

DOCUMENTATIE

1. Motivația alegerii temei, utilitatea aplicației

Proiectul nostru este intitulat "Catter", acesta este o combinatie între rater și cat, cuvintele din engleză de la cat = pisica și rater = evaluator. Acesta pune utilizatorul în situația de a alege între două pisici pe baza calitatilor lor. Acest website poate fi adaptat pentru mai multe lucruri urmând să includem o multitudine de categorii. Rolul acestui proiect este să ofere divertisment pasionaților de animale.

2. Structura aplicației: organizarea conținutului informațional, structuri de date utilizate

Websitul nostru este structurat în 5 pagini:

- pagina principală
- pagina de postare
- paginile de autentificare
- pagina de setări
- pagina de clasament.

Pagina principală

Această pagină conține formularul de vot unde utilizatorul alege pisica pe care o consideră mai adorabilă.

Pagina de postare

Are rolul de a oferi utilizatorului posibilitatea de a participa la concursul Catter cu propria sa pisică prin intermediul formularului de înscriere.

Paginile de autentificare(de scos dacă nu implementăm)

Cele două pagini de autentificare îndeplinesc rolurile de creare și logare a utilizatorilor cu ajutorul formularelor.

Pagina de settings(de scos dacă nu implementăm)

Pagina în care utilizatorul își poate modifica diferite aspecte tehnice în legătură cu contul său și preferințele sale.

Pagina de clasamente

Această pagină afișează clasamentul de pisici care sunt ordonate după criteriul de ranking (ELO, elo provine din șah unde jucătorii erau puși unul contra altuia și folosind diverse formule matematice determină câștigul/pierderea elo-ului în funcție de elo-ul propriu și al adversarului).

3. Detalii tehnice de implementare

Website-ul Catter este împărțit pe două arii de dezvoltare:

Frontend

Limbajele de programare folosite in aceasta arie sunt:

- HTML
- CSS
- JavaScript

Backend

Limbajul de programare folosit in aceasta arie este Python, mai exact folosim framework-ul Django acesta fiind o varianta simpla dar eficienta pentru a da manage database-ului.

4. Resurse hard și soft necesare

client

Pe partea de client sau user acesta are nevoie noiar de un pc , web browser si conexiune la internet pentru a rula website-ul.

sevrer-side

Pe partea de servere necesitam un service de hosting , un domain name si cand vom atinge un anumit prag de utilizator vom include un databse , o alegere buna pentru asta est aws acesta avand multe setari oferind o experienta buna pentru dezvoltatori ca si pentru utilizaotri

5. Modalități de utilizare

Website-l nostru este extrem de usor si intuitiv de folosit acesta oferind o experinta neteda pentru utilizatorii noi. Pasii indicati de catre noi pentru utilizare sunt urmatarii:

1. Pornirea sitului
2. Postarea unei poze cu felina proprie , acest pas nu este necesar pentru a juca
3. Bucurativa de jocul catter , alegand cea mai draguta pisica dintre cele doua de pe ecran

Daca ati decis sa participati , postand propria pisica, aveti posibilitatea de a castiga 10% din veniturile noastre obtinute din reclame. Pentru a gasii locul in clasament al pisiici tale doar intra pe apgina de leaderboard si cauta numele pisicii.

6. Posibilități de dezvoltare

- Desi pare un website relativ simplu cu putine imbunatatiri acesta este usor adaptabil pentru o multime de categorii. O categorie pe care dorim sa o implementam este posibilitatea de a alege dintre 2 desene , filme si cantece acestea fiind usor de evalua obiectiv.
- O alta posibilitate de dezvoltare este includerea optiuneai de a posta un videoclip amuzant , scurt si a fi evaluate pe baza amuzamentului oferit in video.

- includerea unei pagini de autentificare este un pas important si necesar pe care il vom face primul dupa ce primim posibilitatea de a dezvolta websitul .

7. Secvente relevante de cod

HTML:

```
<header>
  <div class="corner" id="leftTop"></div>
  <div class="corner" id="rightTop"></div>

  <h1 id="title">Catter</h1>

  <h2 id="subtitle">VIEW VOTE ENJOY</h2>

  <div class="corner" id="leftBottom"></div>
  <div class="corner" id="rightBottom"></div>

  <div id="descriptionContainer">
    <div id="textWrapper">
      <p id="text">Welcome to the ultimate cat showdown! Our delightful
feline contestants are ready to steal your heart. Cast your votes, compare their
cuteness, and let the Elo-based system determine the winner.</p>
    </div>

    <!-- ARROW -->
    <svg xmlns="http://www.w3.org/2000/svg" width="36" height="36"
viewBox="0 0 24 24" id="arrow">
      <g>
        <path fill="rgba(255, 255, 255, 0.389)"
d="M12,2A10,10,0,1,0,22,12,10.011,10.011,0,0,0,12,2Zm0,18a8,8,0,1,1,8-
8A8.009,8.009,0,0,1,12,20Z"/>
        <polygon fill="rgba(255, 255, 255, 0.389)" points="12 12.586
8.707 9.293 7.293 10.707 12 15.414 16.707 10.707 15.293 9.293 12 12.586"/>
      </g>
    </svg>
  </div>

</header>
```

CSS:

```
@media screen and (max-width: 756px) {
  main h1 {
    font-size: 10vw!important;
  }

  th {
```

```
        font-size: 5vw!important;
    }

    td {
        font-size: 3.5vw!important;
    }

    #textWrapper p {
        font-size: 4vw!important;
    }
}
```

JavaScript:

```
const btn = document.getElementById('colorModeButton');
const title = document.getElementById('title');
const subTitle = document.getElementById('subTitle');
const text = document.getElementById('text');
const corners = document.querySelectorAll('.corner');

let isDarkMode = false;

function toggleMode() {
    if (isDarkMode) {
        // Switch to light mode
        title.style.color = 'var(--accentLight)';
        subTitle.style.color = 'var(--accentLight)';
        document.body.style.backgroundImage = 'var(--backgroundLight)';
        text.style.color = 'var(--mainDark)';
        corners.forEach(corner => {
            corner.style.borderColor = 'var(--mainDark)';
        });
    } else {
        // Switch to dark mode
        title.style.color = 'var(--accentDark)';
        subTitle.style.color = 'var(--accentDark)';
        document.body.style.backgroundImage = 'var(--backgroundDark)';
        text.style.color = 'var(--mid)';
        corners.forEach(corner => {
            corner.style.borderColor = 'var(--mainLight)';
        });
    }
    isDarkMode = !isDarkMode; // Toggle the mode
}

btn.addEventListener('click', toggleMode);
```

Python:

```
from django.contrib import admin
from django.conf import settings
from django.conf.urls.static import static
from django.urls import path
from django.contrib import admin
from catter_index import views
from django.urls import include

urlpatterns = [
    path('', include('catter_index.urls')),
    path('admin/', admin.site.urls),
]

if settings.DEBUG:
    urlpatterns += static(settings.MEDIA_URL,
document_root=settings.MEDIA_ROOT)#patter pentru media (poze mate)
```