsum ante quis turpis. Nulla facilisi. Ut fringilla. Suspendisse potenti. Nunc feugiat mi a tellus consequat imperdiet. Vestibulum sapien.



CONTACT

CLUBUL SPORTIV MUNICIPAL SUCEAVA
Bulevardul I Decembrie 1918 nr. 7
Suceava, Romania
Telefon/Fax:
E-mail:

URMĂREȘTE VOLEI CSM SUCEAVA



Acesta este site-ul oficial al echipei de volei masculin CSM Suceava.
Toate drepturile sunt rezervate.

Figura 49. Pagina Detalii club – Istorie



VOLEI CSM Suceava

Q. ROMANIA ADMINISTRARE PAGINĂ

ACASĂ DETALII CLUB CALENDAR MECIURI NOUTĂȚI PERSONAL SPONSORI VOLEI JUVENIL

TROFEE

Curabitur sodales ligula in libero. Sed dignissim lacinia nunc. Curabitur tortor. Pellentesque nibh. Aenean quam. In scelerisque sem at dolor. Maecenas mattis. Sed convallis tristique sem. Proin ut ligula vel nunc egestas porttitor. Morbi lectus risus, iaculis vel, suscipit quis, luctus non, massa. Fusce ac turpis quis ligula lacinia aliquet.

Mauris ipsum. Nulla metus metus, ullamcorper vel, tincidunt sed, euismod in, nibh. Quisque volutpat condimentum velit. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Nam nec ante. Sed lacinia, urna non tincidunt mattis, tortor neque adipiscing diam, a cursus ipsum ante quis turpis. Nulla facilisi. Ut fringilla. Suspendisse potenti. Nunc feugiat mi a tellus consequat imperdiet. Vestibulum sapien.



CONTACT

CLUBUL SPORTIV MUNICIPAL SUCCEAVA
Bulevardul 1 Decembrie 1918 nr. 7
Suceava, Romania
Telefon/fax:
E-mail:

URMĂREȘTE VOLEI CSM SUCCEAVA

Bucovina Capital Asia

Acesta este site-ul oficial al echipei de volei masculin CSM Suceava.
Toate drepturile sunt rezervate.

Figura 50. Pagina Detalii club – Trofee



CALENDAR MECIURI

Divizia A1

Cupa României

Super Cupa
RomânieiTurneu
promovare AIM

Divizia A2 Vest

Divizia A2 Est

Divizia Juniori

Divizia Cadetii

Divizia Speranțe

Divizia Mini-volei

Amicale

MECIURI LIVE

MECIURI VIITOARE

MECIURI FINALIZATE

CALENDAR

< > June 2016

Sun Mon Tue Wed Thu Fri Sat

1 2 3 4 5

6 7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26

27 28 29 30

ARHIVĂ

2021/2022

2020/2021

2019/2020

2018/2019

2017/2018

2016/2017

2015/2016



CONTACT

CLUBUL SPORTIV MUNICIPAL SUCEAVA
Bulevardul I Decembrie 1918 nr.7
Suceava, Romania
Telefon/Fax:
E-mail:

URMĂREȘTE VOLEI CSM SUCEAVA



Acesta este site-ul oficial al echipei de volei masculin CSM Suceava.
Toate drepturile sunt rezervate.

 **VOLEI CSM Suceava**

Q   ADMINISTRARE PAGINĂ

ACASĂ DETALII CLUB CALENDAR MECIURI NOUTĂȚI PERSONAL SPONZORI VOLEI JUVENIL

CALENDAR MECIURI

[Divizia A1](#)
[Cupa României](#)
[Super Cupa României](#)
[Turneu promovare AIM](#)
[Divizia A2 Vest](#)
[Divizia A2 Est](#)
[Divizia Juniori](#)
[Divizia Cadeți](#)
[Divizia Speranțe](#)
[Divizia Mini-volei](#)
[Amicale](#)

MECIUL I - 20/10/2022

MECIUL II - 02/11/2022

CALENDAR

<	>	June	2016			
Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5		
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

ARHIVĂ

- [2021/2022](#)
- [2020/2021](#)
- [2019/2020](#)
- [2018/2019](#)
- [2017/2018](#)
- [2016/2017](#)
- [2015/2016](#)



ASSIST
Innovative Minds

BAZZIL









CONTACT

CLUBUL SPORTIV MUNICIPAL SUCEAVA
Bulevardul I Decembrie 1918 nr. 7
Suceava, Romania
Telefon/Fax:
E-mail:

URMĂREȘTE VOLEI CSM SUCEAVA



Acesta este site-ul oficial al echipei de volei masculin CSM Suceava.
Toate drepturile sunt rezervate.

Figurile 51 și 52. Pagina Calendar meciuri și opțiuni



NOUTĂȚI



CSM Suceava a obținut primul succes
al sezonului în liga națională de volei



CSM Suceava s-a calificat la barajul
de promovare



PRIMĂRIA MUNICIPIULUI SUCEAVA
SI
CONȘTANTIN LOCAL
CSM Suceava găzduiește ultimul turneu
din sezonul regular al Diviziei A2 de volei



CSM Suceava a promovat în prima divizie
la volei masculin după 11 ani



CSM Suceava, la un prim contact adevărat
cu echipele de prim eșalon valoric



CSM Suceava s-a întors cu cinci puncte de
la Constanța

◀ 1 2 3 4 ... 10 ▶



CONTACT

CLUBUL SPORTIV MUNICIPAL SUCEAVA
Bulevardul I Decembrie 1918 nr. 7
Suceava, Romania
Telefon/Fax:
E-mail:

URMĂREȘTE VOLEI CSM SUCHEAVA



Acesta este site-ul oficial al echipei de volei masculin CSM Suceava.
Toate drepturile sunt rezervate.



VOLEI CSM Suceava

ACASĂ DETALII CLUB CALENDAR MECIURI NOUTĂȚI PERSONAL SPONSORI VOLEI JUVENIL

Q ADMINISTRARE PAGINĂ

CSM Suceava s-a întors cu cinci puncte de la Constanța



CSM Suceava s-a deplasat la sfârșitul săptămânii trecute la Constanța, unde a participat la cel de-al doilea turneu din cadrul Diviziei A2 la volei masculin. Echipa antrenată de Tudor Orășanu s-a întors de pe malul mării cu cinci puncte, după 3-1 cu CSM Râmnicu Sărat, 3-2 cu Știința Bacău și 1-3 cu Tomis Constanța.

"Au fost momente dificile pentru cel mai tineri, dar mă bucur că ne-am descurcat. Băieții trebuie felicitati pentru sacrificiu și cred că au făcut tot posibilul pentru a fi la înălțimea turneului", a precizat antrenorul Tudor Orășanu, care a ținut să mulțumească Primăriei și Consiliului Local Suceava pentru sprijinul acordat echipei de volei.

Formația suceveană a mizat la turneul de la Constanța pe următorii jucători: Marius Gontariu, Andrei Sasu, Vlad Streangă, Alexandru Roman, Cosmin Boghian, Denis Croitor, Andrei Curic, Răzvan Dănilă, Victor Asmarandei, Cezar Ciubotaru, Sabin Hortopeanu și Ioan Verciuc.

CLASAMENT A2 MASCULIN EST – FAZĂ I							
Poz	Echipă	Pot	MJ	C	P	SC	SP
1	Academia De Volei Tomis Constanța	18	6	6	0	38	3
2	Csm Suceava	11	6	4	2	13	7
3	Cs Știința Bacău	4	6	1	5	7	16
4	Csm Râmnicu Sărat	3	6	1	5	6	16

CONTACT

CLUBUL SPORTIV MUNICIPAL SUCEAVA
Bulevardul I Decembrie 1918 nr. 7
Suceava, Romania
Telefon/Fax:
E-mail:

URMĂREȘTE VOLEI CSM SUCEAVA

Acesta este site-ul oficial al echipei de volei masculin CSM Suceava.
Toate drepturile sunt rezervate.



Figurile 53 și 54. Pagina Noutăți și pagina cu detaliile unei știri selectate



JUCĂTORI

ANTRENORI

Căutare după nume, prenume sau cumpănat



Ioan Veciuc

[*Data nașterii*](#)
[*Înălțime*](#)
[*Post*](#)

La doar 24 ani, Ioan a jucat pentru echipa noastră în cadrul etapei 5. În meciul contra celor de la CS Rapid București și a reușit să lege cătreva faze foarte bune pentru echipa noastră. Este o oportunitate imensă pentru un jucător de vîrstă bal pentru a juca în prima ligă împotriva unei echipe cu renume.

Timeline al rolurilor avute de-a lungul timpului



Cosmin Boghean

[*Data nașterii*](#)
[*Înălțime*](#)
[*Post*](#)

Cosmin a reușit în meciul contra celor de la "U" Cluj, reușind să puncteze cele mai multe puncte din echipă și să efectueze cele mai multe blocaje cu succes.

Timeline al rolurilor avute de-a lungul timpului



Marius Gontariu

[*Data nașterii*](#)
[*Înălțime*](#)
[*Post*](#)

Marius s-a remarcat în meciul contra celor de la C.S. Unirea Dej, reușind să efectueze un număr impresionant de atacuri(27) și punctând cele mai multe puncte din echipă și.

Timeline al rolurilor avute de-a lungul timpului



Cozmin-Robert Clubotaru

[*Data nașterii*](#)
[*Înălțime*](#)
[*Post*](#)

Cozmin a reușit în meciul contra celor de la SCM Craiova, reușind să puncteze cele mai multe puncte din echipă și să efectueze cele mai multe blocaje cu succes.

Timeline al rolurilor avute de-a lungul timpului





Alexandru Dragomir ■
 Data nașterii
 Inaltime
 Post

Alexandru s-a retras în meciul contra celor de la U Cluj, prin coordonarea efectivă a echipei, astfel echipa reușind să îl învețe pe cimp și cu scorul de 3 - 2. Bineînțele, și nu ultimul și cel mai bun performanță exemplar reușind să puncteze foarte multe păsări de Alexandru.

Timeline al rolurilor avute de-a lungul timpului

2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022



Darius Pop ■
 Data nașterii
 Inaltime
 Post

În vîrstă de doar 19 ani, Darius a fost cel mai bun jucător al partidei împotriva celor de la CS Știința Explozivă Bala mare din cadrul Campionatului Național al Diviziei A1, reușind să achipeze un număr de 10 puncte pentru echipa sa.

Timeline al rolurilor avute de-a lungul timpului

2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022



Matei Platou ■
 Data nașterii
 Inaltime
 Post

În vîrstă de doar 19 ani, Matei a fost cel mai bun jucător al partidei împotriva celor de la "U" Cluj din cadrul Cupelor României, reușind să mențină mingea de joc în cele mai dificile situații și să servească ofensivele de adversari.

Timeline al rolurilor avute de-a lungul timpului

2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022

« 1 2 3 4 ... 10 »


ASSIST
Innovative Skills







CONTACT

CLUBUL SPORTIV MUNICIPAL SUCEAVA
 Boulevard I Decembrie 1918 nr. 7
 Suceava, Romania
 Telefon/fax:
 E-mail:

URMĂREȘTE VOLII CSM SUCEAVA



Acesta este site-ul oficial al echipei de volei masculin CSM Suceava.
 Toate drepturile sunt rezervate.

Figura 55. Pagina Personal - Jucători



JUCĂTORI

ANTRENORI

Căutare după nume, prenume sau campionat



Nume Prenume

Data nașterii

Inălțime

Post

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer nec odio. Praesent libero. Sed cursus ante dapibus diam. Sed nisi. Nulla quis sem at nibh elementum imperdiet. Duis sagittis ipsum. Praesent mauris. Fusce nec tellus sed augue semper porta. Mauris massa. Vestibulum lacinia arcu eget nulla.

Timeline al rolurilor avute de-a lungul timpului



Nume Prenume

Data nașterii

Inălțime

Post

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer nec odio. Praesent libero. Sed cursus ante dapibus diam. Sed nisi. Nulla quis sem at nibh elementum imperdiet. Duis sagittis ipsum. Praesent mauris. Fusce nec tellus sed augue semper porta. Mauris massa. Vestibulum lacinia arcu eget nulla.

Timeline al rolurilor avute de-a lungul timpului



Nume Prenume

Data nașterii

Inălțime

Post

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer nec odio. Praesent libero. Sed cursus ante dapibus diam. Sed nisi. Nulla quis sem at nibh elementum imperdiet. Duis sagittis ipsum. Praesent mauris. Fusce nec tellus sed augue semper porta. Mauris massa. Vestibulum lacinia arcu eget nulla.

Timeline al rolurilor avute de-a lungul timpului



Nume Prenume ■

Data nașterii

Inăltime

Post

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer nec odio. Praesent libero. Sed cursus ante dapibus diam. Sed nisi. Nulla quis sem at nibh elementum imperdiet. Duis sagittis ipsum. Praesent mauris. Fusce nec tellus sed augue semper porta. Mauris massa. Vestibulum lacinia arcu eget nulla.

Timeline al rolurilor avute de-a lungul timpului

2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023

Nume Prenume ■

Data nașterii

Inăltime

Post

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer nec odio. Praesent libero. Sed cursus ante dapibus diam. Sed nisi. Nulla quis sem at nibh elementum imperdiet. Duis sagittis ipsum. Praesent mauris. Fusce nec tellus sed augue semper porta. Mauris massa. Vestibulum lacinia arcu eget nulla.

Timeline al rolurilor avute de-a lungul timpului

2012 2013 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023

« 1 2 3 4 ... 10 »









CONTACT

CLUBUL SPORTIV MUNICIPAL SUCEAVA
Bulevardul I Decembrie 1918 nr. 7
Suceava, Romania
Telefon/Fax:
E-mail:

URMĂREŞTE VOLEI CSM SUCEAVA



Acesta este site-ul oficial al echipei de volei masculin CSM Suceava.
Toate drepturile sunt rezervate.

Figura 56. Pagina Personal - Antrenori

The screenshot shows the official website for VOLEI CSM Suceava. At the top, there is a dark blue header bar with the club's logo on the left, followed by the text "VOLEI CSM Suceava". On the right side of the header are icons for search, language (Romanian flag), and administration ("ADMINISTRARE PAGINĂ"). Below the header, a navigation menu includes links for "ACASĂ", "DETALII CLUB", "CALENDAR MECIURI", "NOUTĂȚI", "PERSONAL", "SPONSORI", and "VOLEI JUVENIL". The main content area has a light blue background and features a large, bold title "SPONSORI" centered at the top. Below this title, there are five logos arranged in two rows: "Suceava Drapelul Cetății de Scaun" (top left), "ASSIST Innovative Minds" (top center), "BAZZIL" (top right), "Celestin" (bottom left), and "Bucovina health club" (bottom right). At the bottom of the page, there are two sections: "CONTACT" on the left and "URMĂREȘTE VOLEI CSM SUCEAVA" on the right, which includes a Facebook icon. A small note in the "CONTACT" section states: "Acesta este site-ul oficial al echipei de volei masculin CSM Suceava. Toate drepturile sunt rezervate." (This is the official website of the men's volleyball team CSM Suceava. All rights reserved.)

Figura 57. Pagina Sponsori

 **VOLEI CSM Suceava**

ACASĂ DETAII CLUB CALENDAR MECHURI HONORI PERSONAL SPONSORI VOLEI JUVENIL

JUNIORI

Lot de jucători



1. Nume Prenume
2. Nume Prenume
3. Nume Prenume
4. Nume Prenume
5. Nume Prenume
6. Nume Prenume
7. Nume Prenume
8. Nume Prenume
9. Nume Prenume
10. Nume Prenume
11. Nume Prenume

Informații management

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer nec odio. Praesent libero. Sed cursus ante dapibus diam. Sed nisi. Nulla quis sem at nibh elementum imperdiet. Duis sagittis ipsum. Praesent mauris. Fusce nec tellus sed augue semper porta. Mauris massa.

Vestibulum lacinia arcu eget nulla. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Curabitur sodales ligula in libero. Sed dignissim lacinia nunc.

Premii obținute

Nr Crt	Denumire premiu	Loc în campionat	An de referință



CONTACT

CLUBUL SPORTIV MUNICIPAL SUCCEAVA
Bulevardul 1 Decembrie 1918 nr. 7
Suceava, Romania
Telefon/Fax:
E-mail:

— URMĂREȘTE VOLEI CSM SUCCEAVA —



Acesta este site-ul oficial al echipei de volei masculin CSM Suceava.
Toate drepturile sunt rezervate.

Figura 58. Pagina Volei juvenil – Juniori

 **VOLEI CSM Suceava**

ACASĂ DETALII CLUB CALENDAR MECIURI NOUĂȚI PERSONAL SPONSORI VOLEI JUVENIL

CADEȚI

Lot de jucători



1. Nume Prenume

2. Nume Prenume

3. Nume Prenume

4. Nume Prenume

5. Nume Prenume

6. Nume Prenume

7. Nume Prenume

8. Nume Prenume

9. Nume Prenume

10. Nume Prenume

11. Nume Prenume

Informații management

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer nec odio. Praesent libero. Sed cursus ante dapibus diam. Sed nisi. Nulla quis sem at nibh elementum imperdiet. Duis sagittis ipsum. Praesent mauris. Fusce nec tellus sed augue semper porta. Mauris massa.

Vestibulum lacinia arcu eget nulla. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Curabitur sodales ligula in libero. Sed dignissim lacinia nunc.

Premii obținute

Nr Crt	Denumire premiu	Loc în campionat	An de referință

     |  

CONTACT

CLUBUL SPORTIV MUNICIPAL SUCEAVA
Bulevardul I Decembrie 1918 nr. 7
Suceava, România

Telefon/Fax:
E-mail:

— URMĂREȘTE VOLEI CSM SUCEAVA —



Acesta este site-ul oficial al echipei de volei masculin CSM Suceava.
Toate drepturile sunt rezervate.

Figura 59. Pagina Volei juvenil – Cadeți


VOLEI CSM Suceava
Q ADMINISTRARE PAGINĂ

[ACASĂ](#) [DETALII CLUB](#) [CALENDAR MECIURI](#) [NOUĂȚI](#) [PERSONAL](#) [SPONSORI](#) [VOLEI JUVENIL](#)

SPERANȚE

Lot de jucători



+

1. Nume Prenume
2. Nume Prenume
3. Nume Prenume
4. Nume Prenume
5. Nume Prenume
6. Nume Prenume
7. Nume Prenume
8. Nume Prenume
9. Nume Prenume
10. Nume Prenume
11. Nume Prenume

Informații management

Lore ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer nec odio. Praesent libero. Sed cursus ante dapibus diam. Sed nisi. Nulla quis sem at nibh elementum imperdiet. Duis sagittis ipsum. Praesent mauris. Fusce nec tellus sed augue semper porta. Mauris massa.

Vestibulum lacinia orci eget nulla. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Curabitur sodales ligula in libero. Sed dignissim lacinia nunc.

Premii obținute

Nr Crt	Denumire premiu	Loc în campionat	An de referință


SUCEAVA
County Council of Suceava


ASSIST
Innovative Minds


BAZIL


Celestin


BUCOVINA
County Council of Suceava





CONTACT

CLUBUL SPORTIV MUNICIPAL SUCEAVA
Bulevardul I Decembrie 1918 nr.7
Suceava, Romania
Telefon/Fax:
E-mail:

URMĂREȘTE VOLEI CSM SUCEAVA



Acesta este site-ul oficial al echipei de volei masculin CSM Suceava.
Toate drepturile sunt rezervate.

Figura 60. Pagina Volei juvenil – Speranțe


VOLEI CSM Suceava
SEARCH   ADMINISTRARE PAGINĂ 

[ACASĂ](#) [DETALII CLUB](#) [CALENDAR MEZURI](#) [NOUTĂȚI](#) [PERSONAL](#) [SPONSORI](#) [VOLEI JUVENIL](#)

MINI-VOLEI

Lot de jucători



1. Nume Prenume

2. Nume Prenume

3. Nume Prenume

4. Nume Prenume

5. Nume Prenume

6. Nume Prenume

7. Nume Prenume

8. Nume Prenume

9. Nume Prenume

10. Nume Prenume

11. Nume Prenume

Informații management

Lore ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Integer nec odio. Praesent libero. Sed cursus ante dapibus diam. Sed nisi. Nulla quis sem at nibh elementum imperdiet. Duis sagittis ipsum. Praesent mauris. Fusce nec tellus sed augue semper porta. Mauris massa.

Vestibulum lacinia orci eget nulla. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos himenaeos. Curabitur sodales ligula in libero. Sed dignissim lacinia nunc.

Premii obținute

Nr Crt	Denumire premiu	Loc în campionat	An de referință









CONTACT

CLUBUL SPORTIV MUNICIPAL SUCEAVA
Bulevardul I Decembrie 1918 nr. 7
Suceava, Romania
Telefon/Fax:
E-mail:

URMĂREȘTE VOLEI CSM SUCEAVA 

Acesta este site-ul oficial al echipei de volei masculin CSM Suceava.
Toate drepturile sunt rezervate.

Figura 61. Pagina Volei juvenil – Mini-volei

Publică
 Programează
 Draft

Filtrare	Ştiri																																																									
<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> Tip ştire ▼ </div> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Ieri <input type="checkbox"/> Ultimele 7 zile <input type="checkbox"/> Ultimele 20 zile <input type="checkbox"/> Ultimele 30 zile <input type="checkbox"/> Luna curentă <input type="checkbox"/> Anul curent <input type="checkbox"/> Altele <hr/> <p style="margin-top: 10px;"><u>Calendar</u></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 20px;"></td> <td style="width: 20px;"></td> <td colspan="5">June 2016</td> <td style="width: 20px;"></td> </tr> <tr> <td>Sun</td> <td>Mon</td> <td>Tue</td> <td>Wed</td> <td>Thu</td> <td>Fri</td> <td>Sat</td> <td></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>9</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>12</td> <td></td> </tr> <tr> <td>13</td> <td>14</td> <td>15</td> <td>16</td> <td>17</td> <td>18</td> <td>19</td> <td></td> </tr> <tr> <td>20</td> <td>21</td> <td>22</td> <td>23</td> <td>24</td> <td>25</td> <td>26</td> <td></td> </tr> <tr> <td>27</td> <td>28</td> <td>29</td> <td>30</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>			June 2016						Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat		1	2	3	4	5				6	7	8	9	10	11	12		13	14	15	16	17	18	19		20	21	22	23	24	25	26		27	28	29	30					<p style="margin-bottom: 10px;">Adaugă ştie +</p> <p> CSM Suceava a obținut primul succes al sezonului în liga națională de volei, 15/10/2022 Victorie mare pentru voleibalistii de la CSM Suceava, 15/10/2022 </p> <p> CSM Suceava a pierdut disputa cu "U" Cluj, 03/10/2022 </p> <p> Voleibalistii de la CSM Suceava au pierdut primul meci oficial al sezonului, 3/10/2022 </p> <p> CSM Suceava, la un prim contact adevărat cu echipele de prim eșalon valoric, 19/09/2022 </p> <p> CSM Suceava a promovat în prima divizie la volei masculin după II ani, 17/04/2022 </p> <p> CSM Suceava s-a calificat la barajul de promovare, 20/02/2022 </p> <p> CSM Suceava găzduiește ultimul turneu din sezonul regular al Diviziei A2 de volei, 17/02/2022 </p> <p> CSM Suceava s-a întors cu cinci puncte de la Constanța, 07/12/2021 </p> <p> Echipa CSM Suceava s-a calificat la turneul de baraj pentru promovarea în primul eșalon valoric, 22/03/2021 </p>	
		June 2016																																																								
Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat																																																				
1	2	3	4	5																																																						
6	7	8	9	10	11	12																																																				
13	14	15	16	17	18	19																																																				
20	21	22	23	24	25	26																																																				
27	28	29	30																																																							

Figura 62. Pagina pentru administrare – Noutăți (filtrarea știrilor)

Adaugă o știre

[< Înapoi](#)

Titlu	CSM Suceava s-a calificat la barajul de promovare		
Descriere text	<p>CSM Suceava s-a calificat la barajul de promovare în prima divizie la volei masculin, după ce a câștigat toate cele trei meciuri disputate la sfârșitul săptămânii trecute în cadrul ultimului turneu din sezonul regular al Seriei Est.</p> <p>Echipa antrenată de Tudor Orășanu a învins pe rând în Sala Unirea formațiile CSM Râmnicu Sărat (scor 3-1), Știința Bacău (3-1) și Tomis Constanța (3-0).</p>		
Definire Hashtag-uri	*Listă disabled actualizată dinamic în funcție de text.		
Opțiuni de programare	<input checked="" type="radio"/> Instant <input type="radio"/> În avans <input type="radio"/> Salvare ca schiță DD/MM/YYYY HH:MM		
Încărcare în postare	<input checked="" type="radio"/> Încarcă fotografie Încărcare fotografie 	<input type="radio"/> Încarcă video Încărcare video 	<input type="radio"/> Text <small>*Articolul va conține doar text.</small>
Opțiuni	Salvare	Ștergere	Anulare

Figura 63. Pagina pentru administrare – Noutăți (adăugarea știrilor)

Juniori
 Cadeti
 Sperante
 Mini-volei

Încarcă imagine:

Lot de jucători

Informații despre managementul fiecărei secțiuni de volei juvenil

Premii obținute

Figura 64. Pagina pentru administrare – Noutăți (adăugarea știrilor)

XV. CONTRIBUȚIA MEMBRILOR

Partea I:

Dinco Andreea-Elena

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
1	Creare bază de date	9'
1	Creare tabele	28'
1	Creare job backup full baza de date	46'
1	Creare job backup differential baza de date	46'
1	Creare job backup log-uri baza de date	46'
1	Creare job optimizare indecși baza de date	46'
1	Creare job verificare integritate baza de date	46'
1	Creare UI bara de navigație	20'
1	Creare UI Pagina Sponsori	1h 20'
1	Creare UI secțiune Subsol	28'
1	Tranziții	46'

Crearea bazei de date s-a realizat în cadrul aplicației MySQL Workbench 8.0.31 prin crearea unei conexiuni și scheme noi. Crearea tabelelor s-a realizat printr-un script SQL. Constraințele au fost adăugate ulterior. Task-urile legate de job-urile pentru baza de date nu au mai fost luate în considerare, nefiind necesare pentru acest proiect, preferând să prioritizăm alte task-uri mai importante.

Bara de navigație a fost creată din 2 componente, având aceeași culoare de fundal inspirată din paleta de culori a echipei de volei. Am încercat să păstrez paleta de culori și layout-ul conform wireframe-ului creat în Figma, însă pentru meniurile dropdown am preferat alte culori. Am decis că ar fi util utilizatorului dacă bara de navigație ar fi sticky și ar putea accesa celelalte pagini oriunde ar fi pe pagină. Pentru pagina Sponsori am preferat un design simplu, asemănător cu cel din wireframe, afișând titlul asemănător cu cel de pe celelalte pagini, logo-urile sponsorilor și numele și ediția sponsorizată sub logo. Aranjarea sponsorilor este responsive.

Subsolul este o componentă de sine stătătoare care este refolosită în celelalte componente și este asemănătoare cu cea din wireframe, afișând date de contact și un link către pagina de facebook al echipei. Tranzitările vor fi adăugate pe parcursul realizării interfeței și sunt încă în lucru.

Todircă Cosmin-Vasile

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
1	Creare pagina de autentificare	2h
1	Creare pagină de sponsori	2h
1	Pagina nouă: Realizare filtrare pe baza datei	6h 9'
1	Pagina nouă: Realizare partea de creare/editare știre	6h 9'

S-a folosit platforma Angular în felul următor. S-a urmărit o structură generală de pagină, în care fiecare element important stă într-un fișier separat, toate în dosarul “app”. Inițial s-a generat un fișier pentru fiecare pagină, iar ulterior componentele specifice în acestea folosind în terminal comanda `ng generate <nume>`. Componentele sunt construite astfel în pachete de câte patru elemente, HTML, CSS și două TS. Pentru o modularizare mai aprofundată se mai pot adăuga elemente, cum ar fi: dosarul “service” care conține un fișier de tip TS care se ocupă doar cu conexiunea cu serverul web, dosarul “feature” care conține două fișiere TS ce se ocupă de rutarea din document și alte dosare în care se pot folosi componente, după caz. Fișierele HTML reprezintă structura paginii, scheletul, CSS-ul oferă aspectul plăcut, iar TS-ul funcționalitatea.

Pagina de sponsori include două componente, un sponsor de sine stătător și componenta ce instantiază sponsorii preluati din baza de date. Mai sunt prezente pe pagină încă două componente ce vor fi prezente și în celelalte pagini, anume bara de navigație și subsolul, la care se va lucra pe viitor.

Pagina nouă conține mai multe componente, fiecare în dosare separate, numite astfel:

- service: comunicarea cu serverul web;
- feature: pentru rutare;
- nouă-detaliat: nouătile detaliate;
- nouă-preview: care este componenta ce prezintă structura previzualizării unei nouă;
- nouă-admin: componenta ce instantiază componente de tip nouă-preview;
- nouă-admin: pagina de administrare.

Filtrarea pe baza datei se face prin apelarea unui serviciu ce întoarce obiectele din baza de date, care corespund descrierii. Pagina de creare/editare este o singură pagină care, pe baza succesiunii de accesări ale utilizatorului, se poate modifica sau genera o știre nouă din aceeași pagină. Toate atributurile unei știri pot fi introduse, de la titlu, descriere, la imagini și hashtaguri. Aceasta are intrările validate, în concordanță cu structura menționată, spre exemplu, să nu se introducă și imagini și videoclipuri în aceeași știre. Este implementată și opțiunea de ștergere a nouăii. După finalizare, utilizatorul este redirectat pe pagina de vizualizare a știrilor.

Dumitrache Cezara-Andreea

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
1	Creare clasă Persoana	28'
1	Creare clasa Sponsor	28'
1	Creare clasă Premiu	28'
1	Creare clasă Utilizator	28'
1	Creare clasă Localitate	28'
1	Creare clasă Meci	28'
1	Creare clasă Județ	28'
1	Creare clasă Divizie	28'

S-au creat clasele *Utilizator* și *Sponsor* astfel încât să respecte diagrama de clase, s-au folosit constrângeri JPA asupra atributelor clasei, s-au precizat căror entități din baza de date li se asociază clasele, specificând și coloanele respective din tabelul asociat fiecărui atribut al clasei.

Potolincă Mihai

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
1	Creare repository Utilzatori	1h 14'
1	Creare controller Utilizatori	1h 14'
1	Creare repository Sponsori	1h 14;
1	Creare controller Sponsori	1h 14'
1	Creare mecanism de autentificare	3h 5'
1	Realizare conexiune cu baza de date	46'
1	Creare repository Stiri	1h 14'
1	Creare controller Stiri	1h 14'
1	Creare exceptii Stiri	46'
1	Creare serviciu de creare Utilizator nou cu rolul de Creator de conținut	6h 9'

Pentru a realiza serverul web s-a creat un proiect Spring cu dependințe către *spring-boot-starter-data-jpa*, *spring-boot-starter-security*, *spring-boot-starter-validation*, *spring-boot-starter-web*, *spring-boot-starter-test*, *spring-security-test*, *spring-boot-starter-aop*, *mysql-connector-java* și *lombok*.

A fost realizată conexiunea cu baza de date prin intermediul unui *@Bean DataSource* oferit de Spring încărcat cu datele de conectare la baza de date.

În cazul repository-ului *RepositoryUtilizatori* s-a creat o metodă JPA `@Transactional` pentru înregistrarea unui nou creator de conținut în baza de date, pentru preluarea unui utilizator din baza de date pe baza unui nume de utilizator și al parolei, și pentru preluarea listei de utilizatori din baza de date.

În controller-ul *ControllerUtilizatori* s-au creat rute către serviciul de autentificare pe baza numelui utilizator și al parolei, și către serviciul de înregistrare al creatorilor de conținut.

În cazul repository-ului *RepositorySponsori* s-a creat o metodă JPA `@Transactional` pentru preluarea listei de sponsori din baza de date.

S-a creat controller-ul *ControllerSponsori* în care să se afle ruta către serviciul de preluare al listei de sponsori.

S-a creat excepție *SponsorNotFoundException*, printr-o clasă ce extinde clasa *RuntimeException*, pentru cazul în care nu s-a putut prelua lista de sponsori din baza de date, excepție înregistrată în *ControllerAdvice* prin crearea unei metode anotate cu `@ResponseStatus(HttpStatus.NOT_FOUND)` pentru a returna clientului Web codul de eroare 404, și anotate cu `@ExceptionHandler(UtilizatorNotFoundException.class)` pentru a marca că captează excepțiile de tip *SponsorNotFoundException*.

S-a creat mecanismul de autentificare pe tipuri de utilizatori, fiecare din aceștea având acces la o serie de rute și servicii ce să fie furnizate clientului Web. La deschiderea serverului Web se preia lista de utilizatori din baza de date și se definește cine e autorizat să acceseze anumite, după care utilizatorii sunt înregistrați în nivelul de Spring WebSecurity cu nume de utilizator, parolă, rol și autorizări. Astfel, când clientul web va încerca să acceseze o rută către un anumit serviciu va fi nevoie să ofere și numele de utilizator și parola pentru a verifica dacă are rolul cu autorizările corespunzătoare, pentru a accesa serviciul dorit, în caz contrar utilizatorul nu va putea beneficia de serviciul dorit de la ruta accesată.

În partea de ClientWeb, mecanismul de autentificare se va realiza prin intermediul la localstorage din navigatorul web. Astfel, la locația *localUser* se va salva un sir de caractere sub forma *nume_utilizator:parola* criptate prin intermediul metodei *btoa()* pentru a fi securizate și pentru a scăpa de partea de criptare în codificare în BASE64 la momentul în care se face o cerere către server. De altfel, în partea de servicii de autentificare vor fi prezente trei metode:

- **getUtilizatorActiv()**: preia valoarea din localstorage de la locația cu cheia *localUser* și o stochează într-o variabilă locală, în caz de valoarea stocată este *undefined* se va apela metoda *delegare()* și se va încerca reluarea valorii din localstorage de la locația cu cheia *localUser*. Odată preluată o valoare ce nu este *undefined* aceasta va fi returnată de către funcție, valoarea ce reprezintă sirul de caractere criptat pentru autorizarea cererii la ServerWeb, mai precis datele cu care s-a autentificat utilizatorul ultima dată.
- **autentificare(utilizator:Utilizator)**: se preia sirul de caractere criptat cu datele de autentificare al utilizatorului curent din localStorage prin metoda *getUtilizatorActiv()* și se creează prin intermediul său header-ul http de autorizare. Odată headerul de autorizare creat se va realiza o cerere de tip POST către ServerWeb pe ruta <http://localhost:4200/api/utilizatori/autentificare> cu headerul de autorizare anterior creat,

cu obiectul *utilizator* ca și obiect transmis, obiect ce conține numele de utilizator și parola unui utilizator ce vor fi verificate că există sau nu în baza de date prin intermediul la ServerWeb, și tipul de răspuns de tip JSON pentru transmiterea obiectului. După trimitera cererii create se așteaptă răspunsul de la ServerWeb și este returnat de funcție, un răspuns de tip boolean true în cazul în care datele de conectare sunt corecte sau false în cazul în care datele de conectare nu există sau sunt invalide, datele de conectare trebuind să aparțină unui utilizator cu rolul de CreatorDeConținut sau Administrator.

- **delegare()**: creează un nou sir de caractere criptat cu datele de conectare ale unui utilizator predefinit cu rolul de Vizitator, sir ce este apoi stocat în localstorage la locația cu cheia *localUser*.

În componenta paginii de autentificare *container.component.ts* se va folosi serviciile de autentificare precizate anterior, dar mai mult specific acestei pagini medota *autentificare(utilizator:Utilziator)*.

Astfel, la apăsarea butonului de autentificare de pe pagina de autentificare se va apela din *container.component.ts* metoda *autentificare()* care verifică dacă un nume de utilizator și o parolă validă au fost introduse în formularul de autentificare, în caz contrar va fi avertizat utilizatorul, iar în caz de sunt valide se va verifica dacă utilizatorul introdus există în baza de date prin intermediul serviciului de autentificare, mai precis prin medota *autentificare(utilizator:Utilzator)*, unde *utilizator* este utilizatorul preluat din pagina de autentificare.

Astfel, dacă ClientWeb a primit ca răspuns *true* la cererea trimisă se va stoca în localstorage la locația cu cheia *localUser* un sir de caractere criptat cu numele și parola utilizatorului, în caz contrar se va păstra utilizatorul standard de tip Vizitator.

Având mereu stocat în localstorage datele de conectare criptate ale unui utilizator se pot face și celelalte tipuri de cereri de tip POST, PUT sau DELETE fiind restrictionate de rolul utilizatorului respectiv.

Poloçoșer Rebeca-Mihaela

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
1	Creare clasă Campionat	28'
1	Creare clasă Trofeu	28'
1	Creare clasă Antrenor	28'
1	Creare clasă Echipă	28'
1	Creare clasă Jucător	28'
1	Creare clasă Țară	28'
1	Creare clasă Știre	28'
1	Creare servicii Utilizatori	6h 9'
1	Creare servicii Sponsori	6h 9'

Au fost create clasele respective astfel încât să respecte diagrama de clase, s-au aplicat contrângerii JPA asupra atributelor claselor, s-a specificat cărei entități din baza de date îi corespunde clasa, specificând și căror coloane le corespund atributelor clasei.

Ca și servicii *Utilizator* s-au creat un serviciu pentru preluarea numelui de utilizator și parolei ce vor fi folosite pentru a confirma existența unui utilizator, și un serviciu pentru înregistrarea unui nou creator de conținut în baza de date.

Ca și servicii *Sponsor* s-a creat un serviciu pentru preluarea listei de sponsori din baza de date.

S-au creat excepțiile *UtilizatorNotFoundException* pentru cazul în care un utilizator nu a fost găsit și *UtilizatorExpectationFailed* pentru cazul în care constrângerile referitoare la creatorul de conținut nu sunt respectate.

Partea II:

Dinco Andreea-Elena

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
1	Componente informaționale	46'
1	Componente de navigație	46'
1	Pagină sponsori: Creare carduri	3h 5'
1	Redirectări	9'
1	Creare UI formular adăugare știri din pagina Noutăți (Administrator/Creator de conținut)	46'
1	Creare UI afișare detalii antrenori din pagina Personal	46'
1	Creare UI afișare listă antrenori din pagina Personal	46'
1	Creare excepții Personal	46'
1	Pagina personal: Preluare imagine	2h
1	Pagina personal: Preluare descriere	2h
1	Creare UI afișare listă personal din pagina Personal	18'

Componentele informaționale și de navigație încă sunt în lucru, fiind adăugate pe parcursul proiectului.

Pentru sponsori s-a preferat doar afișarea logo-ului și numele și ediția sponsorizată sub imaginea cu logo-ul.

Redirectările pentru paginile principale au fost făcute în componenta barei de navigație, celelalte fiind adăugate pe viitor în componentele respective. S-a specificat calea componentelor ce vor fi afișate atunci când utilizatorul dorește să acceseze o pagină, fiecare componentă reprezentând o pagină a site-ului. În acest punct a fost nevoie să se realizeze validări specifice. Mai exact, doar administratorul și creatorul de conținut să aibă acces pe paginile de administrare. În situația în care utilizatorul nu este conectat pentru a administra pagina, acesta va fi prima dată redirectionat pe pagina de autentificare, iar ulterior pe cea de administrare.

Formularul are un design destul de simplu, diferit de cel din wireframe, fiind în mare parte doar câmpuri de tip text și un label deasupra acestora pentru a informa creatorul de conținut ce date să introducă în câmpul respectiv.

Pentru detalii antrenori am preferat să afișăm detaliile printr-un text simplu, unul sub altul, descrierea fiind ceva mai jos față de datele mai scurte ca și lungime, imaginea antrenorului fiind în stânga datelor. S-a creat o componentă specifică pentru detalii antrenor.

Lista antrenorilor este realizată printr-un for, repetând componenta detaliu antrenor de un număr de ori egal cu numărul de antrenori. Lista antrenorilor este preluată cu ajutorul serviciilor de preluare a listei antrenorilor din baza de date, afișându-se câte 8 pe pagină, spre partea de jos a paginii personal fiind paginarea.

În cazul în care ClientWeb trimite cereri către ServerWeb pentru preluarea unei liste de jucători ai unei echipe de volei sau a listei de antrenori ServerWeb va trimite către ClientWeb lista de obiecte cerute sau un mesaj de eroare, cu un cod de eroare http specific. Pentru a realiza acest lucru în ServerWeb s-au creat două tipuri de excepții, mai precis PersonalNotFoundException pentru cazul în care nu se găsește lista de jucători ai unei echipe cu un anumit id sau a listei de antrenori, și exceptia PersonalExpectationFailed ce va fi aruncată în cazul în care cererile de tip POST, PUT sau DELETE au întâmpinat probleme. Aceste excepții menționate vor fi prinse la momentul aruncării lor de către ControllerAdvice care va trimite mesajul indicat de excepție și codul de eroare corespunzător.

Preluarea imaginilor și descrierilor s-a realizat prin serviciul de preluare a datelor jucătorilor și antrenorilor, folosind o interfață specifică acestora pentru a face legătura cu obiectul în format JSON primit prin serviciul de preluare a datelor legate de personal din baza de date, prin intermediul serverului web.

Lista personalului a fost împărțită în 2 liste, jucători și antrenori, fiind afișate atunci când utilizatorul apasă fie pe butonul Antrenori sau Jucători. Componenta pentru detalii antrenori și jucători ocupă destul de mult din lățimea paginii pentru a nu părea prea goală pagina.

Todircă Cosmin-Vasile

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
1	Creare pagină de personal	3h 5'

1	Pagina nouă: Preluare listă de știri pe baza datei	3h 5'
1	Pagina personal: Preluare attribute persoană	2h
1	Pagina personal: Creare premii obținute	2h

Pagina de nouă are în două părți preluarea unei liste de știri. Pe pagina de previzualizare se aleg știrile într-o ordine cronologică, realizându-se în același timp și o paginare. Așadar, serviciul este rapid și eficient, aducându-se un număr limitat de știri utilizatorului.

De asemenea, navigarea prin paginare se face doar în jumătatea utilizatorului, cererea pentru o pagină nouă făcându-se doar în momentul în care utilizatorul cere o pagină specifică.

A doua parte unde se preia o listă de știri pe baza unui filtru complex, dar și a datei, este în pagina de administrare. Acolo, administratorul sau creatorul de conținut, după ce s-au conectat, pot să caute anumite știri cu anumite caracteristici. Își aici se interzice utilizarea unui filtru incorrect (imagini și videoclip).

Pentru pagina Personal s-a creat o componentă care va reutiliza alte 2 componente, jucător și antrenor. S-au creat interfețe pentru antrenori, jucători, premii, echipe, pentru a face legătura cu obiectul în format JSON primit de la serverul web. Informațiile despre antrenori și jucători vor fi afișate în funcție de butonul apăsat de utilizator. Premiile vor fi afișate sub forma dataAcordare -> denumirePremiu, afișate sub datele personale ale jucătorilor și antrenorilor.

Dumitrache Cezara-Andreea

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
1	Paleta de culori	18'
1	Creare servicii Știri	6h 9'
1	Creare pagină de nouă	3h 5'
1	Creare UI pagina de autentificare (Administrator/Creator de conținut)	18'
1	Creare UI afișare detalii știri din pagina Nouă	46'
1	Creare UI afișare detalii jucători din pagina Personal	46'
1	Pagina personal: Creare bară de căutare	6h 9'

Ca și servicii pentru Știri avem serviciul de preluare a tuturor știrilor din baza de date prin intermediul la Repository Știri.

Paleta de culori și design-ul UI-ului au fost create în Figma, fiind inspirat de pagina de Facebook al clubului.

Pagina de noutăți, intitulată noutăți-preview a fost creată din două componente, fiecare conținând cele 4 elemente necesare pentru o pagină web, HTML, CSS, și două fișiere TS. Prima componentă deservește generării unei știri, iar a doua instanțierii fiecărei componente. Funcționalitățile acestei pagini vor fi implementate pe parcurs.

Pentru UI-ul paginii de autentificare s-a realizat un design tipic unei pagini de login, 2 câmpuri text pentru nume utilizator și parolă și un buton de conectare și deconectare.

Detaliile știrilor vor fi afișate simplist, sub formatul titlu, imagini, descriere, hashtag-uri, unele sub altele. Jucătorii vor avea un chenar unde vor fi afișate datele personale în partea dreapta, o imagine cu jucătorul în partea stângă și o descriere puțin mai jos pentru a nu influența spațierea în cazul în care lipsește.

Bara de căutare este un input de tip text și un buton cu o iconiță inline pentru a fi sugestiv utilizatorului. Input-ul are un placeholder pentru a sugera utilizatorului că poate căuta un jucător sau antrenor după nume, prenume și nume campionat. Când utilizatorul apasă pe buton, printr-o funcție se trimite valoarea din input text care va fi trimisă către server, primind de la acesta o listă filtrată cu antrenori sau jucători în funcție de valoarea trimisă. Filtrarea se face după nume, prenume și nume campionat în același timp, verificând dacă string-ul din input text se potrivește cu oricare din aceste câmpuri.

Potolincă Mihai

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
1	Creare controller Personal	1h 14'
1	Creare repository Personal	1h 14'
1	Creare serviciu de oferire a rolurilor unei persoane ordonate crescător cronologic	6h 9'
1	Creare servicii Personal	6h 9'

S-a creat în Serverul Web un nou controller *ControllerPersonal*, precedat de adnotarea *@RestController* pentru a fi recunoscut ca și controller de SpringBoot, în care s-a definit începutul de rută */api/personal* către o rută pentru cererile de preluare a listei jucătorilor echipelor de volei, de la ruta */api/personal/jucatori*, oferită de metoda *getJucatori()* ca și cerere de tip GET, și o ruta de preluare a listei antrenorilor, de la ruta */api/personal/antrenori*, oferită de metoda *getAntrenori()* ca și cerere de tip GET, aceste căi fiind securizate în partea de SpringSecurity astfel încât să poată fi folosite doar de utilizatori cu dreptul de *Vizitor*, *CreatorDeConținut* sau *Administrator*. Aceste metode definite în *ControllerPersonal* se vor folosi de serviciile oferite de un alt obiect de tip *ServiciiPersonal*.

În partea de servicii, s-a creat în ServerWeb o nouă clasă *ServiciiPersonal*, precedat de adnotarea *@Service* pentru a fi recunoscută de SpringBoot ca și furnizor de servicii. Aici s-au creat un serviciu de preluare a unei liste de jucători și un serviciu de preluare a listei de antrenori. Pe lângă aceste două servicii vom avea un obiect de tip *RepositoryPersonal* pentru preluarea

datelor din repository-ul ce se ocupă de preluarea și manipularea datelor legate de personalul echipei de volei. Principiul ce stă la baza serviciului de oferire a rolurilor unui jucător sau al unui antrenor este legat de faptul că rolurile unui membru al personalului sunt stocate într-un container de tip *TreeMap<LocalDate, String>* ce va ordona rolurile în ordine cronologică prin ordinea naturală a cheii de tip *LocalDate*. Astfel, la preluarea listei de jucători, antrenori sau al unei persoane specifice se va oferi și lista de roluri deja ordonate cronologic.

În partea de persistență a datelor a fost creat în ServerWeb o clasă *RepositoryPersonal*, prefixată de adnotarea *@Repository* pentru a putea fi folosit de SpringBoot ca și repository, mai exact folosit de *Spring JPA* și *EntityManager*. În această clasă s-au definit metode de tip tranzacții, precedate de adnotarea *@Transactional* pentru a avea tranzacții atomice cu baza de date, în caz de apărare vreio excepție sau vreuo problemă în timpul tranzacției se va face o revenire la starea inițială și o avertizare prin aruncarea unei excepții de tip *PersonalNotFoundException* sau *PersonalExpectationFailed*. Astfel, se regăsesc metode de preluarea fie a listei de jucători a echipei de volei, fie a antrenorilor sau fie a echipelor existente, în caz de nu se găsesc se vor arunca excepții *PersonalNotFoundException*, excepții ce vor fi preluate de *ControllerAdvice* care va trimite către client web un răspuns cu un cod de eroare 404 cu un mesaj de informare preluat din excepția aruncată. Apoi, avem și metode de inserare și manipulare a datelor referitoare la jucători, antrenori sau echipe, precum și date referitoare la rolurile avute de o persoană sau trofeele unei echipe unde în cazul primirii de date eronate sau apariția unor încălcări ale constrângerilor din baza de date se aruncă o excepție de tip *PersonalExpectationFailed* cu un mesaj de eroare corespunzător.

Pe lângă acestea, s-a adăugat la fiecare controller adnotarea *@CrossOrigin(origins = <http://localhost:4200>)* pentru a implementa politicile HTTP CORS dintre ServerWeb și ClientWeb, astfel încât ClientWeb să poată trimite cereri la ServerWeb printr-un proxy și ca comunicarea dintre cele două terțe să fie securizată și ferită de posibili atacatori prin funcționalitățile oferite de SpringSecurity.

Polocoșer Rebeca-Mihaela

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
1	Containere	46'
1	Controale input	46'
1	Creare excepții Utilizatori	46'
1	Pagina nouă: Vizualizare detalii știri	3h 5'
1	Creare UI chenar știri din pagina Nouă	28'
1	Creare UI Pagina Nouă	1h 14'
1	Creare UI afișare listă jucători din pagina Personal	46'
1	Creare UI Pagina Personal	1h 14'
1	Pagina Personal: Creare timeline	6h 9'

La controalele input și containere încă se lucrează și vor fi finalizate pe parcursul proiectului. Au fost adăugate controale input la pagina de autentificare.

Pagina detaliu noutăți este accesată apăsând o previzualizare. Această pagină conține toate detaliile complete ale noutății, alături de posibilitatea de a administra noutatea accesată, caracteristică accesibilă doar utilizatorilor cu drepturi.

S-a corectat un comportament nedorit la scalarea imaginilor în care, dacă imaginea ar fi vrut să treacă pe un rând mai jos din cauza constrângerii de a nu depăși limitele vizibile ale ecranului (numit în continuare viewport) atunci ar fi avut un “joc” de du-te-vino pe rândul următor datorită șoricelului care inițiese creșterea dimensiunii, dar în momentul în care acesta ar fi părăsit imaginea, dimensionarea se întâmpla în sens invers. Pentru aceasta s-a adăugat un comportament de tip checkbox. La un click imaginea se mărește, la alt click, se micșorează.

Chenarul pentru știri este simplu fiind doar o imagine și o parte din descrierea completă al acelei știri.

Noutățile sunt afișate câte 6 pe pagină, paginarea fiind în partea de jos al paginii, încercând să păstreze aspectul din wireframe.

Lista jucătorilor este realizată printr-un for, repetând componenta cu detaliu jucător de un număr de ori egal cu numărul de jucători. Lista jucătorilor este preluată cu ajutorul serviciilor de preluare a listei jucătorilor din baza de date, afișându-se câte 8 pe pagină, spre partea de jos a paginii personal fiind paginarea.

Pagina Personal are două butoane, Antrenori și Jucători centrate cu un gap între acestea, bara de căutare de asemenea și ea centrală, și lista de jucători și antrenori formate din chenare albastre închis ce ocupă 70% din lățimea viewport-ului, centrate. Lista antrenorilor este afișată ca default atunci când utilizatorul accesează pagina Personal. Butoanele își schimbă culoarea atunci când butonul este apăsat sau nu, textul fiind alb atunci când nu este selectat, albastru închis când este selectat.

Timeline-ul este realizat în componente cu detaliile jucătorilor și antrenorilor, rolurile și premiile fiind preluate prin interfața IJucător și IAntrenor, respectiv IPremiiP pentru premii și un Map<Date,string> pentru roluri. Premiile și rolurile sunt afișate sub datele jucătorilor și antrenorilor, sub formatul Date -> string, data fiind în dreptul unei buline, iar string-ul având un border la stânga pentru a delimita premiile între ele, la fel și la roluri. Pentru a afișa toate rolurile și premiile se face un for la elementele html ce compun timeline-ul de un număr de ori egal cu numărul de premii al acelei persoane, respectiv mărimea map-ului specific acelei persoane.

Partea III:

Dinco Andreea-Elena

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
2	Creare UI divizii din pagina Calendar meciuri	18'
2	Creare UI secțiune arhivă din pagina Calendar meciuri	18'
2	Creare UI secțiunea Istoric	1h 14'
2	Creare UI secțiunea Trofee	1h 14'
2	Pagini calendar meciuri: Realizare filtrări pe divizii	6h 9'
2	Creare UI Pagina Volei juvenil	1h 14'
2	Creare UI pagina Juniori	1h 14'

Diviziile din pagina Calendar meciuri sunt afișate în partea stângă a paginii într-un chenar albastru închis, numele diviziilor fiind preluate din baza de date prin serviciul specific acestora.

Arhiva se află în partea dreapta a paginii, sub calendar, într-un chenar albastru închis, perioadele fiind preluate din baza de date. Sunt afișate sub forma 20xx/20xx, unele sub altele. UI-ul paginilor Istoric și Trofee a fost creat ușor fiind pagini mai simple, având doar text și imagini, și un tabel cu trofeele în cazul paginii Trofee.

Filtrarea se face atunci când se selectează divizia și tipul de meci (live, viitor, finalizat), data start și data final, acestea două din urmă fiind opționale și sunt preluate prin intermediul calendarului sau al arhivei, dacă este selectată. Filtrarea se face în momentul în care butonul pentru tipul de meci ales este apăsat iar utilizatorul va fi redirecționat către componenta cu meciuri preview unde va putea vizualiza lista meciurilor din divizia selectată. Valoarea filtrului este transmis prin serviciul specific filtrărilor meciurilor, primind de la server lista cu meciurile filtrate.

Pagina Volei juvenil nu este o pagină propriu-zis, ci un meniu dropdown în bara de navigație de unde va putea alege utilizatorul categoria de care este interesată: cadeți, juniori, speranțe, mini volei.

Pagina Juniori este asemănătoare cu celealte pagini din secțiunea Volei juvenil, fiind un chenar pentru lot și imagine lot, un chenar pentru informații management și un tabel cu premiile lotului respectiv. Acestea sunt unele sub altele și centrate.

Todircă Cosmin-Vasile

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
2	Creare pagină detalii club	2h
2	Pagina detalii club: Realizare mecanism de vizibilitate	3h 5'
2	Pagină calendar meciuri: Realizare filtrare pe baza calendarului	3h 5'

Dumitrache Cezara-Andreea

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
2	Creare UI secțiune alegere meci(live,resultate) din pagina Calendar meciuri	18'
2	Creare UI secțiune afișare listă meciuri din pagina Calendar meciuri	46'
2	Creare UI Pagina Detalii club	1h 14'
2	Creare UI Pagina Calendar meciuri	1h 14'
2	Pagină calendar meciuri: Realizare mecanism de vizibilitate în funcție de butonul apăsat	6h 9'
2	Pagină calendar meciuri: Realizare filtrări pe arhivă	6h 9'
2	Creare UI pagina Speranțe	1h 14'

Pagina Detalii club nu are o pagină propriu zis ci doar un meniu drop-down în bara de navigație de unde se vor selecta paginile Istorici, Viziune sau Trofee.

Potolincă Mihai

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
2	Creare controller Meciuri	1h 14'
2	Creare servicii Meciuri	6h 9'
2	Creare repository Meciuri	1h 14'

S-a creat un nou controller pentru meciuri *ControllerMeciuri* adnotat cu `@RestController` pentru a marca că este o componentă de tip controller REST, `@CrossOrigin(origins = "http://localhost:4200")` pentru a marca calea pentru proxy-ul folosit astfel încât Clientul Web să poată comunica cu Server Web printr-un proxy și `@RequestMapping("/api/meciuri")` pentru a-i marca începutul de rută către punctele de capăt către serviciile legate de meciuri. Astfel, aici în controller s-au definit rute către serviciile de preluare a unei liste de meciuri filtrate în funcție de faptul că ar fi meciuri finalizate, live, viitoare, aparțin unei anumite divizii, se petrec într-un anumit interval de timp sau la o anumită dată calendaristică. De altfel, avem rute și către servicii de adăugare de noi meciuri sau de a edita sau șterge anumite meciuri, toate rutele acestora fiind marcate prin adnotarea metodei ce se ocupă cu tipul de rută corespunzător tipului de cerere.

Apoi, în *ControllerMeciuri* este injectată clasa *ServicesMeciuri*, adnotată cu `@Service`, ce va servi fiecare rută din controller. În clasa *ServicesMeciuri* s-au implementat serviciile menționate anterior pentru preluarea, inserarea, manipularea sau ștergerea datelor referitoare la meciuri. De asemenea, în clasa *ServicesMeciuri* a fost injectată clasa *RepositoryMeciuri* pentru comunicarea cu repository-ul legat de meciuri.

Ca și repository ce se ocupă de datele referitoare la meciuri avem clasa *RepositoryMeciuri*, adnotată cu `@Repository`, și care va face legătura între ServerWeb și baza de date când ne referim la informații despre meciuri. De altfel, *RepositoryMeciuri* are injectate clasele *EntityManager* pentru partea manuală de interogări cu baza de date, *RepositoryLocatie* pentru repository-ul referitor la locații unde s-ar putea desfășura un meci, și *RepositoryPersonal.repository*-ul de unde preluăm informațiile referitoare la echipele ce joacă într-un meci. În plus s-a creat o adnotare pentru a adăuga constrângerea ca un meci să aibă obligatoriu două echipe.

Polocoșer Rebeca-Mihaela

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
2	Creare UI secțiune afișare detaliu meciuri din pagina Calendar meciuri	46'
2	Creare UI Calendar din pagina Calendar meciuri	46'
2	Creare excepții Meciuri	46'
2	Creare UI secțiunea Viziune	1h 14'
2	Creare UI afișare detaliu lot Cadeți	1h 14'
2	Creare UI afișare detaliu lot Speranțe	1h 14'
2	Creare UI afișare detaliu lot Mini-volei	1h 14'
2	Pagină volei juvenil: Realizarea mecanismului de vizualizare a secțiunii corespunzătoare	3h 5'

S-au creat două excepții noi *MeciNotFoundException* și *MeciExpectationFailed* ce extind clasa *RuntimeException* pentru a putea fi preluate de *ControllerAdvice* atunci când sunt aruncate în timp ce serverul este pornit, având un constructor ce admite un mesaj de eroare pentru a fi mai

ușoară oferirea de informații referitoare la excepția aruncată la un moment dat. Celor două excepții au fost înregistrate în *ControllerAdvice* creare a două metode precedate de adnotarea `@ResponseStatus(HttpStatus.NOT_FOUND)` sau `@ResponseStatus(HttpStatus.EXPECTATION_FAILED)` în funcție de tipul excepției, lucru marcat prin adnotarea `@ExceptionHandler(MeciNotFoundException.class)` sau `@ExceptionHandler(MeciExpectationFailedException.class)`.

Pagina Viziune are un design asemănător cu paginile Istoric și Trofee având doar text și o imagine, preluate din baza de date, fiind câte un tabel pentru fiecare pagină din Detalii club.

Partea IV:

Dinco Andreea-Elena

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
2	Creare UI pagina Cadeți	1h 14'
2	Creare UI formular modificare detalii loturi (Administrator/Creator de conținut)	1h 14'
2	Pagini autentificare: Realizarea validării	6h 9'
2	Creare UI secțiune Sponsori din pagina de Acasă	28'
2	Creare triggere	2h
2	Pagina de acasă: Realizare subsol	2h
2	Populare cu intrări	3h 5'

Pe pagina de autentificare se pot evidenția un buton de autentificare și unul de deconectare. La autentificare, se preiau datele din formular, se criptează și se trimit la server pentru a fi validate. Acestea sunt salvate și local, utilizatorului, pentru a-i fi permisă eventual accesarea administrării. La deconectare, se face o conectare a unui "utilizator simplu, fără permisiuni", respectând același procedeu.

Am realizat o componentă pentru subsol ce va fi folosită pentru fiecare pagină din site ce conține detalii de contact și imagini cu sponsori.

Todircă Cosmin-Vasile

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
2	Creare pagină de volei juvenil	3h 5'
2	Pagini volei juvenil: preluare date	3h 5'

2	Creare pagina de acasă	3h 5'
2	Pagina de acasă: Realizare secțiunii Întâlnește echipa	2h

Dumitrache Cezara-Andreea

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
2	Creare UI pagina Mini-volei	1h 14'
2	Creare UI afișare detalii lot Juniori	1h 14'
2	Creare UI secțiune Lot din pagina de Acasă	28'
2	Creare UI secțiune Meci anterior din pagina de Acasă	28'
2	Creare UI secțiune Ultimele nouătăți din pagina de Acasă	28'
2	Pagina de acasă: Realizare secțiune lot (imagine)	2h
	Pagina de acasă: Realizare secțiune Ultimele nouătăți	2h
2	Pagina de acasă: Realizare secțiune parteneri	2h

Potolincă Mihai

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
2		

Polocoșer Rebeca-Mihaela

Sprint	Task	Timp alocat estimativ
2	Creare UI secțiune Meci viitor din pagina de Acasă	28'
2	Creare UI secțiune Întâlnește echipa din pagina de Acasă	28'
2	Creare UI secțiune Clasament din pagina de Acasă	28'
2	Responsiveness	1h 14'

2	Creare UI Pagina de Acasă	1h 14'
2	Pagina de acasă: Realizare secțiune meci anterior	2h
2	Pagina de acasă: Realizare clasament	2h
2	Pagina de acasă: Realizare meci viitor	2h

XVI. PAȘI NECESSARI PENTRU DEPLOYMENTUL APLICAȚIEI

Baza de date

- Se descarcă în prealabil pachetul MySQL.
- Pentru conectarea la baza de date este necesară instalarea serverului MySQL. Se păstrează configurația default, iar la nume se introduce “root”, iar la parolă “parola”. Nu este necesară introducerea altor utilizatori suplimentari. Aceste credențiale sunt importante, deoarece trebuie să corespundă cu cele din serverul web pentru ca cel din urmă să se poată conecta la baza de date. În situația în care se introduc alte date, acestea vor trebui modificate aceste două câmpuri:

```
“dataSource.setUsername("root");
dataSource.setPassword("parola");”
```

din serverul web, calea următoare: ”src/main/java/ro/marcc/server/ServerApplication.java”.
- Pentru ca baza de date a paginii de volei să fie existentă este necesar ca aceasta să fie creată pe server. Pentru aceasta s-a folosit utilitarul MySQL Workbench, urmând pașii următori îndeaproape:
 1. Se descarcă arhiva “Baza de date.rar” și se dezarchivează într-un loc sigur.
 2. Se deschide MySQLWorkBench.
 3. Se va conecta la serverul MySQL.
 4. Se verifică în “Navigator”, la secțiunea “Schemas” dacă există schema/baza de date “csmvolei”.
 - A. Dacă schema csmvolei nu există se va crea una nouă prin apăsarea pe butonul din partea de sus. La “Name” se va introduce numele “csmvolei”. Se va apăsa pe butonul Apply, iar în fereastra ce se va deschide se va apăsa iar Apply, iar după se va apăsa pe Finish, schema fiind astfel creată.
 5. În bara de sus a aplicației se dă click pe Server și se selectează “Data import”.
 6. Având fereastra deschisă se va asigura că este deschisă secțiunea “Import from Disk”. Aici se continuă astfel:
 - A. La “Import options” se va da click pe butonul marcat “...” pentru a selecta folderul obținut din dezarchivarea arhivei de la pasul 1.
 - B. Odată selectat folderul de la pasul anterior se verifică dacă mai jos la “Select Database Objects to import (only available in Project Folders)” este bifat “csmvolei”, iar dacă nu este îl bifăm.
 7. Se intră pe secțiunea “Import Progress” și se dă click pe “Start Import”.
- Baza de date se va menține deschisă.

Server web

- Se instalează în prealabil IntelliJ.
- Cu ajutorul programului se va deschide aplicația “ServerWeb.”
- Dacă se deschide pentru prima dată proiectul pe un dispozitiv diferit, se face următoarea verificare:
 1. Se deschide ”pom.xml”.
 2. Dacă apar erori, se încearcă:
 - A. Click dreapta oriunde pe zona editorului text.
 - B. Maven.
 - C. Reload Project.
 3. Se verifică zona ”build” din subsolul paginii, iar în caz de eroare, se procedează astfel:
 - A. File -> Settings.
 - B. În search bar se va introduce “Maven”.
 - C. În secțiunea “Maven home path” se va schimba “Use Maven wrapper” în “Bundled (Maven 3)”.
 - D. Apply și ok.
- Dacă butonul de “Run” este cenușiu, atunci se urmează pașii următori:
 1. Add configuration.
 2. Add new... -> Application.
 - A. Se dă un nume al configurației, în general “main”.
 - B. În secțiunea “Build and run” de la “SDK of ‘server’ module” se alege “openjdk-19”.
 - Doar dacă nu există un JDK 19, se vor urma acești pași:
 - File -> Project Structure... -> Project.
 - La SDK, se apasă pe drop-down -> Add SDK -> Download SDK.
 - Versiunea: “19”, Vendor: “Oracle OpenJDK”.
 - Download.
 - C. Ca “Main class” se va alege “ServerApplication (ro.marcc.server)”.
 - Dacă nu se gaseste clasa, se apasă pe Maven din dreapta, Lifecycle, compile, după care se apasă pe Run Maven Build.
 - D. Apply -> Ok.
 - La prima rulare se va cere, în “Event Log”, dar și ca pop-up, să se activeze procesarea adnotărilor (“Lombok requires enabled annotation processing: Do you want to enable annotation processors? Enable”). Se va apăsa pe “Enable”.
 - Dacă baza de date nu e deschisă, serverul se va închide, având codul de eroare 1.

Client web

- Se va instala VS Code și NodeJS.

- Se va deschide în VS Code proiectul “ClientWeb” iar la consolă se va avea grija să fie o consolă “cmd”.
- În consolă se scrie “ng build”.
- Apoi “npm start”.

Într-un browser web se va deschide link-ul afișat în consolă (<http://localhost:4200>).

XVII. TESTELE EFECTUATE ȘI REZULTATELE TESTĂRII

Prezentare generală

Testele create pentru acest proiect au fost realizate pe baza claselor Java create, acestea fiind codul sursă. Din punct de vedere al structurii, capitolul de teste este împărțit la fel ca cel al codului, pentru a fi mai eficientă navigarea printre teste. Structura generală a unui Unit Test presupune anumite variabile autowired, anumite precondiții realizate înainte de teste, testele cu ce este nevoie de verificat și partea de postcondiții. Acestea din urma ne ajută să scăpăm de datele care au fost create doar pentru acel test, pentru a nu ocupa mare parte din memoria calculatorului.

Servicii

Pentru început, am luat partea de servicii, care este foarte importantă la proiectul nostru, și am testat componente. Acesta conține servicii despre meciuri, știri, aplicație, sponsori, personal, volei juvenil, utilizator, precum și detalii club.

ServicesMeciuriTest
ServicesStiriTest
ServerApplication Tests
ServicesSponsorTests
ServicesPersonalTest
ServicesVoleiJuvenilTest
ServicesUtilizatorTests
ServicesDetaliiClubTest

Serviciile Meciuri conțin funcțiile `getMeciuri`, `getMeciuri(echipă)`, `getMeci(idMeci)`, `postMeci(meci)`, `updateMeci(idMeci, meciActualizat)`, `deleteMeci(idMeci)`, `getAntronor()`, `getMeciViitor()`, `getDivizii()`, `getMeciuriDupaIdDivizie(idDivizie)` și au fost create urmatoarele

teste:

ServicesMeciuriTest		1.02 s
getMeciuriTest()	passed	608 ms
<pre>2023-01-07 13:24:11.491 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryPremii : GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 5 au fost preluate cu succes! 2023-01-07 13:24:11.494 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Nu s-a gasit nici un rol al persoanei cu id-ul 5! 2023-01-07 13:24:11.495 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. S-a preluat cu succes antrenorul echipei cu id-ul 1! 2023-01-07 13:24:11.500 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de trofee ale echipei cu id-ul 1 preluata cu succes! 2023-01-07 13:24:11.500 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Echipa cu id-ul 1 a fost gasita! 2023-01-07 13:24:11.508 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryPremii : GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 5 au fost preluate cu succes! 2023-01-07 13:24:11.510 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Nu s-a gasit nici un rol al persoanei cu id-ul 5! 2023-01-07 13:24:11.510 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. S-a preluat cu succes antrenorul echipei cu id-ul 1! 2023-01-07 13:24:11.513 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de trofee ale echipei cu id-ul 1 preluata cu succes! 2023-01-07 13:24:11.514 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Echipa cu id-ul 1 a fost gasita! 2023-01-07 13:24:11.517 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryLocatie : GET. Locatia cu id-ul 1 a fost gasita! 2023-01-07 13:24:11.520 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : GET. Preluarea campionatului cu id-ul 1 realizata cu succes! 2023-01-07 13:24:11.528 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryPremii : GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 5 au fost preluate cu succes! 2023-01-07 13:24:11.530 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Nu s-a gasit nici un rol al persoanei cu id-ul 5! 2023-01-07 13:24:11.530 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. S-a preluat cu succes antrenorul echipei cu id-ul 1! 2023-01-07 13:24:11.533 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de trofee ale echipei cu id-ul 1 preluata cu succes! 2023-01-07 13:24:11.533 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Echipa cu id-ul 1 a fost gasita! 2023-01-07 13:24:11.709 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryPremii : GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 5 au fost preluate cu succes! 2023-01-07 13:24:11.710 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Nu s-a gasit nici un rol al persoanei cu id-ul 5! 2023-01-07 13:24:11.710 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. S-a preluat cu succes antrenorul echipei cu id-ul 1! 2023-01-07 13:24:11.713 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de trofee ale echipei cu id-ul 1 preluata cu succes! 2023-01-07 13:24:11.714 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Echipa cu id-ul 1 a fost gasita! 2023-01-07 13:24:11.716 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryLocatie : GET. Locatia cu id-ul 1 a fost gasita! 2023-01-07 13:24:11.722 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : GET. Preluarea campionatului cu id-ul 5 realizata cu succes! 2023-01-07 13:24:11.723 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : GET. Lista de meciuri a fost prelucrata cu succes! 2023-01-07 13:24:11.725 INFO 16772 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesMeciuriTest : TEST. Verificare Meci 8 exista in lista, fiind adaugat cu succes!</pre>		
postMeciTest()	passed	75 ms
<pre>2023-01-07 13:24:11.840 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : DELETE. Meciul cu id-ul 8 a fost sters cu succes! 2023-01-07 13:24:11.843 INFO 16772 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesMeciuriTest : TEST. Meciul 8 a fost postat cu succes! 2023-01-07 13:24:11.875 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryLocatie : GET. Locatia cu id-ul 1 a fost gasita! 2023-01-07 13:24:11.878 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : POST. Meciul a fost inregistrata cu succes!</pre>		
getMecidTest()	passed	51 ms
<pre>2023-01-07 13:24:11.911 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryPremii : GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 5 au fost preluate cu succes! 2023-01-07 13:24:11.912 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Nu s-a gasit nici un rol al persoanei cu id-ul 5! 2023-01-07 13:24:11.912 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. S-a preluat cu succes antrenorul echipei cu id-ul 1! 2023-01-07 13:24:11.915 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de trofee ale echipei cu id-ul 1 preluata cu succes! 2023-01-07 13:24:11.915 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Echipa cu id-ul 1 a fost gasita! 2023-01-07 13:24:11.922 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryPremii : GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 1 au fost preluate cu succes! 2023-01-07 13:24:11.924 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de roluri ale persoanei cu id-ul 1 preluata cu succes! 2023-01-07 13:24:11.924 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. S-a preluat cu succes antrenorul echipei cu id-ul 2! 2023-01-07 13:24:11.926 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de trofee ale echipei cu id-ul 2 preluata cu succes! 2023-01-07 13:24:11.927 INFO 16772 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Echipa cu id-ul 2 a fost gasita! 2023-01-07 13:24:11.929 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryLocatie : GET. Locatia cu id-ul 1 a fost gasita! 2023-01-07 13:24:11.930 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : GET. Preluarea campionatului cu id-ul 1 realizata cu succes! 2023-01-07 13:24:11.931 INFO 16772 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : GET. Meciul cu id-ul 8 preluat cu succes! --> Meci8 2023-01-07 13:24:11.933 INFO 16772 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesMeciuriTest : TEST. ID-ul de la Meci 8 corespunde cu ID-ul elementului adaugat 2023-01-07 13:24:11.933 INFO 16772 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesMeciuriTest : TEST. Linkul de la Meci link test corespunde cu Linkul elementului adaugat</pre>		

updateMeciTest()

```
2023-01-07 13:24:11.970 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryPremii : GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 5 au fost preluate cu succes!
2023-01-07 13:24:11.974 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Nu s-a gasit nici un rol al persoanei cu id-ul 5!
2023-01-07 13:24:11.974 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. S-a preluat cu succes antrenorul echipei cu id-ul 11
2023-01-07 13:24:11.977 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de trofee ale echipei cu id-ul 1 preluata cu succes!
2023-01-07 13:24:11.977 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Echipa cu id-ul 1 a fost gasita!
2023-01-07 13:24:11.983 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryPremii : GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 1 au fost preluate cu succes!
2023-01-07 13:24:11.985 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de roluri ale persoanei cu id-ul 1 preluata cu succes!
2023-01-07 13:24:11.985 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. S-a preluat cu succes antrenorul echipei cu id-ul 21
2023-01-07 13:24:11.988 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de trofee ale echipei cu id-ul 2 preluata cu succes!
2023-01-07 13:24:11.988 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Echipa cu id-ul 2 a fost gasita!
2023-01-07 13:24:11.991 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryLocatie : GET. Locatia cu id-ul 1 a fost gasita!
2023-01-07 13:24:11.994 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : GET. Preluarea campionatului cu id-ul 1 realizata cu succes!
2023-01-07 13:24:11.994 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : GET. Meciul cu id-ul 8 preluat cu succes!
2023-01-07 13:24:12.021 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : PUT. Meciul cu id-ul 8 a fost actualizata cu succes!
```

getMeciuriDupaIdDivizieTest()

```
2023-01-07 13:24:12.065 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryPremii : GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 5 au fost preluate cu succes!
2023-01-07 13:24:12.067 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Nu s-a gasit nici un rol al persoanei cu id-ul 5!
2023-01-07 13:24:12.067 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. S-a preluat cu succes antrenorul echipei cu id-ul 11
2023-01-07 13:24:12.069 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de trofee ale echipei cu id-ul 1 preluata cu succes!
2023-01-07 13:24:12.070 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Echipa cu id-ul 1 a fost gasita!
2023-01-07 13:24:12.074 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryPremii : GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 5 au fost preluate cu succes!
2023-01-07 13:24:12.075 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Nu s-a gasit nici un rol al persoanei cu id-ul 5!
2023-01-07 13:24:12.076 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. S-a preluat cu succes antrenorul echipei cu id-ul 11
2023-01-07 13:24:12.077 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de trofee ale echipei cu id-ul 1 preluata cu succes!
2023-01-07 13:24:12.078 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Echipa cu id-ul 1 a fost gasita!
2023-01-07 13:24:12.079 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryLocatie : GET. Locatia cu id-ul 1 a fost gasita!
2023-01-07 13:24:12.080 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : GET. Preluarea campionatului cu id-ul 1 realizata cu succes!
2023-01-07 13:24:12.084 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryPremii : GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 5 au fost preluate cu succes!
2023-01-07 13:24:12.085 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Nu s-a gasit nici un rol al persoanei cu id-ul 5!
2023-01-07 13:24:12.085 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. S-a preluat cu succes antrenorul echipei cu id-ul 11
2023-01-07 13:24:12.088 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de trofee ale echipei cu id-ul 1 preluata cu succes!
2023-01-07 13:24:12.088 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Echipa cu id-ul 1 a fost gasita!
2023-01-07 13:24:12.091 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryPremii : GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 1 au fost preluate cu succes!
2023-01-07 13:24:12.094 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de roluri ale persoanei cu id-ul 1 preluata cu succes!
2023-01-07 13:24:12.094 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. S-a preluat cu succes antrenorul echipei cu id-ul 21
2023-01-07 13:24:12.096 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de trofee ale echipei cu id-ul 2 preluata cu succes!
2023-01-07 13:24:12.096 INFO 16772 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Echipa cu id-ul 2 a fost gasita!
2023-01-07 13:24:12.098 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryLocatie : GET. Locatia cu id-ul 1 a fost gasita!
2023-01-07 13:24:12.100 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : GET. Preluarea campionatului cu id-ul 1 realizata cu succes!
2023-01-07 13:24:12.100 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : GET. Lista de meciuri de la divizia cu id-ul 1 preluata cu succes!
2023-01-07 13:24:12.101 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.servicii.ServicesMeciuriTest : Meciul dupa id-ul 1 al diviziei a fost gasita cu succes!
```

getDiviziiTest()

```
2023-01-07 13:24:12.130 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : GET. Nu s-a gasit nici o divizie de preluat!
2023-01-07 13:24:12.132 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.servicii.ServicesMeciuriTest : Divizia din meciul adaugat a fost gasita cu succes!
```

getMeciuriFiltrate()

```
2023-01-07 13:24:12.159 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : GET. Nu s-a gasit nici un meci la divizia cu id-ul 1!
2023-01-07 13:24:12.161 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.servicii.ServicesMeciuriTest : Meciurile filtrate au fost gasite cu succes!
```

deleteMeciTest()

```
2023-01-07 13:24:12.167 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.servicii.ServicesMeciuriTest : TEST. Stergerea meciului cu id-ul 8 a fost realizata cu succes!
2023-01-07 13:24:12.189 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : DELETE. Meciul cu id-ul 8 a fost stearsa cu succes!
```

getMeciuriEchipaTest()

```
2023-01-07 13:24:12.217 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryMeciuri : GET. Nu s-a gasit nici un meci al echipei id-ul 21
2023-01-07 13:24:12.230 INFO 16772 --- [ main] r.m.server.servicii.ServicesMeciuriTest : TEST. Verificare Meci Echipa(id=2, nume=null, jucatori=null, antrenor=null, trofee=null, logo=null, csm=false) exista in functie de echipa, fiind adaugat cu succes!
```

Serviciile Stiri conțin funcțiile `getStiri(postare, draft)`, `getStiri(tipStire, draft)`, `getStiri(tipStire, tipMedia, tipStireCronologic, paginareDto)`, `getStiri(paginare, paginareDto)`, `getStire(id,)`, `postStire(stire)`, `deleteStire(id)`, `deleteStire(titlu)`, `updateStire(id, stire)`,

`getNumarDePagini(numarDeElementePePagina)`. Pentru fiecare din acestea, au fost create teste, care sunt passed.

ServicesStiriTest		628 ms
<code>getStiriDraftTest()</code>	passed	65 ms
2023-01-07 13:37:43.142 INFO 18096 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryStiri : GET. Preluare cu succes a listei de stiri		
2023-01-07 13:37:43.146 INFO 18096 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesStiriTest : TEST. Stirea Titlu de test1 a fost gasita cu succes!		
2023-01-07 13:37:43.146 INFO 18096 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesStiriTest : TEST. Stirea Titlu de test2 a fost gasita cu succes!		
2023-01-07 13:37:43.147 INFO 18096 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesStiriTest : TEST. Stirea Titlu de test3 a fost gasita cu succes!		
<code>getStiriTipStireDraftTest()</code>	passed	31 ms
2023-01-07 13:37:43.178 INFO 18096 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryStiri : GET. Preluare cu succes a listei de stiri draft!		
2023-01-07 13:37:43.181 INFO 18096 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesStiriTest : TEST. Stirea draft a fost gasita cu succes!		
<code>getNumarDePaginiTest()</code>	passed	96 ms
2023-01-07 13:37:43.193 INFO 18096 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesStiriTest : TEST. Numarul de pagina 1 a stirei a fost gasita cu succes!		
2023-01-07 13:37:43.268 INFO 18096 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryStiri : GET. Preluare cu succes a listei de stiri		
<code>postStireTest()</code>	passed	84 ms
2023-01-07 13:37:43.290 INFO 18096 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesStiriTest : TEST. Stirea Titlu de test4 a fost postata cu succes!		
<code>getStiriTipStireMediaCronologicPaginareTest()</code>	passed	81 ms
2023-01-07 13:37:43.375 INFO 18096 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesStiriTest : TEST. Stirea de tipul 2, i a fost gasita cu succes!		
2023-01-07 13:37:43.395 INFO 18096 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryStiri : GET. Preluare cu succes a listei de stiri draft!		
2023-01-07 13:37:43.398 INFO 18096 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesStiriTest : TEST. Stirea de tipul 1, v a fost gasita cu succes!		
2023-01-07 13:37:43.445 INFO 18096 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryStiri : GET. Preluare cu succes a listei de stiri!		
<code>deleteStireIdTest()</code>	passed	45 ms
2023-01-07 13:37:43.455 INFO 18096 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesStiriTest : TEST. Stergerea stirei cu id-ul 79 a fost realizata cu succes!		
2023-01-07 13:37:43.491 INFO 18096 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryStiri : DELETE. Stirea cu id-ul 77 a fost stearsa cu succes!		
<code>getStiriIdDraftTest()</code>	passed	56 ms
2023-01-07 13:37:43.504 INFO 18096 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesStiriTest : TEST. Stirea Titlu de test4 a fost gasita cu succes!		
2023-01-07 13:37:43.546 INFO 18096 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryStiri : GET. Preluare cu succes a listei de stiri draft!		
<code>deleteStireTitluTest()</code>	passed	48 ms
2023-01-07 13:37:43.563 INFO 18096 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesStiriTest : TEST. Stergerea stirei Titlu de test4 a fost realizata cu succes!		
2023-01-07 13:37:43.597 INFO 18096 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryStiri : DELETE. Stirea cu titlu "Titlu de test4" a fost stearsa cu succes!		
<code>getStiriPaginareTest()</code>	passed	68 ms
2023-01-07 13:37:43.610 INFO 18096 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesStiriTest : TEST. Paginarea a fost gasita cu succes!		
2023-01-07 13:37:43.640 INFO 18096 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryStiri : GET. Preluare cu succes a listei de stiri		
<code>updateStireTest()</code>	passed	54 ms
2023-01-07 13:37:43.683 INFO 18096 --- [main] r.m.server.servicii.ServicesStiriTest : TEST. Update-ul la stirea Titlu de test3 a fost realizata cu succes!		
2023-01-07 13:37:43.717 INFO 18096 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryStiri : PUT. Stirea cu id-ul "78" a fost actualizata cu succes!		

Serviciul Application are următoarea funcție: `contextLoads()`.

ServerApplication Tests		4 ms
<code>contextLoads()</code>	passed	4 ms

Serviciile Sponsor conțin doar funcțiile `getSponsor` și `getLinkuriImagini` la care au fost create teste specifice fiecărui.

Services Sponsor Tests		
		32 ms
getSponsorTest()	passed	22 ms
2023-01-24 19:44:08.258 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositorySponsori : GET. S-a preluat lista de sponsori cu succes!		
2023-01-24 19:44:08.259 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesSponsorTests : TEST. Sponsorul a fost preluat succes!		
getLinkurilmaginiTest()	passed	10 ms
2023-01-24 19:44:08.271 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesSponsorTests : TEST. Link-urile imaginilor au fost preluate cu succes!		

Serviciile Personal au următoarele: *getAntrenori*, *getAntrenori(paginare)*, *getJucatori(idEchipa)*, *getJucatori(paginare)*, *getPersonal(valoareDeFiltrare)*, *updateJucator(idJucator, jucatorActualizat)*, *updateAntrenor(idAntrenor, antrenorActualizat)*, *deletePersoana(idPersoana)*, *getNumarDePaginiJucatori(numarDeElementePePagina)*, *getNumarDePaginiAntrenori(numarDeElementePePagina)*, *getEchipe*, *getTrofee(idEchipa)*, *getTrofee*, *postJucator*, *postAntrenor(antrenor)*, *postEchipa(echipa)*, *putEchipa(idEchipa, echipa)*, *deleteEchipa(idEchipa)*. Pentru fiecare a fost creat test pentru a verifica funcționalitatea corecta a acestora, comportamentul fiind cum se cere.

ServicesPersonal Test		
		758 ms
getAntrenoriTest()	passed	5 ms
getTrofeeidTest()	passed	22 ms
getAntrenoriPaginareTest()	passed	52 ms
getAntrenoriValoareFiltrarePaginare()	passed	25 ms
updateAntrenoridTest()	passed	37 ms
updateJucatoridTest()	passed	43 ms
getJucatoriValoareFiltrarePaginare()	passed	26 ms
getJucatoriPaginare()	passed	17 ms
getEchipeJucatoriTest()	passed	226 ms
putEchipaTest()	passed	26 ms
getEchipeAntrenoriTest()	passed	191 ms
postAntrenorTest()	passed	21 ms
deletePersoanaldTest()	passed	19 ms
getJucatoriEchipaldTest()	passed	31 ms
getTrofeeTest()	passed	17 ms

ServicesPersonalTest		758 ms
getAntrenoriTest()	passed	5 ms
2023-01-24 19:44:08.472 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest : TEST. Antrenorul a fost gasit cu succes!		
getTrofeeldTest()	passed	22 ms
2023-01-24 19:44:08.480 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest : TEST. Trofeele echipei cu ID-ul 333 au fost gasite cu succes! 2023-01-24 19:44:08.495 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Nu s-a gasit nici un trofeu al echipei cu id-ul 333!		
getAntrenoriPaginareTest()	passed	52 ms
2023-01-24 19:44:08.502 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest : TEST. Antrenorul a fost gasit cu succes! 2023-01-24 19:44:08.516 INFO 21052 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryPremii : GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 1 au fost preluate cu succes! 2023-01-24 19:44:08.518 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de roluri ale persoanei cu id-ul 1 preluata cu succes! 2023-01-24 19:44:08.539 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Echipa cu id-ul 444 a fost gasita! 2023-01-24 19:44:08.541 INFO 21052 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryPremii : GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 200 au fost preluate cu succes! 2023-01-24 19:44:08.542 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Nu s-a gasit nici un rol al persoanei cu id-ul 200! 2023-01-24 19:44:08.542 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. S-a preluat cu succes lista de antrenori!		
getAntrenoriValoareFiltrarePaginare()	passed	25 ms
2023-01-24 19:44:08.555 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest : TEST. Cautare antrenor care nu respecta filtrul. Succes! 2023-01-24 19:44:08.572 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Nu s-a gasit nici un antrenor de preluat ce sa respecte filtrul!		
updateAntrenorIdTest()	passed	37 ms
2023-01-24 19:44:08.578 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest : TEST. Antrenorul a fost actualizat cu succes! 2023-01-24 19:44:08.605 INFO 21052 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryPremii : PUT. Premiile persoanei cu id-ul 200 actualizat cu succes! 2023-01-24 19:44:08.608 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : PUT. Actualizare cu succes a informatiilor antrenorului cu id-ul200!		

updateJucatorIdTest() passed 43 ms

```
2023-01-24 19:44:08.620 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest :  
TEST. Jucatorul a fost actualizat cu succes!  
2023-01-24 19:44:08.636 INFO 21052 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryPremii :  
GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 200 au fost preluate cu succes!  
2023-01-24 19:44:08.638 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
GET. Nu s-a gasit nici un rol al persoanei cu id-ul 200!  
2023-01-24 19:44:08.638 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
GET. S-a preluat cu succes antrenorul echipei cu id-ul 444!  
2023-01-24 19:44:08.648 INFO 21052 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryPremii :  
PUT. Premiile persoanei cu id-ul 180 actualizat cu succes!  
2023-01-24 19:44:08.649 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
PUT. Actualizare cu succes a informatiilor jucatorului cu id-ul180!
```

getJucatoriValoareFiltrarePaginiare() passed 26 ms

```
2023-01-24 19:44:08.661 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest :  
TEST. Cautare jucator care nu respecta filtrul. Succes!  
2023-01-24 19:44:08.681 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
GET. Nu s-a gasit nici un jucator de preluat ce sa respecte filtrul!
```

getJucatoriPaginare() passed 17 ms

```
2023-01-24 19:44:08.688 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest :  
TEST. Jucatorul cu ID 333 a fost gasit cu succes!  
2023-01-24 19:44:08.700 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
GET. Nu s-au gasit jucatorii echipei cu id-ul 333!
```

getEchipeJucatoriTest() passed 226 ms

```
2023-01-24 19:44:08.734 INFO 21052 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryPremii :  
GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 3 au fost preluate cu succes!  
2023-01-24 19:44:08.739 INFO 21052 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryPremii :  
GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 5 au fost preluate cu succes!  
2023-01-24 19:44:08.741 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
GET. Nu s-a gasit nici un rol al persoanei cu id-ul 5!  
2023-01-24 19:44:08.741 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
GET. S-a preluat cu succes antrenorul echipei cu id-ul 1!  
2023-01-24 19:44:08.743 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
GET. Lista de trofee ale echipei cu id-ul 1 preluata cu succes!  
2023-01-24 19:44:08.743 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
GET. Echipa cu id-ul 1 a fost gasita!
```

```
2023-01-24 19:44:08.925 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
GET. Lista de echipe preluata cu succes!  
2023-01-24 19:44:08.927 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest :  
TEST. Echipa jucatori cu ID-ul 333 a fost gasita cu succes!  
2023-01-24 19:44:08.927 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest :  
TEST. Echipa jucatori cu ID-ul 444 a fost gasita cu succes!
```

[putEchipaTest\(\)](#)

passed 26 ms

```
2023-01-24 19:44:08.934 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest :  
TEST. Echipa a fost actualizata cu succes!  
2023-01-24 19:44:08.952 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
PUT. Echipa a fost actualizata cu succes!
```

[getEchipeAntrenoriTest\(\)](#)

passed 191 ms

```
2023-01-24 19:44:08.979 INFO 21052 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryPremii :  
GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 3 au fost preluate cu succes!  
2023-01-24 19:44:08.981 INFO 21052 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryPremii :  
GET. Lista de premii al persoanei cu id-ul 5 au fost preluate cu succes!  
2023-01-24 19:44:08.982 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
GET. Nu s-a gasit nici un rol al persoanei cu id-ul 5!  
2023-01-24 19:44:08.982 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
GET. S-a preluat cu succes antrenorul echipei cu id-ul 1!  
2023-01-24 19:44:09.150 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest :  
TEST. Echipa antrenori cu ID-ul 333 a fost gasita cu succes!  
2023-01-24 19:44:09.150 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest :  
TEST. Echipa antrenori cu ID-ul 444 a fost gasita cu succes!
```

[postAntrenorTest\(\)](#)

passed 21 ms

```
2023-01-24 19:44:09.157 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest :  
TEST. Antrenorul a fost adaugat cu succes!  
2023-01-24 19:44:09.173 INFO 21052 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryPremii :  
PUT. Premiile persoanei cu id-ul 191 actualizat cu succes!  
2023-01-24 19:44:09.173 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
POST. Antrenor inregistrat cu succes!
```

[deletePersoanaIdTest\(\)](#)

passed 19 ms

```
2023-01-24 19:44:09.179 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest :  
TEST. Persoana cu ID-ul 170 a fost stearsa cu succes!  
2023-01-24 19:44:09.191 WARN 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
PUT. Parametrul roluri nu poate primi valori nule!  
2023-01-24 19:44:09.192 INFO 21052 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryPremii :  
GET. Nu s-a gasit nici un premiu al persoanei cu id-ul 170 pentru a fi sters!  
2023-01-24 19:44:09.193 WARN 21052 --- [ main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal :  
DELETE. Persoana cu id-ul 170 nu a putut fi stearsa!
```

getJucatoriEchipaIdTest()	passed	31 ms
2023-01-24 19:44:09.199 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest : TEST. Jucatorul a fost preluata in functie de ID cu succes!		
2023-01-24 19:44:09.223 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Nu s-au gasit jucatorii echipei cu id-ul 100!		
getTrofeeTest()	passed	17 ms
2023-01-24 19:44:09.233 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesPersonalTest : TEST. Trofeele au fost gasite cu succes!		
2023-01-24 19:44:09.244 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryPersonal : GET. Lista de trofee ale echipei cu id-ul null preluata cu succes!		

Serviciile Volei Juvenil conțin funcțiile: `getCadeti`, `GetJuniori`, `getMinivolei`, `getSperante`, `getCadeti(id)`, `getJuniori(id)`, `getMinivolei(id)`, `getSperante(id)`, `deleteCadeti(id)`, `deleteJuniori(id)`, `deleteMinivolei(id)`, `deleteSperante(id)`. Și pentru acestea, toate testele create au avut comportament cum este cerut.

ServicesVoleiJuvenilTest			521 ms
updateCadetiTest()	passed	30 ms	
updateSperanteTest()	passed	27 ms	
deleteSperanteIdTest()	passed	27 ms	
getMinivoleiIdTest()	passed	84 ms	
deleteMinivoleiIdTest()	passed	21 ms	
getSperanteIdTest()	passed	20 ms	
getCadetiTest()	passed	18 ms	
addCadetiTest()	passed	24 ms	
getJunioriIdTest()	passed	22 ms	
getCadetIdTest()	passed	20 ms	
getMinivoleiTest()	passed	20 ms	
updateJunioriTest()	passed	25 ms	
deleteJunioriIdTest()	passed	23 ms	
getJunioriTest()	passed	20 ms	
addMinivoleiTest()	passed	23 ms	
getSperanteTest()	passed	20 ms	
updateMinivoleiTest()	passed	23 ms	
deleteCadetIdTest()	passed	18 ms	
addSperanteTest()	passed	28 ms	
addJunioriTest()	passed	28 ms	

ServicesVoleiJuvenilTest		521 ms
updateCadetiTest()	passed	30 ms
2023-01-24 19:44:09.595 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Cadetul au fost modificat cu succes!		
2023-01-24 19:44:09.615 INFO 21052 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryCadeti : PUT. Premiile cadetilor cu id-ul 2 actualizat cu succes!		
2023-01-24 19:44:09.617 INFO 21052 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryCadeti : PUT. Actualizare cu succes a informatiilor cadetilor cu id-ul2!		
updateSperanteTest()	passed	27 ms
2023-01-24 19:44:09.625 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Sperantele au fost modificate cu succes!		
2023-01-24 19:44:09.644 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositorySperante : PUT. Premiile sperantelor cu id-ul 2 actualizat cu succes!		
2023-01-24 19:44:09.644 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositorySperante : PUT. Actualizare cu succes a informatiilor sperantelor cu id-ul2!		
deleteSperanteIDTest()	passed	27 ms
2023-01-24 19:44:09.656 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Stergere cu succes - Sperante cu ID 3		
2023-01-24 19:44:09.673 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositorySperante : GET. Nu s-a gasit nici un premiu al sperantelor cu id-ul 3 pentru a fi sters!		
2023-01-24 19:44:09.675 WARN 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositorySperante : DELETE. Sperantele cu id-ul 3 nu au putut fi sters!		
getMinivoleiIdTest()	passed	84 ms
2023-01-24 19:44:09.726 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryMinivolei : GET. Minivolei cu id-ul 2 preluat cu succes!		
2023-01-24 19:44:09.762 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. ID-ul de la Minivolei 2 corespunde cu ID-ul elemntului adaugat		
2023-01-24 19:44:09.762 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Lotul de la Minivolei 2 corespunde cu Lotul elemntului adaugat		
2023-01-24 19:44:09.762 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Informatiile de la Minivolei 2 corespund cu Informatiile elemntului adaugat		
2023-01-24 19:44:09.762 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Imaginea Lotului de la Minivolei 2 corespunde cu Imaginea Lotului elemntului adaugat		
deleteMinivoleiIdTest()	passed	21 ms
2023-01-24 19:44:09.769 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Stergere cu succes - Minivolei cu ID 3		
2023-01-24 19:44:09.782 WARN 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryMinivolei : DELETE. Minivolei cu id-ul 3 nu au putut fi sters!		
getSperanteidTest()	passed	20 ms
2023-01-24 19:44:09.802 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositorySperante : GET. Speranta cu id-ul 2 preluata cu succes!		

```
2023-01-24 19:44:09.804 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest :  
TEST. Informatiile de la Sperante 2 corespund cu Informatiile elemntului adaugat  
2023-01-24 19:44:09.804 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest :  
TEST. Imaginea Lotului de la Sperante 2 corespunde cu Imaginea Lotului elemntului  
adaugat
```

[getCadetiTest\(\)](#)

passed 18 ms

```
2023-01-24 19:44:09.822 INFO 21052 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryCadeti :  
GET. Lista de cadeti s-a preluat cu succes!  
2023-01-24 19:44:09.824 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest :  
TEST. Verificare Cadeti 2 exista in lista  
2023-01-24 19:44:09.824 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest :  
TEST. Verificare Cadeti 3 exista in lista
```

[addCadetiTest\(\)](#)

passed 24 ms

```
2023-01-24 19:44:09.830 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest :  
TEST. Cadetii cu ID-ul 3 au fost adaugati cu succes!  
2023-01-24 19:44:09.846 INFO 21052 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryCadeti :  
PUT. Premile cadetilor cu id-ul 3 actualizat cu succes!  
2023-01-24 19:44:09.846 INFO 21052 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryCadeti :  
POST. Cadetii au fost inregistrati cu succes!
```

[getJuniorIdTest\(\)](#)

passed 22 ms

```
2023-01-24 19:44:09.869 INFO 21052 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryJuniori :  
GET. Juniorii cu id-ul 4 preluati cu succes!  
2023-01-24 19:44:09.871 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest :  
TEST. ID-ul de la Juniori 2 corespunde cu ID-ul elemntului adaugat  
2023-01-24 19:44:09.871 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest :  
TEST. Lotul de la Juniori 2 corespunde cu Lotul elemntului adaugat  
2023-01-24 19:44:09.871 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest :  
TEST. Informatiile de la Juniori 2 corespund cu Informatiile elemntului adaugat  
2023-01-24 19:44:09.871 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest :  
TEST. Imaginea Lotului de la Juniori 2 corespunde cu Imaginea Lotului elemntului  
adaugat
```

[getCadetIdTest\(\)](#)

passed 20 ms

```
2023-01-24 19:44:09.889 INFO 21052 --- [ main] r.m.server.repository.RepositoryCadeti :  
GET. Cadetii cu id-ul 2 preluata cu succes!  
2023-01-24 19:44:09.891 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest :  
TEST. ID-ul de la Cadetul 2 corespunde cu ID-ul elemntului adaugat  
2023-01-24 19:44:09.892 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest :  
TEST. Lotul de la Cadetul 2 corespunde cu Lotul elemntului adaugat  
2023-01-24 19:44:09.892 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest :  
TEST. Informatiile de la Cadetul 2 corespund cu Informatiile elemntului adaugat  
2023-01-24 19:44:09.892 INFO 21052 --- [ main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest :  
TEST. Imaginea Lotului de la Cadetul 2 corespunde cu Imaginea Lotului elemntului  
adaugat
```

getMinivoleiTest()	passed	20 ms
2023-01-24 19:44:09.911 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryMinivolei : GET. Lista de minivolei s-a preluat cu succes!		
2023-01-24 19:44:09.913 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Verificare Minivolei 2 exista in lista		
2023-01-24 19:44:09.913 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Verificare Minivolei 3 exista in lista		
updateJunioriTest()	passed	25 ms
2023-01-24 19:44:09.919 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Juniorul au fost modificat cu succes!		
2023-01-24 19:44:09.938 INFO 21052 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryJuniori : PUT. Premiile juniorior cu id-ul 4 actualizat cu succes!		
2023-01-24 19:44:09.939 INFO 21052 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryJuniori : PUT. Actualizare cu succes a informatiilor la juniorii cu id-ul4!		
deleteJunioridTest()	passed	23 ms
2023-01-24 19:44:09.947 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Stergere cu succes - Juniori cu ID 5		
2023-01-24 19:44:09.963 WARN 21052 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryJuniori : DELETE. Juniorii cu id-ul 5 nu au putut fi stersi!		
getJunioriTest()	passed	20 ms
2023-01-24 19:44:09.986 INFO 21052 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryJuniori : GET. Lista de juniori s-a preluat cu succes!		
2023-01-24 19:44:09.988 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Verificare Juniori 4 exista in lista		
2023-01-24 19:44:09.988 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Verificare Juniori 5 exista in lista		
addMinivoleiTest()	passed	23 ms
2023-01-24 19:44:09.994 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Minivolei cu ID-ul 3 a fost adaugat cu succes!		
2023-01-24 19:44:10.011 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryMinivolei : PUT. Premiile minivolei cu id-ul 3 actualizat cu succes!		
2023-01-24 19:44:10.011 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryMinivolei : POST. Minivolei a fost inregistrat cu succes!		
getSperanteTest()	passed	20 ms
2023-01-24 19:44:10.031 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositorySperante : GET. Lista de sperante s-a preluat cu succes!		
2023-01-24 19:44:10.033 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Verificare Sperante 2 exista in lista		
2023-01-24 19:44:10.033 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Verificare Sperante 3 exista in lista		

updateMinivoleiTest()	passed	23 ms
2023-01-24 19:44:10.039 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Juniorul au fost modificat cu succes!		
2023-01-24 19:44:10.058 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryMinivolei : PUT. Premile minivolei cu id-ul 2 actualizat cu succes!		
2023-01-24 19:44:10.058 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryMinivolei : PUT. Actualizare cu succes a informatiilor la minivolei cu id-ul2!		
deleteCadetIdTest()	passed	18 ms
2023-01-24 19:44:10.064 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Stergere cu succes - Cadeti cu ID 3		
2023-01-24 19:44:10.077 INFO 21052 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryCadeti : DELETE. Cadetii cu id-ul 3 stearsi cu succes!		
addSperanteTest()	passed	28 ms
2023-01-24 19:44:10.085 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Sperante cu ID-ul 3 a fost adaugat cu succes!		
2023-01-24 19:44:10.107 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositorySperante : PUT. Premile sperantelor cu id-ul 3 actualizat cu succes!		
2023-01-24 19:44:10.107 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositorySperante : POST. Sperantele au fost inregistrati cu succes!		
addJunioriTest()	passed	28 ms
2023-01-24 19:44:10.116 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesVoleiJuvenilTest : TEST. Juniorii cu ID-ul 5 au fost adaugati cu succes!		
2023-01-24 19:44:10.135 INFO 21052 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryJuniori : PUT. Premile juniorior cu id-ul 5 actualizat cu succes!		
2023-01-24 19:44:10.135 INFO 21052 --- [main] r.m.server.repository.RepositoryJuniori : POST. Juniorii a fost inregistrat cu succes!		

Serviciile Utilizatorului conține funcțiile de *autentificare(utilizatorDTO)* și *înregistrareCreatorDeContinut(nume, prenume, parola)*. Pentru acestea nu au fost depistate probleme, testele fiind trecute ca passed.

ServicesUtilizatorTests		149 ms
autentificareCuOriceFelDeUtilizator()	passed	89 ms
2023-01-07 13:37:45.579 INFO 18096 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesUtilizatorTests : TEST. Autentificare utilizator 1 cu succes!		
2023-01-07 13:37:45.622 INFO 18096 --- [main] r.m.server.service.ServicesUtilizator : GET. Autentificare utilizator Mike2000 realizata cu succes!		
2023-01-07 13:37:45.624 INFO 18096 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesUtilizatorTests : TEST. Autentificare utilizator 2 cu succes!		
2023-01-07 13:37:45.642 INFO 18096 --- [main] r.m.server.service.ServicesUtilizator : GET. Autentificare utilizator PurpleHouse realizata cu succes!		
2023-01-07 13:37:45.642 INFO 18096 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesUtilizatorTests : TEST. Autentificare utilizator 3 cu succes!		
2023-01-07 13:37:45.662 INFO 18096 --- [main] r.m.server.service.ServicesUtilizator : GET. Autentificare utilizator missThisCar realizata cu succes!		
înregistrareCreatoriDeContinut()	passed	60 ms
2023-01-07 13:37:45.670 INFO 18096 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesUtilizatorTests : TEST. Adaugarea unui nou creator de continut a fost realizata cu succes!		
2023-01-07 13:37:45.685 INFO 18096 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryUtilizatori : POST. Utilizatorul tsan_ming a fost inregistrat ca si creator de continut!		
2023-01-07 13:37:45.688 INFO 18096 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesUtilizatorTests : TEST. Verificarea creatorului de continut ca nefind null realizata cu succes!		
2023-01-07 13:37:45.688 INFO 18096 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesUtilizatorTests : TEST. Înregistrarea unui nou creator de continut a fost realizata cu succes!		
2023-01-07 13:37:45.705 INFO 18096 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesUtilizatorTests : TEST. Numele de utilizator tsan_ming corespunde cu numele elementului inregistrat		
2023-01-07 13:37:45.705 INFO 18096 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesUtilizatorTests : TEST. Parola yourDog corespunde cu parola inregistrat		
2023-01-07 13:37:45.705 INFO 18096 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesUtilizatorTests : TEST. Rolul creatorului de continut c corespunde cu rolul creatorului de continut inregistrat		
2023-01-07 13:37:45.705 INFO 18096 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesUtilizatorTests : TEST. Stergerea creatorului de continut adaugat a fost realizata cu succes!		

Serviciile Detalii Club conține funcțiile `getViziuneClub()`, `getIsotricClub()`, `getTrofeeClub()`.

ServicesDetaliiClub Test		59 ms
getViziuneClub Test()	passed	20 ms
2023-01-24 19:44:10.452 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesDetaliiClubTest : TEST. Viziunea clubului a fost preluata cu succes!		
2023-01-24 19:44:10.467 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryDetaliiClub : GET. Detalii club referitoare la viziune preluate cu succes!		
getIsotricClub Test()	passed	19 ms
2023-01-24 19:44:10.473 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesDetaliiClubTest : TEST. Istoricul clubului a fost preluat cu succes!		
2023-01-24 19:44:10.487 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryDetaliiClub : GET. Detalii club referitoare la istoric preluate cu succes!		
getTrofeeClub Test()	passed	20 ms
2023-01-24 19:44:10.497 INFO 21052 --- [main] r.m.s.servicii.ServicesDetaliiClubTest : TEST. Trofeele clubului au fost preluate cu succes!		
2023-01-24 19:44:10.511 INFO 21052 --- [main] r.m.s.repository.RepositoryDetaliiClub : GET. Detalii club referitoare la trofee preluate cu succes!		

XVIII. PROBLEME IDENTIFICATE LA TESTARE ȘI REZOLVĂRILE LOR

Introducere

În momentul în care au fost realizate testele pe partea de ServerWeb, au fost găsite o serie de mici probleme. În acest document vor fi prezentate mai jos câteva din aceste probleme, precum și soluția pe care am abordat-o pentru a rezolva acestora.

Problema 1:

În momentul în care au fost create variabile noi pentru testare, a fost depistată o problemă cu ID-urile. Inițial a fost implementate ca astea cu auto increment pentru că în momentul în care administratorul sau creatorul de conținut, aceștia nu au cunoștință de ID. În momentul când o știre este creată, aceasta este introdusă fără identificator. Odată ajuns la server cererea, se va stoca în baza de date, unde îi va fi dat automat un ID.

Pentru rezolvarea acesteia, au fost făcute modificări ca ID-urile să fie trimis custom și pe partea de testare, să ne putem lega direct de ID.

```

Tests failed: 1, ignored: 1 of 2 tests
2023-01-03 14:36:44.341 INFO 14812 --- [           main] r.m.server.repository.RepositoryStiri : DELETE. Stirea cu id-ul 1001 nu a putut fi stearsa
Test ignored.

org.springframework.transaction.UnexpectedRollbackException: Transaction silently rolled back because it has been marked as rollback-only
at org.springframework.transaction.support.AbstractPlatformTransactionManager.processCommit(AbstractPlatformTransactionManager.java:752)

```

Problema 2:

În momentul în care am vrut să inserez pentru serviciul Personal anumite date, am realizat că am încălcăt o constrângere setată în baza de date. Pentru aceasta, am modificat valorile introduse pentru acest test ca aceste constrângeri să fie îndeplinite.

```

Tests failed: 1, ignored: 18 of 19 tests
Test ignored.

org.springframework.dao.DataIntegrityViolationException: could not execute statement; SQL [n/a]; constraint [null]; nested exception is org.hibernate.exception.ConstraintViolationException
at org.springframework.orm.jpa.vendor.HibernateJpaDialect.convertHibernateAccessException(HibernateJpaDialect.java:276)
at org.springframework.orm.jpa.vendor.HibernateJpaDialect.translateExceptionIfPossible(HibernateJpaDialect.java:233)
at org.springframework.orm.jpa.AbstractEntityManagerFactoryBean.translateExceptionIfPossible(AbstractEntityManagerFactoryBean.java:551)

```

Problema 3:

Serviciul Volei Juvenil a venit cu o eroare, nu foarte complicată. În momentul în care am început să creez variabile de test, am observat că în clasele Cadetii, Juniori, Mini volei și Speranțe nu au fost implementate partea de introducere a acestora în baza de date.

Pentru această eroare, au fost create pentru fiecare clasă constructori, ca mai apoi datele să poată fi înregistrate corespunzător.

```

Cadet.java


```

@Entity(name="cadetii")
public class Cadetii {
 @Id
 @Column(name="cad_id")
 private Integer id;
 @Column(name="cad_lot")
 private String lot;
 @Column(name="cad_imagine_lot")
 private String imagineLot;
 @Column(name="cad_informatii")
 private String informatii;

 @OneToMany(fetch = FetchType.LAZY, mappedBy = "cadetii")
 private Set<PremiiCadeti> premiiCadeti;

 public Integer getId() { return id; }
 public void setId(Integer id) { this.id = id; }
 public String getLot() { return lot; }
 public void setLot(String lot) { this.lot = lot; }
 public String getImagineLot() { return imagineLot; }
 public void setImagineLot(String imagineLot) { this.imagineLot = imagineLot; }
}

```


ServicesVoleiJuvenilTest


```

@BeforeAll
void InitializeMediaDeTestare() {
 System.out.println("-> Initializeaza volei juvenil de test");
 cadetMock1.setId(2);
 cadetMock2.setId(3);

 repositoryCadetii.addCadetii(cadetMock1);
 repositoryCadetii.addCadetii(cadetMock2);
 repositoryJuniori.addJuniori(junioriMock1);
 repositoryJuniori.addJuniori(junioriMock2);
}

```


```

XIX. SPRINTUL 2

Secțiune din tabelul de la livrabilul 5.2.

În acest tabel se prezintă structura sprintului doi și estimarea timpului de execuție pentru fiecare aspect în parte. Timpul total de execuție este: 46 ore și 55 de minute.

44.	2	Creare repository Știri	1h 14'	Potolincă
45.		Creare controller Știri	1h 14'	Potolincă
46.		Creare servicii Știri	6h 9'	Dumitrache
47.		Creare excepții Știri	46'	Potolincă
48.		Creare pagină de noutăți	3h 5'	Dumitrache
49.		Redirectări	9'	Dinco
50.		Creare UI formular adăugare știri din pagina Noutăți (Administrator/Creator de conținut)	46'	Dinco
51.		Creare UI pagina de autentificare (Administrator/Creator de conținut)	18'	Dumitrache
52.		Pagina noutăți: Realizare filtrare pe baza datei	6h 9'	Todircă
53.		Pagina noutăți: Realizare partea de creare/editare știre	6h 9'	Todircă
54.		Creare serviciu de creare Utilizator nou cu rolul de Creator de conținut	6h 9'	Potolincă
55.		Pagina noutăți: Vizualizare detalii știri	3h 5'	Polocoșer
56.		Creare UI afișare detalii știri din pagina Noutăți	46'	Dumitrache
57.		Creare UI chenar știri din pagina Noutăți	28'	Polocoșer
58.		Creare mecanism de autentificare	6h 9'	Potolincă
59.		Creare UI Pagina Noutăți	1h 14'	Polocoșer
60.		Pagina noutăți: Preluare listă de știri pe baza datei	3h 5'	Todircă

XX. FUNCȚIONALITĂȚILE APLICAȚIEI

1. Funcționalități implementate

- Scurtături și redirectări către detalii sau pagini specializate pe o categorie de informație;
- Paginare pentru elementele ce pot fi numeroase, precum noutățile și meciurile;
- Pagină de administrare pentru noutăți și meciuri cu posibilitatea creării, actualizării și ștergerii informației;

- Pagină de autentificare securizată, pentru a limita accesul vizitatorilor la funcțiile de administrare;
- Structură cu trei nivele de acces;
- Filtrări pentru știri sau calendar;

2. Funcționalități care urmează a fi implementate

- Finalizarea pagini de acasă, redirectări și preluare date;
- Pagina de vizualizare a meciurilor, împreună cu pagina de administrare;
- Posibilitatea de a distribui direct pe pagini de socializare.

3. Dezvoltări ulterioare

- Secțiune de administrare a conținutului pentru oricare pagină strict pentru administrator, pentru a genera versatilitatea de a lucra cu baza de date doar prin intermediul aplicației propuse;
- Îmbunătățirea afișării pentru diferitele tipuri de ecran, împreună cu o afișare specială pentru dispozitivele de tip telefon mobil sau tabletă;
- Aproximarea numărului de spectatori pe baza fotografiilor;
- Pentru pagina cu meciuri, posibilitatea de a introduce o fotografie cu tribuna și să se estimeze numărul de suporterii prezenți.

XXI. TESTE EFECTUATE PENTRU PARTEA DE FRONT-END

Testele realizate sunt prezente în fișierul “Anexă - Livrabil 12.2” . Acesta este compus din trei foi de calcul denumite: *Test Cases*, *Bug Report*, *Teste fail*.

Test Cases file:

- Putem găsi toate testele realizate pe partea de front-end;
- Foaia conține un număr de 16 coloane:
 - CASE ID - coloana conține ID-urile fiecărora dintre testele efectuate, indiferent dacă testele au fost marcate ca fiind Passed sau Failed;
 - TEST SCENARIO ID – aici a fost specificat titlul testului efectuat
 - PRECONDITIONS – sunt specificate precondițiile pentru realizarea testelor
 - CASE DESCRIPTION – o scurtă prezentare a testului ce urmează a fi realizat
 - STEPS TO REPRODUCE - pașii ce trebuie urmați în procesul de testare
 - EXPECTED RESULT - rezultatele care sunt așteptate înainte de testarea propriu zisă
 - ACTUAL RESULT – rezultatele date după testare

- ENVIRONMENT – mediile de dezvoltare utilizate în vederea realizării testării
- TEST DATA – data la care a fost efectuată testarea
- CASE TYPE - dacă testul are caracter pozitiv sau negativ
- REGRESSION? - regresie pentru reluarea testelor, No pentru testele Passed și Yes pentru testele Failed, pentru asigurarea funcționării aplicației conform așteptărilor
- PRIORITY – prioritatea testului efectuat: Low, Medium sau High, în funcție de cât de tare afectează funcționarea aplicației
- STATUS – aici sunt macate teste ca fiind trecute (Passed), sau eşuate (Failed)
- NOTES – note privind eşuarea sau trecerea testelor
- DEFECTS IDs – ID-urile BUG-urilor care vor fi specificate în pagina *Bug Report*

BUG Report file:

- Putem găsi raportul cu toate bug-urile găsite pe parcursul testării
- Foaia conține un număr de 6 coloane:
 - BUG ID - aici au fost introduse ID-urile testelor raportate cu probleme
 - PAGE - este specificată pagina în care a fost găsită problema
 - OVERVIEW- acesta este împărțit în 4 coloane:
 - SUMMARY – este specificat un titlu sugestiv pentru problema găsită
 - ERROR TYPE – se selectează în funcție de problema găsită, fiind de mai multe tipuri: Functionality, Connectivity, Consistency, Performance, Usability.
 - URL – pentru cazurile în care erorile implică utilizarea URL-urilor este selectat A, în caz contrar este selectat N/A
 - IMAGE/GIF - pentru cazurile în care erorile implică utilizarea imaginilor este selectat A, în caz contrar este selectat N/A
 - BUG DETAILS – sunt prezente mai multe detalii privitoare la erorile găsite. Aceasta este împărțită în patru coloane:
 - DESCRIPTION - o scurtă prezentare a testului ce urmează a fi realizat
 - STEPS TO REPRODUCE - pașii ce trebuie urmați în procesul de testare
 - EXPECTED RESULTS – rezultatele care sunt așteptate înainte de testarea propriu zisă
 - ACTUAL RESULT – rezultatele date după testare
 - BUG TRAKING – aceasta este împărțită în două coloane:
 - SEVERITY – stabilește severitatea bug-ului și prioritatea acestuia în funcție de cum poate afecta funcționarea programului (Low, Normal, High).
 - STATUS – este determinat progresul problemei găsite (New, In Progress, Ready for Testing, In Testing, Resolved, Rejected).
 - NOTES – note privitoare la probleme

Test Failed file:

- În această foaie putem vedea un rezumat al tuturor testelor prezente în foaia de calcul *Test Cases*, teste care nu au îndeplinit cerințele așteptate, fiind raportate ca Failed.
- Această foaie a fost creată pentru ușurință identificării testelor failed, fără a mai fi necesară consultarea foii de calcul tabelar Test Cases, întru cât aceasta prezintă un număr destul de mare de teste, atât marcate ca fiind Passed, cât și teste marcate ca fiind Failed.

XXII. TESTELE EFECTUATE ȘI REZULTATELE TESTĂRII APLICAȚIEI

I. Teste efectuate

Pentru aplicația noastră au fost realizate atât teste pentru partea de front-end din punctul de vedere al utilizatorului, cât și teste pentru partea de back-end.

I.1. Back-End

Pe parte de back-end au fost realizate 60 de teste care au avut ca scop funcționarea corectă a serviciilor din cadrul proiectului. După rezolvarea unor probleme apărute pe parcursul procesului de testare, în prezent sunt toate testele trecute.

Serviciile de care ne-am folosit pentru acest proiect sunt: Detalii Club, Meciuri, Personal, Sponsori, Știri, Utilizator și Volei Juvenil. Aici au fost verificate toate funcțiile de preluare de date, modificare date, precum și cele de adăugare și ștergere a datelor.

Modalitatea de testare a fost cea de Unit Test. Am adăugat valori de test în baza de date, după care am verificat ca aceste date să fie modificate conform așteptărilor. La finalul fiecărui test, este realizat un raport precum cel de mai jos.

ro.marcc.server in server: 60 total, 60 passed

4.11 s

		Collapse Expand
ServicesMeciuriTest		1.87 s
getMeciuriTest()	passed	946 ms
postMeciTest()	passed	124 ms
getMecIdTest()	passed	96 ms
updateMeciTest()	passed	164 ms
getMeciuriDupaIdDivizieTest()	passed	193 ms
getDiviziiTest()	passed	76 ms
getMeciuriFiltrate()	passed	149 ms
deleteMeciTest()	passed	76 ms
getMeciuriEchipaTest()	passed	50 ms
ServicesStiriTest		572 ms
getStiriDraftTest()	passed	107 ms
getStiriTipStireDraftTest()	passed	48 ms
getNumarDePaginiTest()	passed	66 ms
postStireTest()	passed	41 ms
getStiriTipStireMediaCronologicPaginareTest()	passed	104 ms
deleteStireIdTest()	passed	38 ms
getStiriIdDraftTest()	passed	41 ms
deleteStireTitluTest()	passed	48 ms
getStiriPaginareTest()	passed	50 ms
updateStireTest()	passed	29 ms
ServerApplicationTests		11 ms
contextLoads()	passed	11 ms
ServicesSponsorTests		46 ms
getSponsorTest()	passed	37 ms
getLinkuriImaginiTest()	passed	9 ms
ServicesPersonalTest		561 ms
getAntrenoriTest()	passed	11 ms
getTrofeiIdTest()	passed	6 ms
getNumarDePaginiAntrenoriTest()	passed	6 ms
getAntrenoriPaginareTest()	passed	106 ms
getAntrenoriValoareFiltrarePaginare()	passed	42 ms
updateAntrenorIdTest()	passed	6 ms
updateJucatorIdTest()	passed	7 ms
getJucatoriValoareFiltrarePaginare()	passed	38 ms
getJucatoriPaginare()	passed	50 ms
getNumarDePaginiJucatoriTest()	passed	9 ms
postJucatorTest()	passed	14 ms
postEchipaTest()	passed	17 ms
deleteEchipaTest()	passed	5 ms
getSenioriTest()	passed	40 ms
getEchipeTest()	passed	106 ms
postAntrenorTest()	passed	10 ms
deletePersonaleIdTest()	passed	11 ms

ServicesVoleiJuvenilTest		756 ms
deleteSperantelIDTest()	passed	35 ms
getMinivoleiIDTest()	passed	180 ms
deleteMinivoleiIDTest()	passed	33 ms
getSperantelIDTest()	passed	31 ms
getCadetiIDTest()	passed	33 ms
addCadetiIDTest()	passed	49 ms
getJuniorIDTest()	passed	29 ms
getCadetIDTest()	passed	36 ms
getMinivoleiTest()	passed	41 ms
deleteJuniorIDTest()	passed	34 ms
getJuniorTest()	passed	60 ms
addMinivoleiTest()	passed	42 ms
getSperanteTest()	passed	46 ms
deleteCadetIDTest()	passed	30 ms
addSperanteTest()	passed	40 ms
addJuniorTest()	passed	37 ms
ServicesUtilizatorTests		285 ms
autentificareCuOriceFelDeUtilizator()	passed	190 ms
inregistrareCreatoriDeContinut()	passed	95 ms

I.2. Front-End

Pentru partea de front-end au fost făcute 170 de teste privind funcționalitatea aplicației, dar și aspectul general al paginilor, preluarea corectă a informațiilor din baza de date și afișarea acestora. Din cele 170 de teste, 73 de teste au avut caracter pozitiv, fiind trecute și evaluate ca *Passed*, iar restul în număr de 97 au avut caracter negativ, fiind evaluate ca *Failed*.

Modalitatea aleasă pentru testarea aplicației a fost testarea din punctul de vedere al utilizatorului, vizând atât detaliile privind aspectul vizual, conținutul informațional, dar și funcționalitatea tuturor componentelor de pagină, a link-urilor către alte pagini web sau chiar către pagini din cadrul proiectului, posibilitatea realizării operației de autentificare și de administrare a fiecărei dintre pagini, pentru a putea executa modificări asupra acestora (operații de ștergere, modificare sau anulare a unei acțiuni).

A fost verificat meniul aplicației, fiecare pagină a acestuia, dar și modalitatea de autentificare pentru administrarea tuturor paginilor. De asemenea, s-au făcut verificări în ceea ce privește antetul și subsolul fiecărei pagini, atât din punctul de vedere al aspectului vizual, cât și din punct de vedere informațional și funcțional. Au fost executate teste asupra tuturor secțiunilor din zona de conținut a tuturor paginilor. Modul de încărcare a informațiilor din baza de date a fost testat de asemenea. În ceea ce privește testele cu status Failed, acestea urmează să sufere modificări pentru corectarea tuturor erorilor, astfel încât vor fi efectuate frecvent actualizări în ceea ce privește numărul de teste PASS și cel al testelor FAIL, cu scopul de a avea cât mai puține BUG-uri în aplicație. Toate testele pot fi vizualizate în foile de calcul tabelar din excelul denumit *Anexă - Livrabil 12.2*.

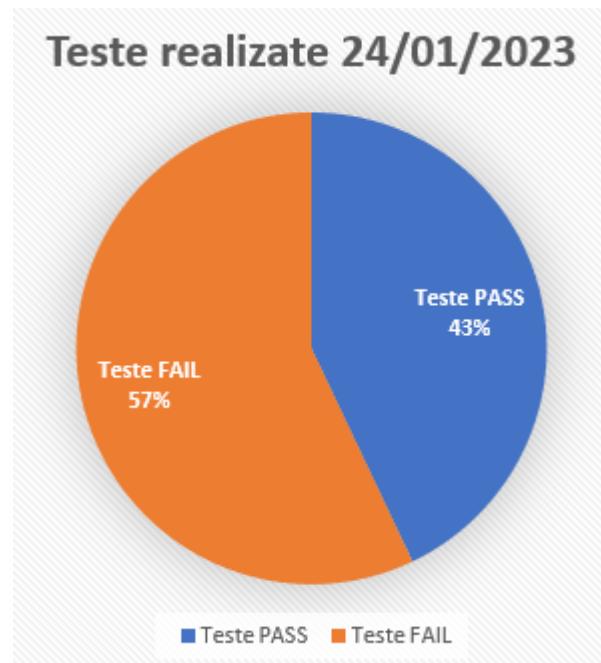


Figura 65. Diagrama rezultatelor în urma testării pentru partea de Front-End

XXIII. PAȘII PENTRU EXECUȚIA APLICAȚIEI ȘI DOCUMENTAȚIA PROIECTULUI

Pașii pentru execuția aplicației

Pentru a putea executa aplicația creată, ne vom folosi de aplicațiile următoare: IntelliJ IDEA, MySQL, Visual Studio Code, Github.

1. Se descarcă aplicația de pe github
<https://github.com/PMihai2000/AplicatieWeb.VoleiSuceava.git>
2. Se descarcă baza de date BazaDeDate.rar
 - a. Vom deschide aplicația MySQL
 - b. Vom importa proiectul descărcat: Server ->Data Import.
 - c. În partea de Import Options, ne vom folosi de Import Dump Project Folder, unde vom alege calea către baza de date descărcată, după care vom apăsa Start Import
3. Deschidem aplicația Visual Studio Code.
 - a. Vom deschide aplicația: File -> Open Folder... -> AplicatieWeb.VoleiSuceava\ClientWeb (vom selecta doar ClientWeb)
 - b. Vom deschide un terminal nou: Terminal -> New Terminal
 - c. Vom rula comanda start în terminalul deschis: npm start
 - d. După ce compilarea a fost realizată cu succes, putem deschide aplicația.

XXIV. LEGENDĂ FIGURI

Figura 0. Schema bazei de date

Figura 1. Diagrama cu structura generală a cazurilor de utilizare

Figura 2. Diagrama cu cazurile de utilizare specifice utilizatorului (accesarea oricărei opțiuni din bara de navigație)

Figura 3. Diagrama cu cazul când vizitatorul accesează pagina de Acasă și pagina Detalii club din bara de navigație

Figura 4. Diagrama cu cazul când vizitatorul accesează pagina Calendar meciuri din bara de navigație

Figura 5. Diagrama cu cazul când vizitatorul accesează pagina Noutăți din bara de navigație

Figura 6. Diagrama cu cazul când vizitatorul accesează pagina Personal din bara de navigație

Figura 7. Diagrama cu cazul când vizitatorul accesează pagina Sponsori din bara de navigație

Figura 8. Diagrama cu cazul când vizitatorul accesează pagina Volei juvenil din bara de navigație

Figura 9. Diagrama cu cazul când vizitatorul accesează pagina de Acasă (detaliat)

Figura 10. Diagrama cu cazul când creatorul de conținut se autentifică/deconectează

Figura 11. Diagrama cu cazul când creatorul de conținut vizualizează tabelul de știri

Figura 12. Diagrama cu cazul când creatorul de conținut publică știri

Figura 13. Diagrama cu cazul când creatorul de conținut administrează meciuri

Figura 14. Diagrama cu cazul când administratorul schimbă parola unui utilizator

Figura 15. Diagrama cu cazul când administratorul se autentifică și introduce date greșite

Figura 16. Diagrama cu cazul când administratorul gestionează conturile creatorilor de conținut

Figura 17. Diagrama cu cazul când administratorul gestionează sponsorii

Figura 18. Diagrama cu cazul când administratorul gestionează echipele

Figura 19. Diagrama cu cazul când trebuie să alegem limba sistemului

Figura 20. Pagina Acasă

Figurile 21,22,23. Pagina Detalii club împreună cu subpaginile Viziune, Istoric și Trofee

Figura 24. Pagina Calendar Meciuri

Figurile 25,26,27,28. Pagina Noutăți împreună cu paginile pentru administrarea acesteia

Figura 29. Pagina Personal (staff)

Figura 30. Pagina Sponsori

Figurile 31 și 32. Pagina Volei juvenil împreună cu subpaginile Juniori, Cadeți, Speranțe și Mini-volei

Figura 33. Pagina Administrare pentru Volei juvenil

Figura 34. Pagina Autentificare

Figura 35. Diagrama claselor

Figura 36. Diagrama arhitectură logică a aplicației

Figura 37. Cazul de accesare a listei

Figura 38. Cazul de inserare

Figura 39. Cazul de ștergere

Figura 40. Cazul de actualizare

Figura 41. Cazul de autentificare ca administrator sau creator de conținut

Figura 42. Diagrama bazei de date simplificată

Figura 43. Diagrama bazei de date

Figura 44. Diagrama de activități pentru accesarea paginii Sponsori

Figura 45. Diagrama de activități pentru autentificare

Figura 46. Pagina Autentificare

Figura 47. Pagina Acasă

Figura 48. Pagina Detalii club – Viziune

Figura 49. Pagina Detalii club – Istoric

Figura 50. Pagina Detalii club – Trofee

Figurile 51 și 52. Pagina Calendar meciuri și opțiuni

Figurile 53 și 54. Pagina Noutăți și pagina cu detaliile unei știri selectate

Figura 55. Pagina Personal - Jucători

Figura 56. Pagina Personal - Antrenori

Figura 57. Pagina Sponsori

Figura 58. Pagina Volei juvenil – Juniori

Figura 59. Pagina Volei juvenil – Cadeți

Figura 60. Pagina Volei juvenil – Speranțe

Figura 61. Pagina Volei juvenil – Mini-volei

Figura 62. Pagina pentru administrare – Noutăți (filtrarea știrilor)

Figura 63. Pagina pentru administrare – Noutăți (adăugarea știrilor)

Figura 64. Pagina pentru administrare – Noutăți (adăugarea știrilor)

XXV. BIBLIOGRAFIE

1. <https://www.britishvolleyball.org/> [III.1]
2. <https://acslifegamesbucuresti.ro/> [III.2]
3. <https://cskb.ro/> [III.3]
4. <https://miro.com/app/dashboard/> [VI]
5. <https://www.digitalocean.com/community/conceptual-articles/s-o-l-i-d-the-first-five-principles-of-object-oriented-design>
6. <https://khalilstemmler.com/blogs/camel-case-snake-case-pascal-case/>
7. <https://google.github.io/styleguide/javaguide.html> [XI]