

Bontida are din nou nevoie de ajutor

Student: Gabor George Cătălin
Grupa: 30239

April 22, 2018

Cuprins

1	Analiza cerințelor	3
1.1	Specificare cerinte	3
1.2	Cerinte functionale	3
1.3	Cerinte non-functionale	3
2	Use Case Model	4
3	Design-ul arhitectural al sistemului	5
3.1	Descrierea modelului arhitectural	5
3.2	Diagrame	5
4	Diagrame de secventa UML	7
5	Design-ul claselor	7
5.1	Descriere design pattern-uri utilizate	7
5.2	Diagrama de clase	8
6	Model de date	9
7	Testarea sistemului	9
8	Bibliografie	9

1 Analiza cerințelor

1.1 Specificare cerinte

Se cere realizarea unei aplicații web pentru prezentarea unui magazin pentru festivalul Electric Castle. Acesta va avea două tipuri de utilizatori

- administrator;
- user normal.

fiecare avand diferite privilegii. Nu se cere o implementare pentru un sistem de login.

1.2 Cerinte functionale

Aplicația trebuie să pună la dispoziție utilizatorilor următoarele funcționalități:

- toate operațiile făcute de un utilizator vor fi marcate prin tipul său în URL (ex: pentru admin, URL-ul va avea o formă asemănătoare cu `http://localhost/admin`).
- pentru user normal:
 - vizualizare listă cu produsele disponibile;
 - vizualizarea ierarhie de categorii a produselor;
 - filtrarea produselor prin selectarea unei categorii.
- pentru administrator:
 - toate operațiile unui user normal;
 - adăugare produse într-o categorie;
 - stergere produse;
 - adăugarea de subcategorii categoriilor existente;
 - ștergerea de subcategorii.

1.3 Cerinte non-functionale

Urmatoarele cerinte trebuie respectate:

- utilizarea unui framework ce implementează patternul MVC (Spring Boot);
- utilizarea unui frameword Object-Relational Mapping (JPA);
- datele stocate într-o bază de date (MySQL);
- utilizaera pattern-ului Composite;

- timpul de raspuns al sistemului pentru orice operatie trebuie sa fie mai mic de 2 secunde;
- arhitectura sistemului trebuie sa permita adaugarea de noi operatii sau modificarea celor curente;

2 Use Case Model

Use case: Adăugarea unui produs;

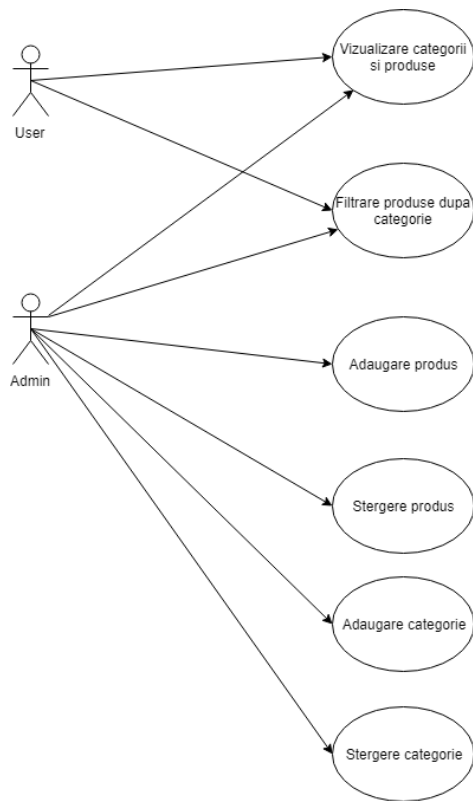
Level: User-goal;

Actor principal: Admin;

Scenariu de succes: După analizarea ierarhiei, utilizatorul introduce numele, prețul și id-ul (categoriei în care se dorește adăugarea) și se apasă butonul ADD. Produsul va apărea apoi în lista de produse;

Extensii: Operatia poate eșua dacă:

- id-ul introdus nu corespunde nici unei categorii;
- în câmpul pentru preț se introduc date eronate;
- intervine o problemă în baza de date.



3 Design-ul arhitectural al sistemului

3.1 Descrierea modelului arhitectural

Este utilizat pattern-ul arhitectural MVC.

Aplicatia este compusa din trei nivele:

- View - contine interfata cu utilizatorul, în cazul nostru este web;
- Controller - leaga Modelul de View și procesează toate cererile;
- Model - oferă acces structurat la date. Acesta este împărțit în alte trei părți:
 - Entities - structurile de date;
 - Repositories - accesul la baza de date;
 - Services - combină Entities și Repositories pentru a returna date structurate.

3.2 Diagrame

Urmatoarea diagrama prezinta structura pachetelor din sistem :

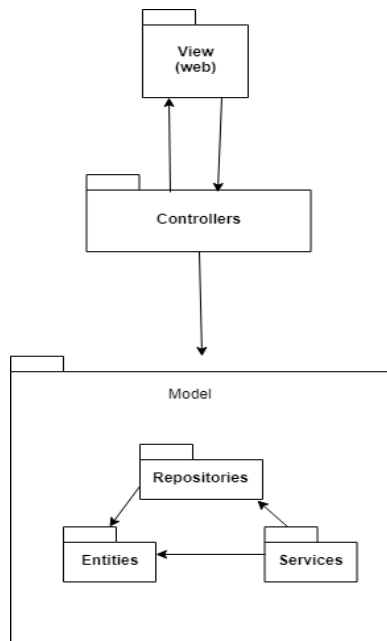


Diagrama de componente:

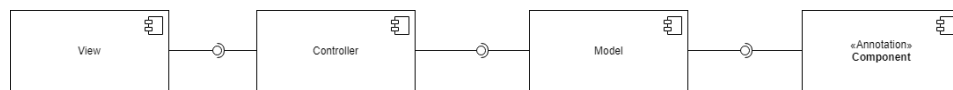
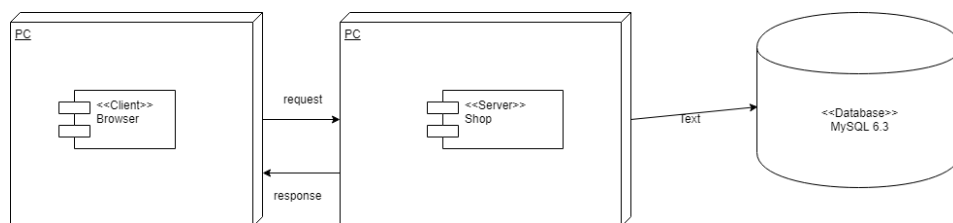
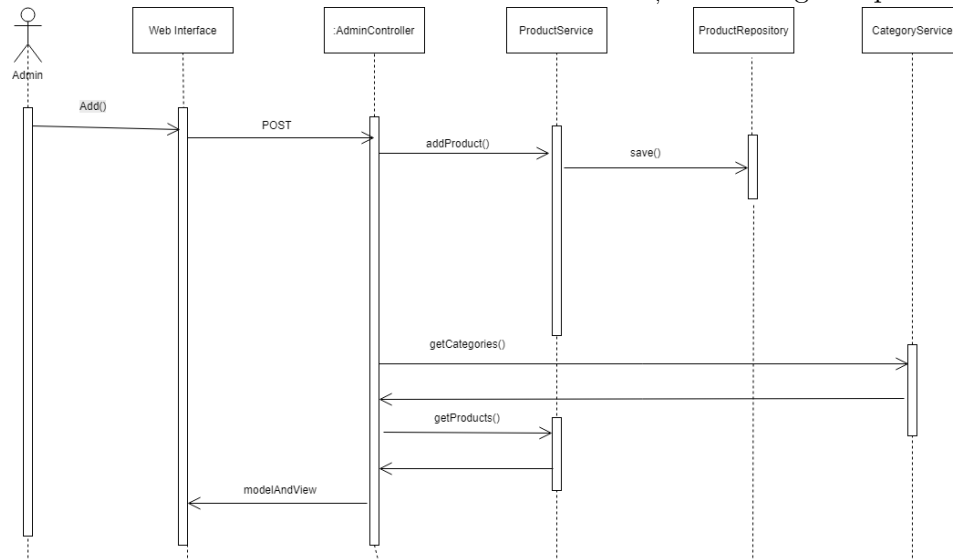


Diagrama de deployment:



4 Diagrame de secventa UML

Consideram scenariul în care administratorul dorește să adauge un produs:



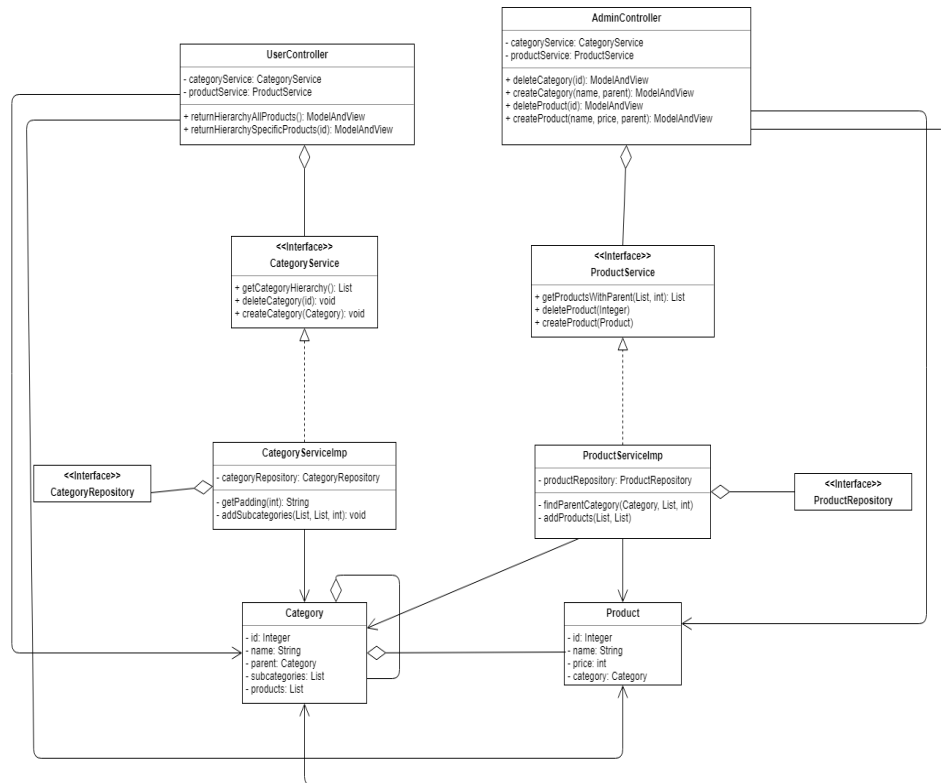
5 Design-ul claselor

5.1 Descriere design pattern-uri utilizate

Au fost utilizate urmatoarele:

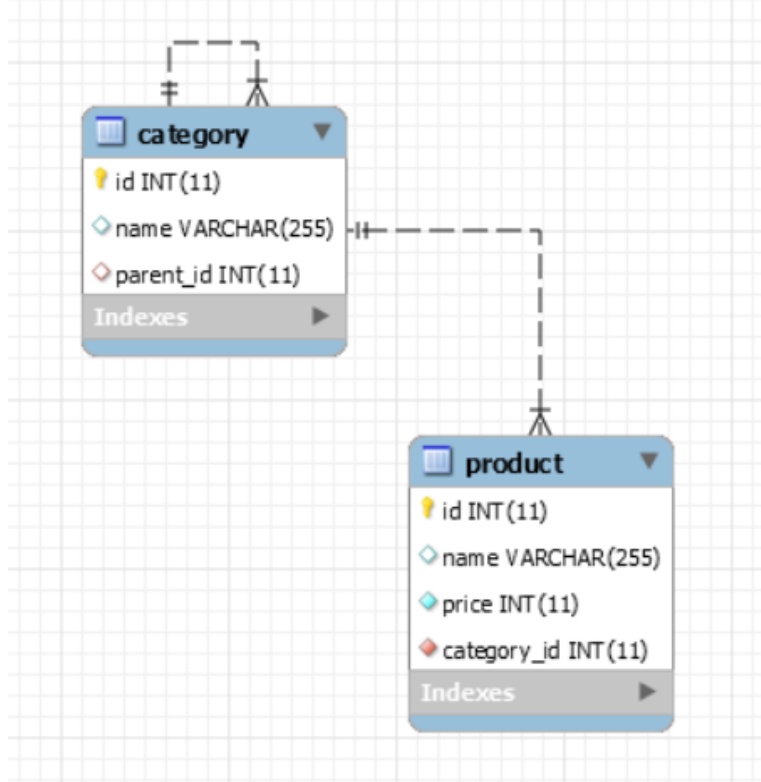
- Composite - Clasele Product și Category formează o ierarhie, o instanță a clasei Category conține o listă de instanțe a clasei Product;
- Repository - ProductRepository și CategoryRepository se ocupă de accesul la baza de date;

5.2 Diagrama de clase



6 Model de date

Baza de date in care sunt stocate informatiile este urmatoare:



Dupa cum se poate, vedea exista două tabele:

- Product - atributul category_id face legătura unui produc cu o categorie;
- Category - atributul parent_id leaga o categorie de o subcategorie.

7 Testarea sistemului

S-a folosit o strategie de testare incrementală, funcționalitățile au fost verificate pe măsură ce au fost adăugate in sistem. Astfel, principalele metode de testare au fost data-flow (au fost date anumite intrări si s-a observat raspunsul sistemului), white-box (codul a fost disponibil).

8 Bibliografie

Pentru utilizare Spring Boot și JPA:

- <https://www.youtube.com/watch?v=msXL2oDexqw&list=PLqq-6Pq4lTTbx8p2oCgcAQQQyqN8XeA1x>

Pentru anumite erori și html:

- <https://stackoverflow.com/>
- <https://www.youtube.com/>