

# **PROIECT**

DE

## **ATESTARE PROFESIONALĂ**

# **INFORMATICĂ**

**TEMA: Curs valutar**

**Elev: Dragomir Andrei**

**Coordonator: Prof. VOICEA LOREDANA**

**Clasa a XII-a Matematică Informatică**

**MEDIAS**

**2019**

# CUPRINS

ARGUMENTAREA TEMEI .....	2
Prezentarea programului.....	3
Cum se folosește? .....	4
Realizarea programului .....	5
Unelte folosite .....	5
Realizarea programului .....	6
HTML.....	6
Realizarea programului .....	7
CSS .....	7
Realizarea programului .....	8
JavaScript .....	8
Realizarea programului .....	9
Foreign exchange rates API.....	9
Realizarea programului .....	10
canvasJS .....	10
Concluzie .....	11
Webografie .....	12

## **ARGUMENTAREA TEMEI**

Am ales această temă deoarece mi s-a părut deosebit de interesantă. Realizând acest atestat am învățat multe lucruri deosebite pe care nu le știam despre realizarea unui site.

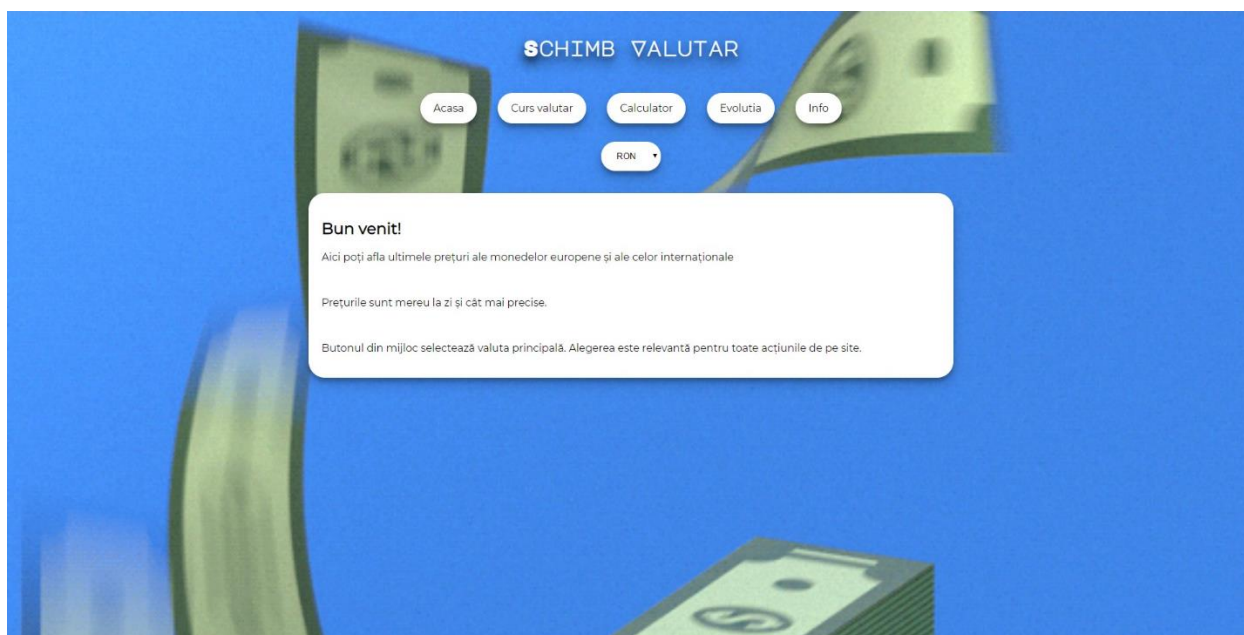
Faptul că aplicația mea este disponibilă pe majoritatea platformelor( Android, IOS, PC, etc.) este încă un motiv pentru care am ales să lucrez în HTML și să creez un site.

Prețul monedelor este mereu actualizat la zi.

## Prezentarea programului

Site-ul oferă informații actualizate la zi despre 18 monede din Europa și din lume. Cele 5 butoane ne duc:

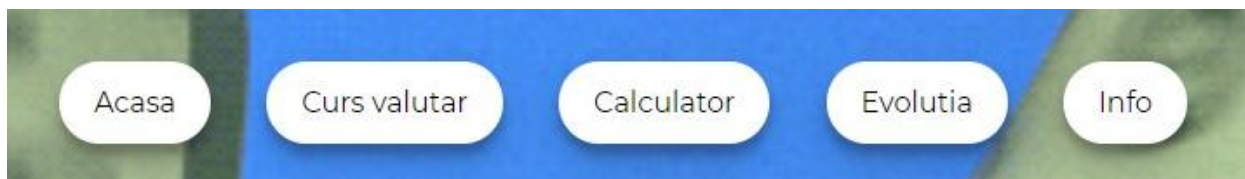
1. pe pagina principală
2. la tabelul cu toate valorile curente
3. la calculatorul/ convertorul de valori
4. graficul valorilor în ultimele 12 luni
5. la documentația site-ului



## Cum se folosește?

După ce am intrat pe site suntem întâmpinați de prima pagina care afișează o scurtă prezentare a site-ului.

În partea de sus a site-ului avem 5 butoate care ne ajută să navigăm prin paginile acestuia.



Cu un rând mai jos avem încă un buton cu care putem selecta moneda de referință.



## **Realizarea programului**

### *Unelte folosite*

- HTML
- CSS
- JavaScript
- JSON
- Foreign exchange rates API
- canvasJS

## Realizarea programului

### *HTML*

HyperText Markup Language (HTML) este un limbaj de marcare utilizat pentru crearea paginilor web ce pot fi afișate într-un browser (sau navigator). Scopul HTML este mai degrabă prezentarea informațiilor – paragrafe, fonturi, tabele ș.a.m.d. – decât descrierea semanticii documentului.

HTML este o formă de marcare orientată către prezentarea documentelor text pe o singură pagină, utilizând un software de redare specializat, numit agent utilizator HTML, cel mai bun exemplu de astfel de software fiind browserul web. HTML furnizează mijloacele prin care conținutul unui document poate fi adnotat cu diverse tipuri de metadate și indicații de redare. Indicațiile de redare pot varia de la decorațiuni minore ale textului, cum ar fi specificarea faptului că un anumit cuvânt trebuie subliniat sau că o imagine trebuie introdusă, până la scripturi sofisticate, hărți de imagini și formulare. Metadatele pot include informații despre titlul și autorul documentului, informații structurale despre cum este împărțit documentul în diferite segmente, paragrafe, liste, titluri etc. și informații cruciale care permit ca documentul să poată fi legat de alte documente pentru a forma astfel hiperlink-uri (sau web-ul).

# HTML



## Realizarea programului

### CSS

CSS (Cascading Style Sheets) este un standard pentru formatarea elementelor unui document HTML. Stilurile se pot atașa elementelor HTML prin intermediul unor fișiere externe sau în cadrul documentului, prin elementul `<style>` și/sau atributul `style`. CSS se poate utiliza și pentru formatarea elementelor XHTML, XML și SVG.



```
body {  
    font: x-small  
    background: #  
    color: black;  
    margin: 0;  
    padding: 0;
```



## Realizarea programului

### *JavaScript*

JavaScript (JS) este un limbaj de programare orientat obiect bazat pe conceptul prototipurilor.[5] Este folosit mai ales pentru introducerea unor funcționalități în paginile web, codul JavaScript din aceste pagini fiind rulat de către browser. Limbajul este binecunoscut pentru folosirea sa în construirea siturilor web, dar este folosit și pentru accesul la obiecte încastrate (embedded objects) în alte aplicații. A fost dezvoltat inițial de către Brendan Eich de la Netscape Communications Corporation sub numele de Mocha, apoi LiveScript, și denumit în final JavaScript.

În ciuda numelui și a unor similarități în sintaxă, între JavaScript și limbajul Java nu există nicio legătură. Ca și Java, JavaScript are o sintaxă apropiată de cea a limbajului C, dar are mai multe în comun cu limbajul Self decât cu Java.



## Realizarea programului

### *Foreign exchange rates API*

Foreign exchange rates API este serviciu gratuit pentru cursurile valutare curente și istorice. Informațiile sunt livrate în format JSON.

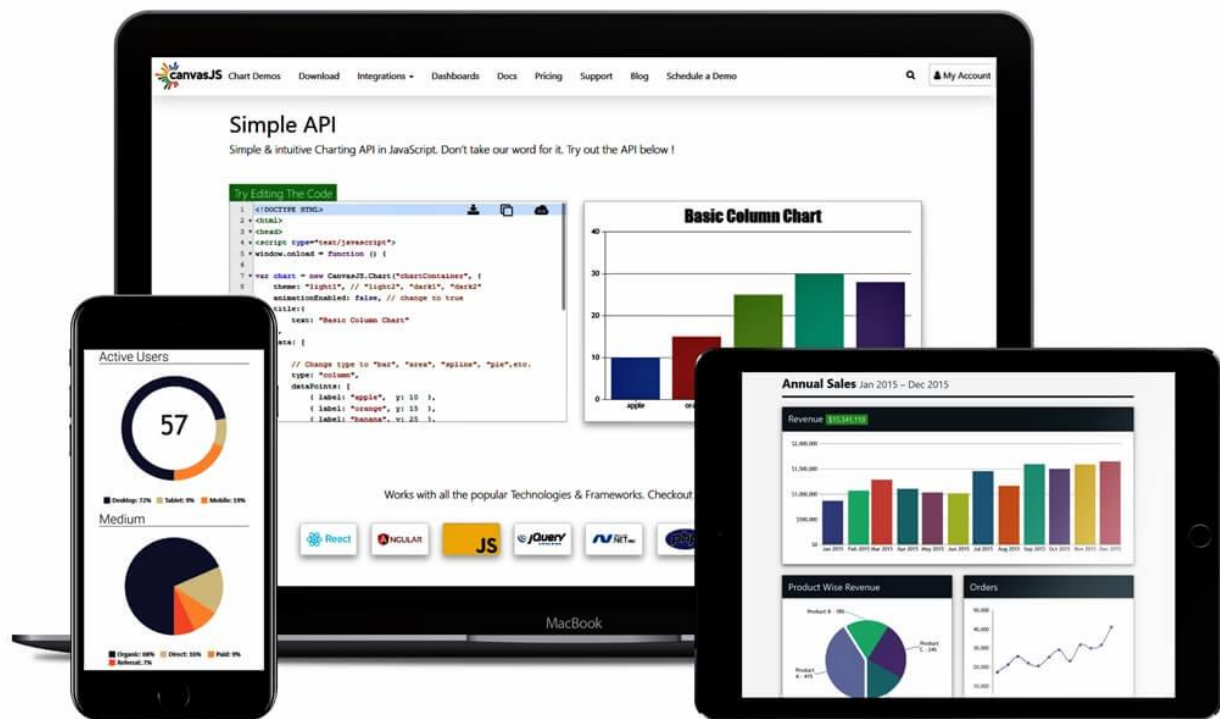
```
GET https://api.exchangeratesapi.io/latest HTTP/1.1

{
  "base": "EUR",
  "date": "2018-04-08",
  "rates": {
    "CAD": 1.565,
    "CHF": 1.1798,
    "GBP": 0.87295,
    "SEK": 10.2983,
    "EUR": 1.092,
    "USD": 1.2234,
    ...
  }
}
```

## Realizarea programului

### *canvasJS*

CanvasJS este un API simplu si performant pentru realizarea graficelor in HTML5.



## **Concluzie**

Site-ul este o unealtă simplă pentru aflarea și calcularea prețurilor de care are utilizatorul nevoie.

## Webografie

- <https://www.wikipedia.org/>
- <https://stackoverflow.com/>
- <https://canvasjs.com/>
- <https://exchangeratesapi.io/>
- <https://www.w3schools.com/>