

# PET ADOPTION -Java Project

Autor: Emanuela Nimigean

## ABSTRACT

Acest proiect isi are scopul de a dezvolta o aplicatie desktop, utilizand limbajul de programare Java, pentru a facilita adoptia de animale de companie(caini si pisici).

Se doreste a oferi o utilizare cat mai simpla si usor de inteles pentru adoptatori si o sansa cat mai mare de a fi luate in foster sau adoptate pentru animale.

Ideea de pornire este gasirea unei compatibilitati cat mai mari intre adoptator si animal, sporind astfel calitatea relatiei dintre stapan si viitorul sau animal de companie.

## DESCRIEREA PROIECTULUI

### MINIPROIECT:

Pentru miniproiect, s-au implementat operatiile de login a utilizatorului si a administratorului, precum si de inregistrare a utilizatorului si conexiunea cu baza de date in MySQL.

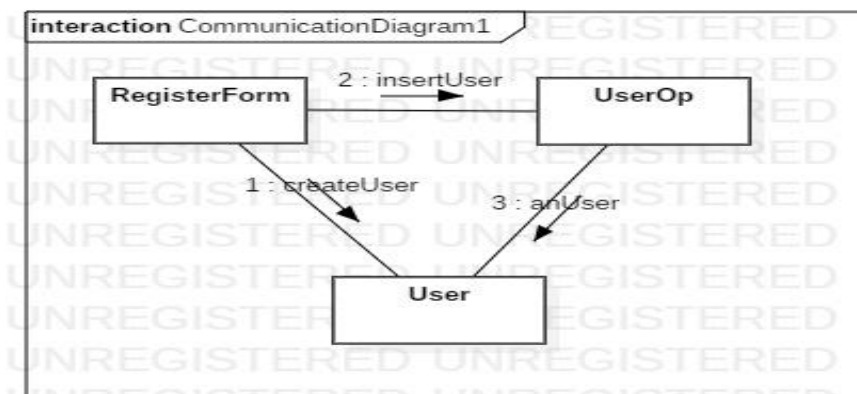
Aceasta a presupus crearea claselor LoginForm si RegisterForm pentru interfata grafica, ConnexionMake pentru realizarea conexiunii la baza de date, User si UserOp pentru modelarea utilizatorului si a operatiunilor acestuia.

## PROIECT FINAL:

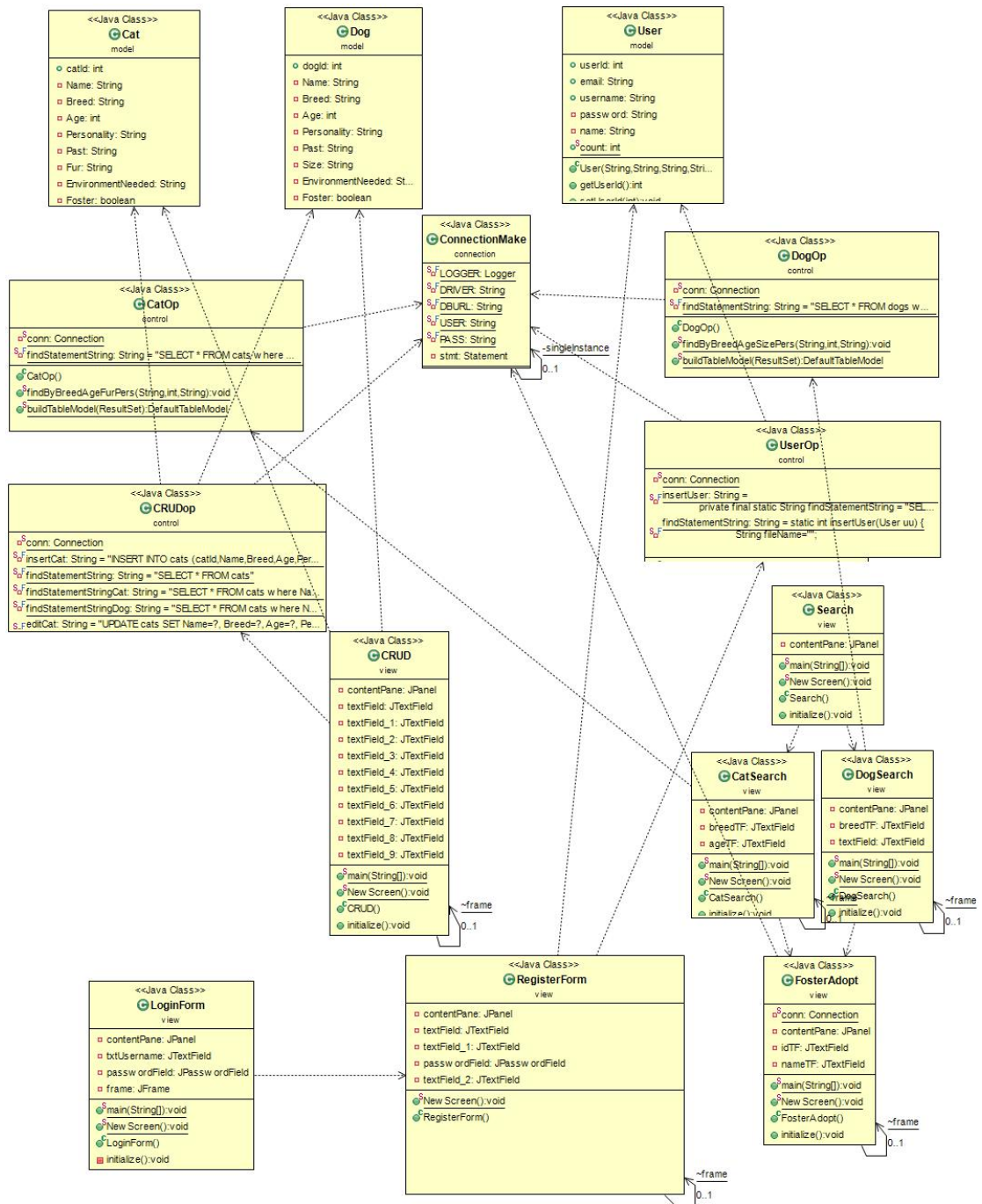
Pentru proiectul final, s-au implementat restul claselor necesare indeplinirii functionalitatilor dorite.

Diagrame:

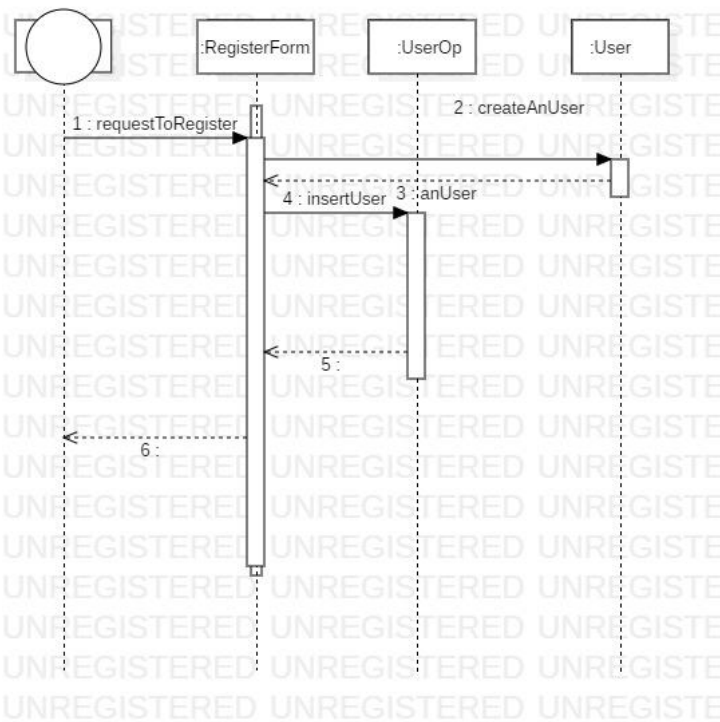
- De comunicare:



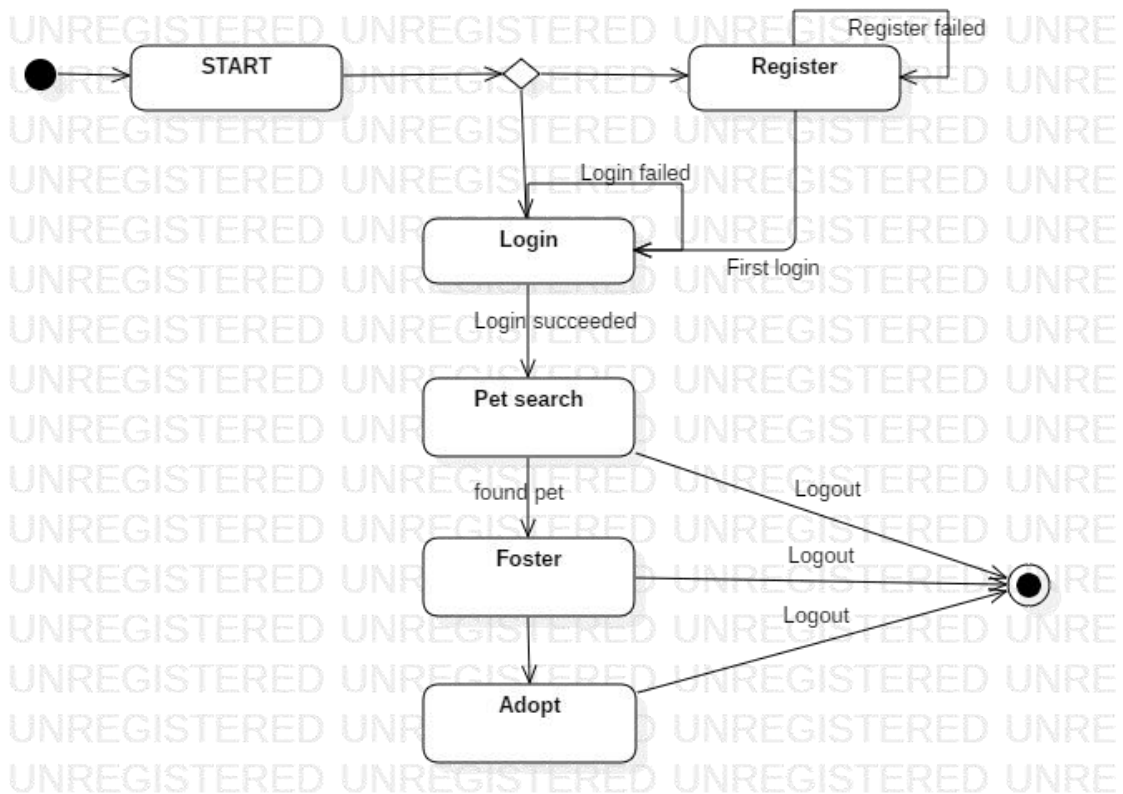
## ● De clase:



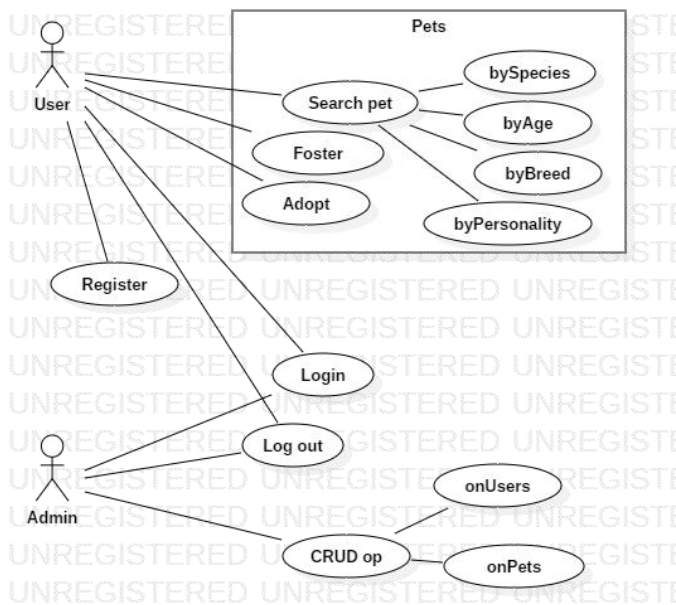
- De secventa:



- De stare:



## ● Use-case:



Ca design pattern-uri, am folosit la baza design pattern-ul MVC(Model-View-Controller), structurand astfel clasele in categorii: Model(Cat,Dog,User), Conexiune(ConnectionMake), Control(CatOp,DogOp,UserOp,CRUDOp) si View(LoginForm,RegisterForm,CRUD,Search,CatSearch,DogSearch,FosterAdopt). Pe langa acesta, am folosit si design pattern-ul Singleton, prin care am creat o instanta unica a conexiunii la baza de data, aceasta fiind folosita la fiecare operaiune ce necesita conexiunea la tabelele din MySQL.

Proiectul a fost implementat in limbajul de programare orientata pe obiect Java, folosind mediul de dezvoltare Eclipse.

## CERINTE FUNCTIONALE:

Aplicatia desktop poate avea doua tipuri de utilizatori. In primul rand, administratorul/administratorii care actualizeaza in permanenta baza de date efectuand operatii de inserare, actulizare si stergere, iar apoi, utilizatorii propriu-zisi care o folosesc in scopul cautarii unui animal de companie.

## READ ME:

Aplicatie se porneste din fereastra de Login, unde utilizatorul are posibilitatea de a se loga sub un nume si o parola inregistrate in baza de date, iar daca nu detina inca un cont, acesta poate trece usor in fereastra de Inregistrare unde isi poate crea unul.

Dupa logare, utilizatorul poate alege specia(caine/pisica), apoi rasa, varsta, marimea(caini)/tipul de blana(pisici) si unele trasaturi de personalitate dorite de la viitorul animal de companie.

Dupa cautarea in functie de preferinte, se va afisa un tabel cu animalele in cautare de foster/adoptator care indeplinesc aceste trasaturi, utilizatorul putand apoi, dupa ID-ul animalului dorit, sa vizualizeze o poza cu acesta si sa il marcheze drept luat in foster sau adoptat daca doreste aceasta.

## LISTA DE REFERINTE:

Laboratoare/cursuri de Inginerie Software/Tehnici de programare/Baze de date