**Iterația 1:**

* Crearea de entități aferente cazurilor de utilizare: Utilizator, Carte & Comanda + persistența datelor în baza de date
* Infrastructura codului: crearea layer-elor de Business (Domain), Repository, Service & Controller + codul aferent
* UI: proiectare interfață pentru fereastra de autentificare
* UI: interfață pentru administrarea cartilor

**Iterația 2:**

* Continuarea codului aferent operației de actualizare din Data Access
* Cod: continuarea codului de la Iterația 1 pentru operațiile de actualizare și de afișare a conturilor
* Crearea de entități aferente cazului de utilizare “Inchiriere exemplar”: Comanda
* UI: creare butoanelor de impruta
* Crearea interfetei pentru Client

**Iterația 3:**

* Persistența datelor: crearea unui tabel aferent entității Comanda în baza de date creată în Iterația 1
* Cod: continuarea codului de la Iterația 2 + scrierea codului pentru noua entitate introdusă
* UI: proiectare interfață pentru inchirierea unui exemplar și actualizarea în timp real a exemplarelor pentru toti utilizatorii care folosesc aplicația