**PROIECT**

la disciplina

Introducere in Baze de Date

**Sistem de gestiune a unui lanț de**

**adăposturi de animale**

Rujac Roxana, grupa 30224

Sabău Emanuela Cristina, grupa 30224

**An academic: 2023 – 2024**

PROIECT de SEMESTRU

Catedra de Calculatoare

Disciplina: Introducere in Baze de Date

Coordonator: s.l. ing. Cosmina IVAN

Data: 15.01.2024

**Cuprins**

[1. ii ii](#_Toc156115276)

[1. Introducere 1](#_Toc156115277)

[2. Analiza cerintelor utilizatorilor (Specificatiile de proiect) 1](#_Toc156115278)

[2.1. Ipoteze specifice domeniului ales pentru proiect (cerinte, constrangeri) 1](#_Toc156115279)

[**2.2.** **Organizare structurată(tabelar) a cerințelor utilizator** 1](#_Toc156115280)

[**2.3.** **Determinarea si caracterizarea de profiluri de utilizatori (admin, user intern, user extern…diversi alti “actori”)** 2](#_Toc156115281)

[3. Modelul de date si descrierea acestuia 2](#_Toc156115282)

[**3.1.** **Entitati si atributele lor (descriere detaliata – implementarea fizica)** 2](#_Toc156115283)

[**3.2.** **Diagrama EER/UML pentru modelul de date complet** 5](#_Toc156115284)

[**3.3.** **Normalizarea datelor** 5](#_Toc156115285)

[4. Detalii de implementare 7](#_Toc156115286)

[**4.1.** **Descrierea functionala a modulelor (organizarea logica a acestora- de exemplu structura claselor Java, cod HTML, JSP, ASP, PhP)** 10](#_Toc156115287)

[**4.2.** **Manual de utilizare/instalare (diferentiat pe tipuri de actori)** 10](#_Toc156115288)

[**4.3.** **Elemente de securizare a aplicatiei** 13](#_Toc156115289)

[5. Concluzii limitari si dezvoltari ulterioare 13](#_Toc156115290)

**Bibliografie**

[1] A. Bak, S. Bouchafa, and D. Aubert, "Detection of independently moving objects through stereo vision and ego-motion extraction," in *IEEE Intelligent Vehicles Symposium (IV)*, San Diego, USA, 2010, pp. 863-870.

[2] A. Chambolle and T. Pock, "A First-Order Primal-Dual Algorithm for Convex Problems with Applications to Imaging," *Journal of Mathematical Imaging and Vision,* vol. 40, pp. 120-145, 2011.

[3] R. C. Gonzalez and R. E. Woods, *Digital Image Processing. Second Edition.*: Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 2001.

[4] Ajax Tutorial, <http://www.tutorialspoint.com/ajax/>.

1. **Introducere**

Proiectul a presupus crearea unei aplicaţii care vine în ajutorul clientiilor, donatoriilor si proprietarului unui adăpost de animale. Scopul aplicatiei este de a facilita accessul la baza de data a adăpostului printr-o interfata grafica intuitiva. Aplicatia poate fi folosita de trei tipuri de persoane: client, donatori si proprietarul adăpostului.

Cu ajutorul acestei aplicații orice client va putea să vadă animalele pregătite să fie date la adopție, și de asemenea și istoricul lor veterinar. În cazul donatoriilor ei vor putea oferi o sumă de bani care va fi redirecționată adăpostului de animale ales. Pentru proprietar, acesta va putea urmări cu ușurință fondurile care intră din donațiile și adopțiile realizate. Se ține o evidență pentru aceasta pentru a avea în cunoștiință bugetul pe care îl are ca să poată proviziona adăpostul de animale. De asemenea, proprietarul mai ține evidența si animalelor din adăpost, cât și locurile disponibile pentru animale.

# Analiza cerintelor utilizatorilor (Specificatiile de proiect)

## Ipoteze specifice domeniului ales pentru proiect (cerinte, constrangeri)

**CERINȚE**

**Cerinte de Adopție**: Sistemul trebuie să permită înregistrarea informațiilor despre adopțiile de animale, inclusiv detalii despre noii proprietari și starea actuală a animalului.

**Gestionarea Proviziilor**: Există nevoie de un mod eficient de gestionare a proviziilor necesare în adăpost, cum ar fi hrana, jucăriile și alte necesități.

**Servicii Veterinare**: Cerințe privind evidența istoricului veterinar al fiecărui animal și programarea și gestionarea vizitelor la cabinetul veterinar.

**CONSTRÂNGERI**

**Resurse Financiare Limitate**: Adăposturile pentru animale pot avea resurse financiare limitate, ceea ce impune o gestionare eficientă a bugetului, a donațiilor și a cheltuielilor.

**Capacitatea Adăpostului**: Există o capacitate fizică limitată a adăpostului pentru a găzdui animale, iar acest lucru ar putea afecta numărul de animale acceptate sau adăpostite într-un anumit moment.

**Legislație și Reglementări**: Respectarea legilor și reglementărilor privind bunăstarea animalelor și funcționarea adăposturilor este esențială și ar putea impune constrângeri specifice.

* 1. **Organizare structurată(tabelar) a cerințelor utilizator**

Baza de date conține în tabele informații despre adăposturi, proprietarul unui adăpost, animalele care se află acolo cu un istoric veterinar, donațiile care se fac împreună cu informații despre donatori, tranzcțiile care se fac cu evidența care se actualizeză constant a veniturilor și cheltuielior.

Baza de date modelează atât toate aceste entități, cât și relațiile dintre entități pentru a putea susține activitatea unui adăpost de animale. Modelul bazei de date este creat în așa fel încât să ia în considerare orice situație ce poate apărea în acest caz.

* 1. **Determinarea si caracterizarea de profiluri de utilizatori (admin, user intern, user extern…diversi alti “actori”)**

Aplicația a fost realizată în așa fel încât să fie ușor de utilizat pentru 2 opțiuni: prorietarul unui adăpost de animale și clientul care poate adopta un animal sau poate fi donatorul care are posibilitatea de a dona o sumă de bani unui adăpost de animale. Pentru toți aceștia există la început opțiunea de a se loga cu contul lor deja existent, sau de a-și crea un cont nou.

Proprietarul poate efectua urmatoarele operații:

* Poate să vizioneze informații despre animale
* Are evidența la tranzacții și la fonduri pe care poate să o vizualizeze
* Poate urmări numărul de locuri disponibile care au mai rămas pentru animale în adăpostul său.

Clientul poate efectua următoarele aplicații:

* Să aleagă să fie donator sau să adopte un animal
* Poate vizualiza istoricul veterinar al animalelor
* Poate să adopte un animal
* Poate vizualiza evidența a mai multe adăposturi de animale
* Poate dona la unul dintre acestea la alegerea sa

# Modelul de date si descrierea acestuia

* 1. **Entitati si atributele lor (descriere detaliata – implementarea fizica)**

**Tabela Adapost**

Memoreză informații despre adăpostul de animale. Are ca atribute: id\_adapost, nume\_adapost, adresa\_adapost, numar\_locuri

**Tabela Proprietar**

Ține minte informații despre proprietarul adăpostului de animale precum id, nume, adresa, telefon, și mai reține și id\_adpost(FK) care face legătură cu adăpostul pe care îl deține.

**Tabela Loc**

Reține detalii despre locul unui animal într-un adăpost precum id-ul, numele locului, și starea. Dacă starea poate fi „disponibil” sau „ocupat” care ajută la determinarea locurilor disponibile rămase dintr-un adăpost de animale.

**Tabela Donator**

Ține evidența donatoriilor oferind informații despre ei precum id, nume, adresă, telefon.

**Tabela Donatie**

Reține informații despre suma donată de un anumit donator precum suma dar și id-ul(FK) celui care a realizat donația.

**Tabela pentru Fonduri**

Ține evidența bugetului unui adăpost de animale cu veniturile și cheltuielile realizate. Se actualizează de fiecare dată când apare o tranzacție nouă.

**Tabela pentru Animal**

Se ține evidența animalelor care sunt în adăpostul de animale. Se rețin informații precum id, nume, specie, id\_loc(FK) care face referire la locul pe care îl ocupă în adăpost. Dacă ocupă un anumit loc înseamnă că acel loc va avea starea ocupat.

**Tabela IstoricVeterinar**

Reține informații referitoare la istoricul veterinar al unui animal, cum ar fi vizitele pe care le face sau tartamente speciale.

**Tabela AnimalIstoric**

Acesta este o tabelă intermediară pentru a gestiona relația dintre Animal și IstoricVeterinar.

**Tabela CabinetVeterinar**

Memorează informații despre cabinetul pe care îl frecventează animalele aflate la adăpostul de animale precum, id, nume, adresa si numărul de telefon al cabinetului.

**Tabela Provizii**

Reține informații despre o anumită provizie care se află în inventarul unui adăpost de animale. Conține atributele id, nume și cantitate.

**Tabela Inventar**

Memoreză toate proviziile făcute de un adăpost și le reține și cantitatea. Este o tabelă intermediară între adăpost și provizii.

**Tabela DoctorCabinet**

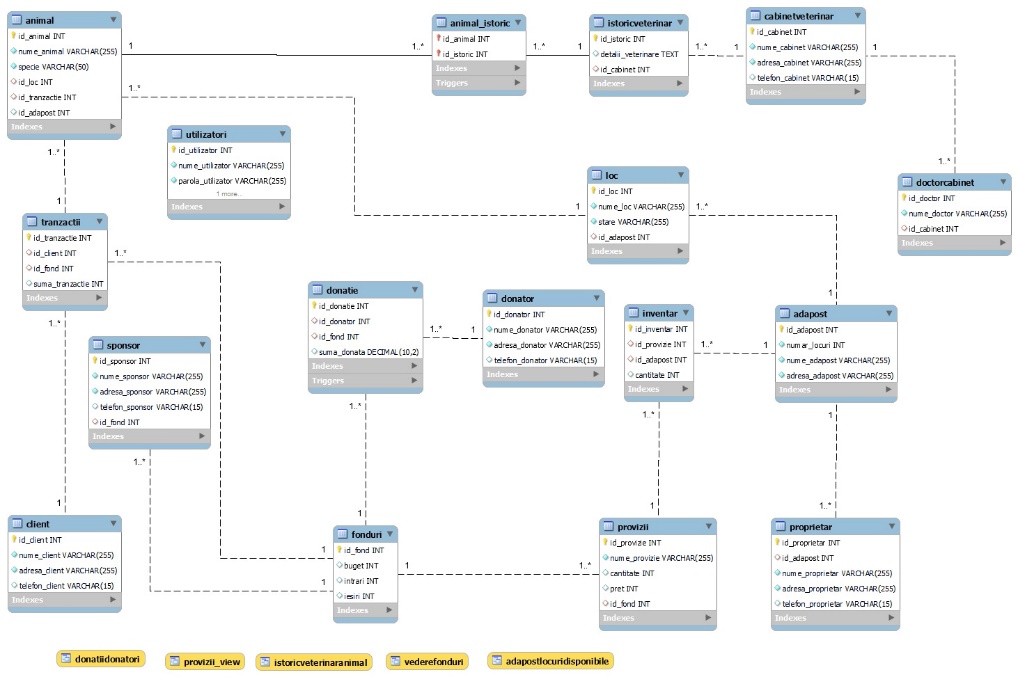
Pentru cabinetul veterinar există un doctor pentru care îi sunt reținute datele personale precum id, numele, id\_ul cabinetului de care aparține(FK) și număr de telefon.

**Tabela Client**

Va ține evidența clienților unui adăpost de animale. Clienții sunt cei care adoptă animalele, despre care se rețin informații precum id, nume, adresă, telefon.

**Tabela Tranzactii**

Este o tabelă intermediară care face legătura dintre client și animalul pe care îl adoptă. Tabela pentri tranzacție ajută pentru actualizarea fondurilor adăpostului de animale. Reține informații precum suma dată de client pentru a adopta animalul, id-ul clientului(FK) si id-ul animalului(FK).

* 1. **Diagrama EER/UML pentru modelul de date complet**
  2. **Normalizarea datelor**

Normalizarea are ca scop eliminarea redundanței datelor și asigurarea integrității relaționale între tabele. Urmăresc fiecare tabel în parte pentru a evidenția normalizarea:

**Tabelul Adapost**

Este într-o formă normală de ordinul întâi (1NF) și îndeplinește cerințele pentru o bază de date relațională.

**Tabelul Proprietar**

Îndeplinește cerințele pentru 1NF, 2NF, și 3NF, deoarece nu există dependențe tranzitive sau redundanțe.

**Tabelul Loc**

Respectă cerințele pentru 1NF, 2NF și 3NF, cu o singură cheie primară și informații ne-redundante.

**Tabelul Donator**

Se conformează cerințelor pentru 1NF, 2NF și 3NF, fără dependențe tranzitive sau redundanțe.

**Tabelul Donatie**

Se încadrează în cerințele pentru 1NF, 2NF și 3NF, cu cheia primară și o cheie externă pentru a menține integritatea referențială.

**Tabelul Fonduri**

Îndeplinește cerințele pentru 1NF, 2NF și 3NF, cu o cheie primară și informații non-redundante.

**Tabelul Animal**

Respectă cerințele pentru 1NF, 2NF și 3NF, cu o cheie primară și chei externe pentru a menține coerența datelor.

**Tabelul IstoricVeterinar**

Este normalizat în 1NF, 2NF și 3NF, cu o cheie primară unică și fără redundanțe.

**Tabela Animal\_Istoric**

Se încadrează în cerințele pentru 1NF, 2NF și 3NF, cu chei primare și externe corespunzătoare.

**Tabelul CabinetVeterinar**

Respectă cerințele pentru 1NF, 2NF și 3NF, cu o cheie primară și informații non-redundante.

**Tabelul Provizii**

Îndeplinește cerințele pentru 1NF, 2NF și 3NF, cu o cheie primară și informații non-redundante.

**Tabelul Inventar**

Este normalizat în 1NF, 2NF și 3NF, cu chei primare și externe corespunzătoare.

**Tabelul DoctorCabinet**

Se încadrează în cerințele pentru 1NF, 2NF și 3NF, cu o cheie primară și chei externe adecvate.

**Tabelul Client**

Respectă cerințele pentru 1NF, 2NF și 3NF, cu o cheie primară și informații non-redundante.

**Tabelul Tranzactii**

Este normalizat în 1NF, 2NF și 3NF, cu chei primare și externe pentru coerența datelor.

# Detalii de implementare

Pentru această aplicație am folosit următoarele limbaje de programareȘ SQL pentru baza de date și Java pentru interfată.

**SQL**

Pentru funcționarea aplicației a fost necesar să realizăm trigerre, proceduri, vederi și am realizat și interogări pentru aplicație.

**TRIGGERE**

#Trigger-e

USE AdapostAnimale;

#Trigger pentru actualizarea automată a bugetului în tabelul Fonduri

DELIMITER //

CREATE TRIGGER ActualizareBuget

AFTER INSERT ON Donatie

FOR EACH ROW

BEGIN

UPDATE Fonduri

SET intrari = intrari + NEW.suma\_donata,

buget = buget + NEW.suma\_donata;

END //

DELIMITER ;

#Trigger pentru gestionarea istoricului veterinar al animalelor in tabelul IstoricVeterinar

DELIMITER //

CREATE TRIGGER GestionareIstoricVeterinar

AFTER INSERT ON Animal\_Istoric

FOR EACH ROW

BEGIN

DECLARE detalii\_veterinare TEXT;

-- Obține detalii veterinarare asociate animalului

SELECT detalii\_veterinare INTO detalii\_veterinare

FROM IstoricVeterinar

WHERE id\_istoric = NEW.id\_istoric

LIMIT 1;

-- Actualizează istoricul veterinar cu noile detalii

UPDATE IstoricVeterinar

SET detalii\_veterinare = CONCAT(detalii\_veterinare, ' | ', 'Noi detalii veterinarare: ', NEW.id\_animal)

WHERE id\_istoric = NEW.id\_istoric;

END //

DELIMITER ;

**PROCEDURI**

#Proceduri

USE AdapostAnimale;

set sql\_safe\_updates = 0;

CALL AdaugaDonatie (1, 1, 500);

CALL AdaugaAnimal('Whiskers Jr.', 'Cat', 1, 3, 1);

CALL EfectueazaTranzactie(3, 1, 200);

set sql\_safe\_updates = 0;

CALL StergeAnimal(1, 2, 3);

CALL ActualizeazaDetaliiAnimal(1, 'NumeNou', 'SpecieNoua');

CALL AdaugaAdapost(50, "Adapost nou", "Strada Frumusetii");

set sql\_safe\_updates = 0;

CALL StergeAnimal(1, 1, 1);

**VEDERI**

#Vederi

SELECT \* FROM donatiidonatori;

SELECT \* FROM istoricveterinaranimal;

SELECT \* FROM adapostlocuridisponibile;

**INTEROGĂRI**

#Interogari

USE AdapostAnimale;

#Afișarea tuturor animalelor și adăposturilor asociate

SELECT Animal.\*, Adapost.\*

FROM Animal

JOIN Adapost ON Animal.id\_adapost = Adapost.id\_adapost;

#Afișarea informațiilor despre donații și donatori

SELECT Donatie.\*, Donator.\*

FROM Donatie

JOIN Donator ON Donatie.id\_donator = Donator.id\_donator;

#Afișarea detaliilor despre animalele care au avut tratament veterinar

SELECT Animal.\*, IstoricVeterinar.\*

FROM Animal

JOIN Animal\_Istoric ON Animal.id\_animal = Animal\_Istoric.id\_animal

JOIN IstoricVeterinar ON Animal\_Istoric.id\_istoric = IstoricVeterinar.id\_istoric;

#Calcularea bugetului total și a sumei donate

SELECT SUM(buget) AS buget\_total, SUM(intrari) AS sum\_donate

FROM Fonduri;

* 1. **Descrierea functionala a modulelor (organizarea logica a acestora- de exemplu structura claselor Java, cod HTML, JSP, ASP, PhP)**

Clasele Java sunt:

* AdaugaAnimal
* AdoptionDialog
* AdoptionPage
* CreateAccount
* DonationDialog
* LogInCustomer
* LogInOwner
* LoginPage
* OwnerActions
* ShelterList
* ViewAnimalData
* ViewAvailableSpots
* ViewFunds
* ViewTransactions
  1. **Manual de utilizare/instalare (diferentiat pe tipuri de actori)**

**4.2.1.Tooluri**

**MySQL Workbench**

MySQL Workbench este un instrument grafic pentru a lucra cu serverele și bazele de date MySQL. MySQL Workbench este prevăzut să lucreze cu versiunile de MySQL Server 5.1 și mai sus. MySQL Workbench tinde să fie un instrument ce acoperă cele mai importante activități de gestionare a bazelor de date:

**SQL Development**: permite să gestionezi conexiunile la serverele MySQL, la fel oferă posibilitatea de a executa interogări SQL.

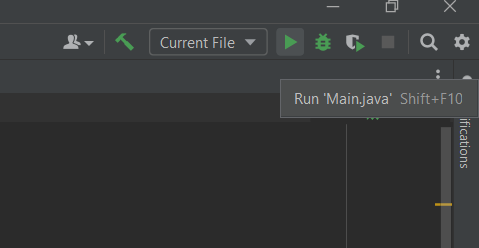
**Data Modeling**: permite să creezi modele de baze de date în mod grafic, cât și editarea a bazelor de date deja existente. Table Editor este menit pentru editare de tabele, coloane, indici, triggere, partiționare, opțiuni, inserturi și privilegii, rutine și view-uri.

**Server Administration:** permite să crezi și administrezi instanțele de server.

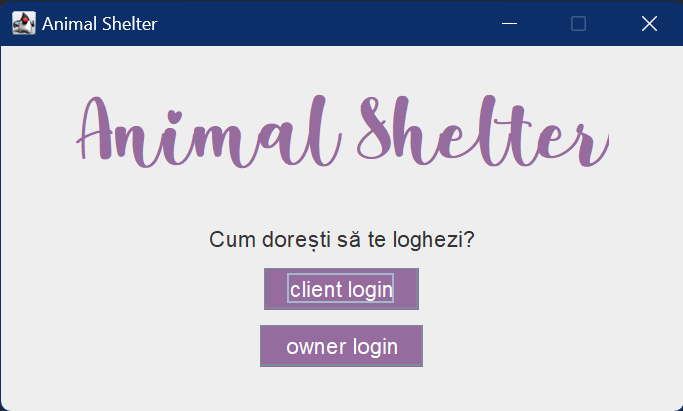
**Data Migration:** permite să migrezi pe MySQL datele din Microsoft SQL Server, Sybase ASE, SQLite, SQL Anywhere, PostgreSQL.

**IntelliJ IDEA**

IntelliJ IDEA este un IDE pentru Java și Kotlin, conceput pentru a maximiza productivitatea dezvoltatorului. Acesta preia sarcinile rutiniere și repetitive prin furnizarea de completare inteligentă a codului, analiză statică a codului și refactoare, permițându-ți să te concentrezi asupra aspectelor pozitive ale dezvoltării software. Acest lucru nu numai că face procesul productiv, dar îl transformă și într-o experiență plăcută.

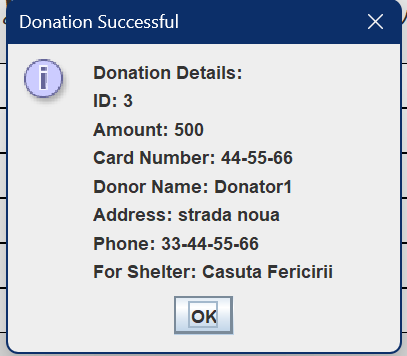
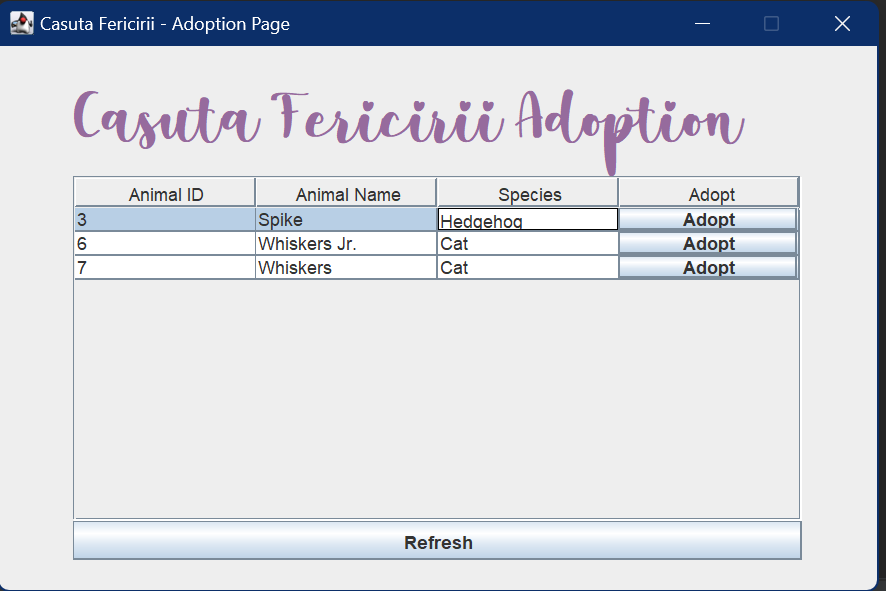
După instalarea celor două aplicații trebuie descărcat o arhivă cu tabelele din MySQL si clasele din IntelliJ IDEA și să ne asigurăm că se realizează conexiunea, iar după aceea putem rula programul din clasa Main în IntelliJ IDEA.

**4.2.2.** **Interfata**

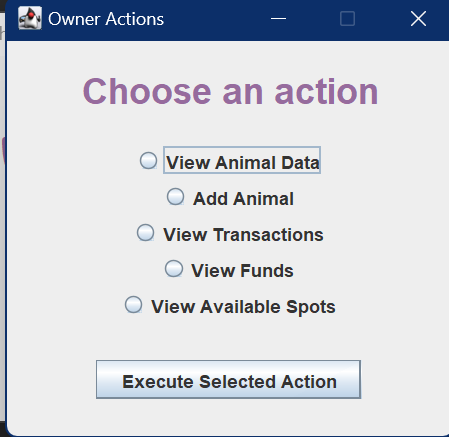
****

Inițial ai opțiunea de a te loga pe aplicație fie ca și proprietar, fie ca și client. În momentul în care te apeși pe oricare dintre cele două butoane îți va arăta opțiunea de a te loga sau de a-ți crea un cont nou.

****Pentru opțiunea client vei avea de ales dacă vrei să donezi sau dacă vrei să adopți un animal de la un adăpost de animale la alegere.

****Pentru donator se va deschide o fereastră cu mai multe câmpuri care vor fi completate, iar la urmă va apărea un mesaj cu detaliile donației.

Pentru clientul care va adopta un animal, acesta va vedea animalele care sunt la adăpostul ales.

****

Dacă te loghezi ca și proprietar vei avea mai multe opțiuni, adică

* Să vizualizezi informații despre animale
* Să adaugi un animal în baza de date
* Să vizualizezi tranzacțiileț
* Sa vizualizezi fondurile
* Să ții evidența numarului de locuri disponibile la adăpostul pe care îl deții cât și la altele.
  1. **Elemente de securizare a aplicatiei**

Una dintre elementele de securizare este protejarea confidențialității datelor personale ale donatorilor, proprietarilor și altor părți implicate. Aplicatia așteapta date valide, deci in cazul unei logari esuate, va apărea o fereastră care anunță utilizatorul ca logarea a eșuat.

# Concluzii limitari si dezvoltari ulterioare

Baza noastră de date complexă a fost concepută cu un scopul de a optimiza și îmbunătăți modul în care gestionăm și oferim îngrijire animalelor aflate în adăpostul nostru.

Prin crearea și implementarea acestei baze de date, am dorit să asigurăm un mediu mai eficient și mai personalizat pentru fiecare animal, respectându-i individualitatea și nevoile specifice. Faptul că acum avem acces la informații detaliate privind istoricul medical, comportamental și alte aspecte esențiale pentru fiecare animal ne permite să oferim îngrijirea adecvată și să facilităm procesul de adopție.

În ceea ce privește dezvoltarea aplicației aceasta poate fi îmbunatățită și ajustată. Spre exemplu, s-ar putea crea o nouă operație pentru proprietar în care acesta ar avea un magazin de unde să își achiziționeze proviziile adăpostului său de animale.