

1. Titlul proiectului: Car n U
2. Tema proiectului este de actualitate, mentenanta la timp fiind o practica importanta in intretinerea unui autovehicul, iar o aplicatie care apropie utilizatorul de masina sa poate fi utila din acest aspect.

Domeniul de aplicabilitate este cel al autovehiculelor si al reparatiei acestora, fiind o aplicatie utila prin care un utilizator sa fie cu usurinta la zi cu mentenanta masinii sale, cat si sa noteze diferite reminder-uri in jurul acesteia, cum ar fi unele modificari sau planuri de calatorii.

Potentialii utilizatori sunt orice posesori de autovehicule, sau chiar firme de tip rent-a-car, prin care acestea ar putea tine cont de starea fiecărei masini din stoc.

3. Aplicatie de gestionare a datelor de service ale masinii personale, cat si a ITP-ului, rovinietei. Aplicatia va avea mai multe pagini, dedicate functionalitatilor necesare.

Concepte introduse:

- Utilizarea unui GUI pentru folosirea aplicatiei
- introducerea unui utilizator, care va avea o lista de autovehicule
- introducerea, editarea si stergerea unui autovehicul(marca, model, specificatii, an fabricatie)
- modificarea datelor legate de reviziile tehnice(frane, ulei, transmisie, etc.)
- adaugarea datei ITP-ului si rovinietei, astfel incat sa se arate cand va urma expirarea acestora
- reminderuri in legatura cu mentenanta, cat si expirarea itp-ului, rovinietei
- o pagina prin care utilizatorul poate adauga notite si "to-do-uri" referitoare la masina si la mentenanta acesteia

Arhitectura proiectului va fi una de tip monolitic, toate functionalitatile aplicatiei fiind perfect incapsulate intr-un singur sistem.

Indicatori de performanta propusi:

- Timpul de livrare: proiectul va respecta restrictiile legate de termenul limita al versiunii beta, cat si cel al versiunii finale, indicate de catre profesor.
 - Calitatea produsului: se va evalua si compara calitatea produsului si rata implementarii functiilor descrise in documentul initial comparativ cu produsul final.
 - Numărul de erori sau bug-uri: se va monitoriza numarul de erori si bug-uri descoperite in intervalul beta- final al aplicatiei, severitatea lor, probabilitatea aparitiei acestora cat si timpul in care acestea a fost rezolvat
 - Timpul de rezolvare a problemelor: va fi masurat timpul de lucru pentru rezolvarea bug-urilor si problemelor aparute in intervalul beta- final al aplicatiei.
4. Limbajul folosit va fi java, datorita librariilor avansate pentru GUI-uri si functii.
Unele sisteme de baze de date vor fi folosite pentru salvarea datelor fiecarui utilizator in parte.
5. Ce există similar cu produsul/serviciul creat în proiectul tău?

Exista aplicatiile unor anumite marci(My Bmw, My Porsche), dar care sunt folosibile doar mașinilor din acea marca.