Universitatea Transilvania din Brașov Facultatea de Matematică și Informatică

DOCUMENTAȚIA PROIECTULUI

Angular To-do List

STUDENȚI

Roșianu George Alexandru Cobianu Roberto Carlos

Universitatea Transilvania din Brașov Facultatea de Matematică și Informatică

Descriere:	3
Tehnologii utilizate:	3
Arhitectură:	4
Utilizare:	6
Concluzii:	6

Universitatea Transilvania din Brașov Facultatea de Matematică și Informatică

Descriere:

În cadrul acestui proiect ne-am propus să realizăm o aplicație cu ajutorul căreia un utilizator își poate crea o listă de sarcini pe care să le poată actualiza și edita după bunul plac.

După înregistrare și logare, utilizatorii își pot adăuga sarcini de îndeplinit în tabelul de pe pagina principală. Pentru fiecare task, aceștia pot adăuga detalii precum data, ora, categoria și pot seta pentru acestea cate un status. De asemenea, un utilizator poate căuta un anumit task cu ajutorul filtrului. Pentru fiecare sarcină din tabel, aplicația îi pune la dispoziție utilizatorului câte un buton de editare și de ștergere.

Tehnologii utilizate:

Visual Studio Code:

Un IDE intuitiv și ușor de utilizat, VS Code suportă Angular "out of the box", fiind unealta ideală pentru proiectarea aplicației.

- Angular:

Angular este un framework open-source bazat pe TypeScript (un superset al limbajului JavaScript) folosit pentru dezvoltarea de aplicații web.

- Regres.in:

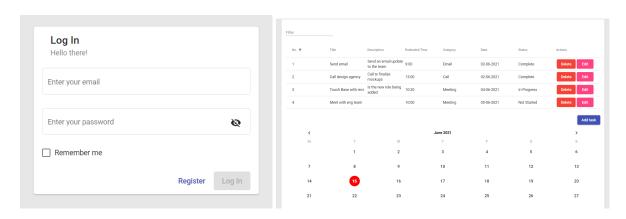
Am folosit site-ul reqres pentru a testa aplicația noastra de front-end cu un API care să raspundă request-urilor trimise.

- Material:

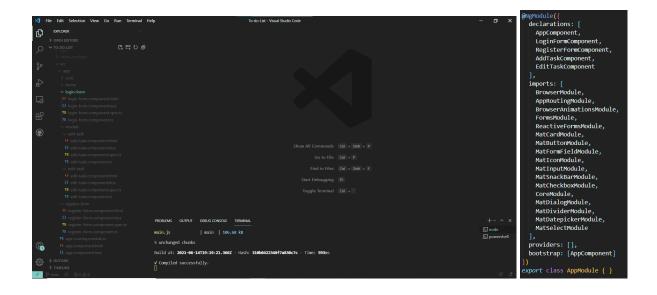
Angular Material este o librărie pentru componente de UI creată chiar de către cei care au dezvoltat Angular. Am folosit Angular Material pentru toate elementele de UI din aplicație (formulare, tabel, dialog-uri, butoane, etc.).

Arhitectură:

Aplicația conține două pagini principale: pagina de "login" si cea de "home", trei module: "app", "core" și "home" și diverse componente, servicii, dar și clase diverse.



Componentele de autentificare și înregistrare se afla pe modulul principal "app". Astfel, atunci cand aplicatia este pornita, acestea sunt primele componente pe care le va vedea utilizatorul. Componenta de "login" apare în mod implicit, iar cea de "register" apare la apăsarea butonului "Register". Tot aici se afla și folderul de "modals", ce contine componentele "add-task" și "edit-task", folosite în componenta "home" pentru adaugarea/ modificarea sarcinilor din tabel.



Universitatea Transilvania din Brașov Facultatea de Matematică și Informatică

Modului "home" este încărcat doar după autentificarea cu succes a utilizatorului ("lazy-loaded"), pentru a evita încărcarea tuturor modulelor la pornirea aplicației. Acesta contine și componenta "home", unde se afla tabelul cu lista de sarcini pentru utilizator.

```
@NgModule({
 declarations: [
   HomeComponent

∨ home

 imports: [
   CommonModule,
   HomeRoutingModule,
   FormsModule,
   ReactiveFormsModule,
   MatTableModule,
                               {} home.component.less
   MatSortModule,
   MatInputModule,
                               TS home.component.spec.ts
   MatCardModule,
   MatButtonModule,
   MatDatepickerModule,
   MatIconModule,
   XunkCalendarModule
```

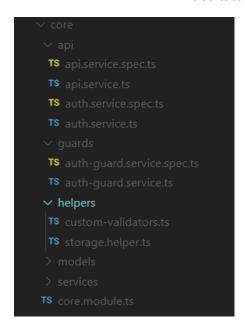
Modulul "core" contine diverse servicii și clase:

Folderul "api" contine serviciile de autentificare și de API. Acestea sunt utilizate în componenta "login-form".

Folderul "guards" contine serviciul "auth-guard" ce nu le permite utilizatorilor care nu s-au autentificat sa acceseze pagina principala a aplicatiei.

Folderul "helpers" contine validatorii creati pentru formulare, dar și o clasa "storage.helper" ce este folosită la autentificare.

Universitatea Transilvania din Brașov Facultatea de Matematică și Informatică



Utilizare:

Aplicația poate fi utilizata doar de către utilizatorii inregistrati și autentificati. Pagina de autentificare este accesibila tuturor, insa pagina principala si lista de task-uri nu poate fi accesată de utilizatorii care nu s-au autentificat. În cazul în care totuși se încearcă accesarea paginii principale de către un utilizator fără un token de autentificare, acesta va fi redirectionat catre pagina de logare.

Astfel, un utilizator este intampinat prima data de un formular de autentificare. In cazul in care nu este înregistrat, acesta poate apasa pe butonu "Register" pentru a se înregistra. După acest pas, apăsarea butonului "Login" îl va directiona catre pagina "Home", unde se afla tabelul cu sarcinile de îndeplinit, alături de butoanele pentru diversele funcții. Sub tabel, utilizatorul poate găsi un calendar ce poate fi folosit pentru planificarea sarcinilor.

Concluzii:

Scopul proiectului are în vedere aducerea originalității aplicațiilor de planificare, avand o structura minimalista și user-friendly. Aceasta oferă diferite functionalitati, dar si oportunități de personalizare a task-urilor.

Astfel, dorim sa incurajam planificarea activităților, intrucat astfel putem susține un stil de viata ordonat și cu cat mai puține evenimente neplăcute, cauzate de un program neplanificat.