UNIVERSITATEA “LUCIAN BLAGA” DIN SIBIU

FACULTATEA DE INGINERIE

DEPARTAMENTUL DE CALCULATOARE ŞI INGINERIE ELECTRICĂ

**PROIECT DE DIPLOMĂ**

Conducător ştiinţific: Asist. Dr. Ing. Dorobanțiu Alexandru

Îndrumător: Asist. Dr. Ing. Dorobanțiu Alexandru

**Absolvent**

Banea Marcus-Andrei

**Specializarea**

Calculatoare

- Sibiu, 2023 -

UNIVERSITATEA “LUCIAN BLAGA” DIN SIBIU

FACULTATEA DE INGINERIE

DEPARTAMENTUL DE CALCULATOARE ŞI INGINERIE ELECTRICĂ

**Concurs de boți implementat**

**in cadrul unui joc de carti**

Conducător ştiinţific: Asist. Dr. Ing. Dorobanțiu Alexandru

Îndrumător: Asist. Dr. Ing. Dorobanțiu Alexandru

**Absolvent**

Banea Marcus-Andrei

**Specializarea**

Calculatoare

- Sibiu, 2023 -

Cuprins

[Cuprins 3](#_Toc136713373)

[1. Prezentarea temei (2-4 pagini): 5](#_Toc136713374)

[1.1. Introducere 5](#_Toc136713375)

[1.2. Descrierea temei 5](#_Toc136713379)

[1.3. Scop si obiective 5](#_Toc136713382)

[1.3.1. Obiective principale 6](#_Toc136713384)

[1.3.1.1. Obtinerea setului de carti 6](#_Toc136713385)

[1.3.1.2. Realizarea interfetei jocului 8](#_Toc136713403)

[1.3.1.3. Implementarea mecanicii jocului 9](#_Toc136713412)

[1.3.2. Obiective secundare 9](#_Toc136713414)

[1.4. Tehnologii utilizate 9](#_Toc136713421)

[1.4.1. Biblioteci 10](#_Toc136713428)

[1.5. Cazuri principale de utilizare a aplicatiei 10](#_Toc136713431)

[1.6. Organizarea lucrarii 10](#_Toc136713433)

[2. Teorie (25-30 pagini) 10](#_Toc136713434)

[2.1. Source Control 10](#_Toc136713435)

[2.1.1. GIT 11](#_Toc136713436)

[2.1.2. SmartGit 13](#_Toc136713437)

[2.2. Java 14](#_Toc136713438)

[2.3. Javascript 21](#_Toc136713439)

[2.4. Vue.js 21](#_Toc136713440)

[2.5. Pinia 21](#_Toc136713441)

[2.6. Xstate 21](#_Toc136713442)

[2.7. MongoDB 21](#_Toc136713443)

[2.8. IDEs 21](#_Toc136713444)

[2.9. Wireframes 21](#_Toc136713445)

[2.10. Justinmind Mockups 21](#_Toc136713446)

[3. Descrierea formala a aplicatiei (5-15 pagini) 21](#_Toc136713447)

[3.1. Actori 21](#_Toc136713448)

[3.2. Use 21](#_Toc136713449)

[3.2.1. Admin Use-case 22](#_Toc136713450)

[3.2.2. Player Use-case 22](#_Toc136713451)

[3.2.3. System Use-case 22](#_Toc136713452)

[3.3. Wireframes 22](#_Toc136713453)

[3.4. Mockups 22](#_Toc136713454)

[3.5. Arhitectura 22](#_Toc136713455)

[4. Detalii de implementare (25-30 pagini) 22](#_Toc136713456)

[Descriu use-case 22](#_Toc136713457)

[5. Concluzii si dezvoltari ulterioare (1-2 pagini) 22](#_Toc136713458)

[5.1. Concluzii 22](#_Toc136713459)

[5.2. Dezvoltare ulterioare 22](#_Toc136713460)

[6. Bibliografie 22](#_Toc136713461)

1. Prezentarea temei (2-4 pagini):

1.1. Introducere

Chemarea mea catre acest proiect isi are originile in unele dintre cele mai frumoase perioade ale vietii: copilaria, si perioada studentiei. Jocul de carti Duel Masters, unul dintre obiectele principale ale acestui proiect, a facut parte din copilaria mea, fiind captivat atat de interactiunea pe care o aveam cu ceilalti prieteni cu care jucam, cat si de complexitatea acestuia.

Anii au trecut, copilaria a ramas in urma, iar ideea acestui joc a ramas pentru mine doar o amintire. In schimb, o alta pasiune a aparut: programarea. Liceul m-a introdus in aceasta lume, iar studentia mi-a aratat ca singurul obstacol din acest domeniu este imaginatia.

Astfel, avand oportunitatea de alege o tema de proiect pentru incheierea studiilor universitare, am decis sa utilizez cunostiintele dobandite in ultimii ani si sa combin cele 2 elemente care au marcat cele 2 perioade ale vietii mele.

1.2. Descrierea temei

Dupa cum se precizeaza si in titlul temei alese, aplicatia dezvoltata va presupune realizarea unui mediu de desfasurare a unui meci de Duel Masters, intre boti. Acesti boti vor inlocui jucatorul real, si vor lua decizii in functie de contextul si starea meciului. Calitatea deciziilor va fi diversa, intru-cat jocul este unul complex.

Totodata, aplicatia va permite desfasurarea de meciuri intre jucatori reali (useri) si boti. Nivelul de dificultate al meciului va fi reprezentat de catre algoritmul din spatele bot-ului. Despre metodologia de luare a unei decizii se va vorbi, mai tarziu, in capitolul ...

1.3. Scop si obiective

Dezvoltarea aplicatiei a urmarit cateva obiective principale, prioritare, care reprezentau baza temei. Pe langa acestea, vom prezenta si cate obiective secundare, dezvoltate pe baza celor principale, ce aduc noi functionalitati si imbogatesc placut aplicatia.

1.3.1. Obiective principale

1.3.1.1. Obtinerea setului de carti

Dupa cum am precizat anterior, jocul Duel Masters reprezinta un joc de carti. Fiecare carte are utilizari diferite, determinate de diferiti factori precum: starea curenta a meciului, mutarile facute de cei 2 jucatori in tururile anterioare ale meciului, etc.



Figura 1.0: Carte de tip Creature

Astfel, avand in considerare timpul disponibil dezvoltarii acestui proiect, cat si dorinta autorului de a realiza o aplicatie functionala, care sa prezinte cat mai multe dintre elementele acestui joc, a fost necesara trierea setului complet de carti ale jocului.

Setul contine 3 tipuri principale de carti:

1. Creature (creaturi) : carti pe care cei 2 jucatori le plaseaza pe terenul de joc si care participa la dueluri intre ele, fiind elementul principal al jocului. O astfel de carte este prezentata in figura 1.1.
2. Spell: carti cu one-time effect; cu alte cuvinte, aceste carti sunt utilizate pentru a realiza o actiune (abilitate) in momentul utilizarii, dupa care sunt eliminate din joc
3. Evolution (evolutii): carti similare cu cele de tip Creature, diferenta reprezentand-o necesitatea de a plasa o astfel de carte deasupra unei carti de tip Creature, realizand, dupa cum ii spune si numele, o evolutie a cartii de baza.



Figura 1.1: Carte de tip Spell

Cartile de tip Creatura reprezinta majoritatea cartilor din setul complet de carti, iar din acest motiv s-a ales utilizarea, pentru dezvoltarii primei versiuni a aplicatiei, doar acest tip de carti.



Figura 1.2: Carte de tip Evolution

Alti factori care au contribuit la trierea setului de carti:

* Limitarea la doar cateva tipuri speciale de Creatura (eliminarea celor de tip Cross Gear, Wave Striker sau Accelerator)
* Imaginile cartilor propriu-zise: intru-cat jocul isi are originile in Japonia, exista carti pentru care nu s-au putut obtine imagini cu textul inscris pe acestea, in limba engleza.

Dintr-un total de aproximativ 1400 de carti, s-a obtinut un set de 433 de carti de tip Creatura ce vor fi utilizate in prima faza a dezvoltarii aplicatiei.

1.3.1.2. Realizarea interfetei jocului

Pentru desfasurarea unui meci, fie el intre 2 boti, 1 bot si un jucator real (user) sau intre 2 jucatori (planificat pentru dezvoltari ulterioare), este necesara crearea unei interfete vizuale, in care sunt dispuse cele 2 table de joc, corespunzatoare fiecarui jucator.

Stuctura unei table de joc este urmatoarea:

* Battle Zone: zona de batalie, unde sunt plasate cartile de tip Creatura ce se vor duela cu cele ale jucatorului advers.
* Mana Zone: mana reprezinta resursa necesara pentru a putea plasa in zona de batalie o carte. Fiecare carte va consuma o anumita cantitate de mana, aceasta valoare fiind inscriptionata pe carte. Astfel, fiecare carte plasata in zona de mana va creste capacitatea jucatorului de a plasa carti in zona de batalie.
* Hand: cartile din mana jucatorului. Acestea pot fi plasate in una din cele 2 zone prezentate anterior.
* Graveyard: zona cartilor distruse. In urma duelurilor sau executiei abilitatiilor, cartile ce vor fi distruse vor fi plasate in aceasta zona.
* Deck: pachetul de carti. In fiecare tura, jucatorul poate lua o carte din acest pachet, fapt ce asigura continuitatea meciului.
* Shields: scuturile jucatorului. Acestea reprezinta punctele de viata ale jucatorului. Jucatorul care ramane, in timpul meciului, fara nici un scut, va pierde meciul.

1.3.1.3. Implementarea mecanicii jocului

Jocul prezinta un set de reguli si mecanici care se aplica in diferite momente ale meciului. Spre exemplu: in fiecare tura, un jucator poate lua o singura carte din pachet. Aceste mecanici vor fi implementate si integrate atat pentru conceptul de meci bot vs bot, cat si in celelalte variante.

1.3.2. Obiective secundare

Obiectivul principal este, in mod evident, crearea unui mediu prin care poate avea loc un meci de Duel Masters. Realizarea acestui obiectiv necesita indeplinirea altor cateva obiective, dintre care enumeram:

* Optiunea de a crea mai multi useri (playeri)
* Posibilitatea unui user de a isi gestiona colectia de carti:
  + Vizualizarea colectiei
  + Renuntarea la cartile nedorite
  + Imbogatirea colectiei cu alte carti, prin cupararea de pachete de carti sau schimburi de carti cu alti jucatori

1.4. Tehnologii utilizate

Arhitectura aplicatiei prezinta 3 componente principale: serverul, clientul si baza de date.

Tehnologiile utilizate pentru gestionarea celor 3 sunt urmatoarele:

* Server: Limbajul de programare JAVA; Mediul de programare Eclipse (varianta SpringToolSuite4)
* Client: Limbajul de programare JavaScript; Frameworkul Vue.js; Mediul de programare Visual Studio Code
* Baza de date: baza de date document-oriented MongoDB; software-ul utilizat pentru administrarea bazei de date: MongoExpress

Totodata, pentru testarea request-urilor venite dinspre client spre server, am utilizat API-ul Postman.

1.4.1. Biblioteci

Impreuna cu framework-ul Vue.js, am utilizat librariile Pinia si Xstate.

Pinia reprezinta o librarie utila pentru managementul starilor din ecosistemul Vue. La randul ei, Xstate reprezinta o librarie utila pentru implementarea conceptului de finite state machine (aparat cu stari finite). Cele 2 s-au dovedit a fi cruciale in procesul de dezvoltare a aplicatiei, ajutand la o gestiune eficienta si fluida a informatiei cu care lucreaza aplicatia.

1.5. Cazuri principale de utilizare a aplicatiei

Aplicatia poate fi observata din 2 perspective. Partea de concurs de boti se adreseaza unui public mai rezervat, care urmareste dezvoltarea si implementarea unor algoritmi de joc asupra unui subiect, care in cazul acesta este jocul Duel Masters. Totodata, jocul propriu-zis este adresat in special copiilor, insa complexitatea acestuia poate crea interes si din partea unor persoane mai mature.

1.6. Organizarea lucrarii

2. Teorie (25-30 pagini)

2.1. Source Control

Precum orice proces de dezvoltare a unei aplicatii, nu vor exista niciodata doar 2 etape: faza initiala, in care aplicatia este complet nefunctionala, si faza finala, in care aplicatia prezinta toate functionalitatiile dorite de proiectant. Procesul va fi marcat de o succesiune de pasi ce vor fi urmati pentru a realiza produsul final.

Fara a intra in detalii specifice acestui proiect, enumeram cateva situatii care prezinta mai clar pasii amintiti anterior, cat si impedimentele provocate de acestia:

* Implementarea unei functionalitati specificate de proiectant
* Aparitia unor schimbari de proiectare, ce necesita modificarea unei functionalitati deja implementate
* Rezolvarea unor bug-uri aparute in urma implementarii

Se observa clar necesitatea pastrarii unei istorii a versiuniilor aplicatiei, pe parcursul dezvoltarii. Pentru a realiza asta, s-a decis utilizarea unui sistem de control al versiunilor unui proiect: GIT.

2.1.1. GIT

Git reprezinta unul dintre cele mai utilizate sisteme de control al versiunilor. Acesta a fost creat de catre Linus Torvalds, creatorul Linux, in anul 2005.

Este folosit pentru a salva si urmarii modificarile ce sunt efecutate asupra fisierelor unui proiect. Astfel, dezvoltatorul proiectului poate urmarii atat stadiul actual al acestuia, cat si starea la diferite momente de timp.

Aceste proprietati il transforma in tool-ul esential colaborarii in echipele de dezvoltare al unui soft. Mai multi developeri pot lucra simultan pe acelasi proiect si isi pot share-ui progresul, functionalitatile Git-ului permitand aceasta tranzitie eficienta si fara conflicte. Despre acestea se va detalia in cele ce urmeaza.



Figura 2.1.1. Salvarea datelor sub forma de snapshots

2.1.1.1. Functionalitatiile Git-ului

Elementul central in cadrul utilizarii Git-ului este bine cunoscutul Repository (sau, pe scurt, repo). Acesta reprezinta, practic, un spatiu de stocare in care se afla atat fisierele, cat si istoricul modificarilor (commit-urile).

Pentru a crea un repository, trebuie ales un folder de catre utilizator, si apoi anuntat Git-ul printr-o comanda ce va seta acel folder ca fiind un repository. Orice schimbare adusa fisierelor din acest folder va fi remarcata de catre Git.

Aceste fisiere se pot afla in una din cele 2 stari: tracked (urmarite) si untracked (neurmarite). Fisierele untracked reprezinta fisiere nou adaugate, ce nu se regasesc in ultimul snapshot. Fiserele tracked sunt fisiere ce se regasesc in ultimul snapshot.

Pe masura ce modificam un fisier, acesta trece prin urmatoarele stari:

1. Untracked: fisier pe care Git-ul nu l-a „vazut” pana in acest moment
2. Unmodified: fisier existent in ultimul snapshot, si asupra caruia nu s-au efectuat inca modificari
3. Modified: fisier existent in ultimul snapshot, si care a fost modificat
4. Staged: fisier modificat, ce va fi inregistrat in urmatorul snapshot



Figura 2.1.2. Ciclul de viata al starilor unui fisier

Aceste stari prezinta circuitul pe care un fisier il urmeaza local. O imagine de ansamblu, ce include si legatura cu Repository-ul, ar fi urmatoarea:



Figura 2.1.3. Structura unui proiect si tranzitiile intre stari: directorul de lucru, zona de staging si repository-ul

Se pot observa tranzitiile intre stari:

* Directorul de lucru → Staging Area: marcarea fisierelor ce se doresc a fi salvate in urmatorul snapshop din repository
* Staging Area → Repository: salvarea fisierelor (commit)
* Repository → Directorul de lucru: preluarea starii proiectului la un anumit moment de timp (checkout)

2.1.1.2. Utilizarea Git-ului

Git-ul poate fi utilizat prin diferite metode. Utilizarea command-line-ului reprezinta metoda clasica, insa pot fi utilizate si alte interfete grafice (GUI) precum SmartGit sau SourceTree.

Diferenta dintre cele 2 metode consta in facilitatile pe care le ofera cea din urma: spre deosebire de linia de comanda, unde este necesar a fi cunoscute comenzile propriu-zise, un client GUI pentru Git simplifica managementul Repository-ului.

2.1.1.3. SmartGit

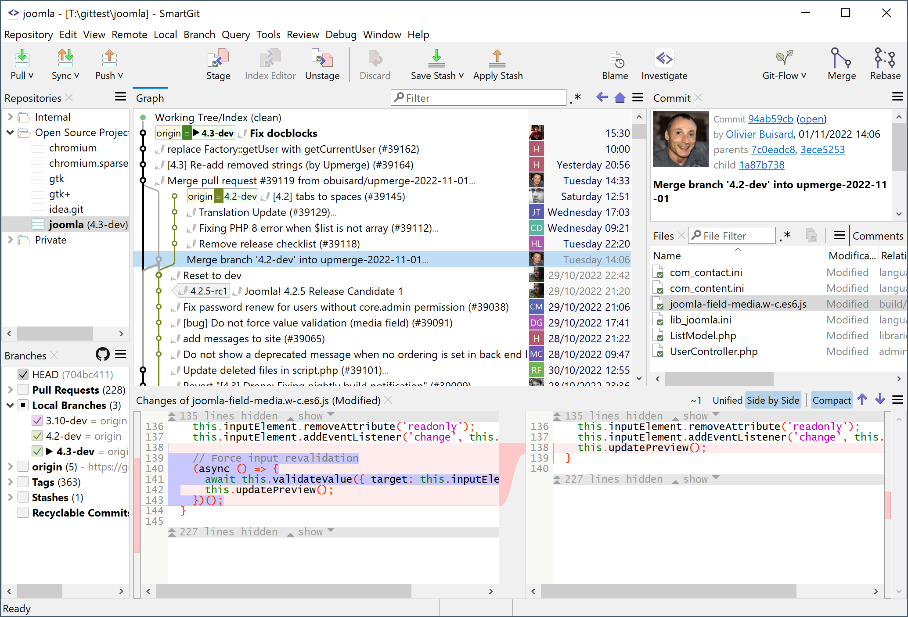


Figura 2.1.2. Interfata grafica a clientului SmartGit

SmartGit reprezinta un client grafic pentru Git, cu ajutorul caruia se poate gestiona un repository. SmartGit ofera functionalitatiile specifice Git-ului, alaturi de o interfata vizuala intuitiva, ce simplifica intregul proces.

Printre avantajele utilizarii acestui soft enumeram:

* Client multi-platform, ce ofera aceeasi interfata pentru multiple sisteme de operare: Windows, macOS si Linux
* Vizualizarea arborelui sursa
* Suport si tool incorporat pentru rezolvarea conflictelor

2.2. Java

2.2.1. Istoric

Java reprezinta un limbaj de programare orientat pe obiect, creat de James Gosling, Patrick Naughton, Chris Warth, Ed Frank si Mike Sheridan de la compania Sun Microsystems, in anul 1991. Dezvoltarea primei versiuni functionale al acestui limbaj a durat 18 luni, si initial s-a numit Oak, dar a fost redenumit in Java in anul 1995.

Limbajul Java a aparut, precum predecesorii sai (C, C++, Assembly, etc), ca urmare a necesitatilor tehnologice determinate de evolutia calculatoarelor, retelelor, si mai ales, a internetului. Pentru a intelege mai bine, vom prezenta o scurta istorie a modului in care limbajele de programare au evoluat in a doua jumatate a secolului 20.

Fiecare inovatie in designul limbajelor de programare a fost motivata de nevoia de a rezolva probleme fundamentale pe care limbajele deja existente nu le puteau solutiona.

Aparitia limbajului C a fost determinata de necesitatea unui limbaj structurat, eficient, care sa inlocuiasca limbaje precum Assembly, Fortran sau Cobol. Totodata, complexitatea ridicata a programelor a dus la aparitia succesorului limbajului C, si anume C++, numit initial „C cu clase”.

Momentul de cotitura l-a reprezentat apritia World Wide Web. Terenul este acum pregatit pentru Java. [sietk] Internetul a catapultat Java in varful ierarhiei limbajelor de programare, iar limbajul Java, la randul lui, a avut un efect major asupra internetului.

2.2.2. Overview

Precum in orice alt limbaj de programare, elementele Java nu sunt izolate unele de celelalte, ci sunt utilizate impreuna. Programarea orientata pe obiect (OOP) sta la baza Java. Orice program scris in Java va fi orientat pe obiect. Dupa cum se precizeaza si Herbert Schildt in [sietk], exista 2 paradigme ce guverneaza modul in care este construit un program.

Prima dintre acestea se numeste *model orientat pe proces* (process-oriented model). Acest model reprezinta o succesiune de pasi si actiuni (cod) ce lucreaza asupra unor date. Limbajele procedurale precum C utilizeaza acest concept, insa complexitatea si numarul ridicat de linii de cod al programelor vor crea probleme in utilizarea acestui model.

A doua paradigma o reprezinta *programarea orientata pe obiect*. Acest concept presupune organizarea codului in jurul datelor, sau mai bine spus, *obiectelor*. Astfel, un program orientat pe obiect poate fi caracterizat ca *un mediu in care datele controleaza accesul la cod.*

2.2.3. Abstractizare

Un aspect esential al programelor orientate pe obiect il constituie abstractizarea. Pentru a gestiona complexitatea mare a programelor, se vor folosi tehnici de abstractizare.

Spre exemplu, cand o persoana conduce o masina, acea persoana nu concepe masina precum un set enorm de componente individuale. Ea este vazuta precum un singur obiect cu un comportament bine definit si o suita de caracteristici si functionalitati. Aceasta abstractizare face ca detaliile despre modul in care functioneaza motorul sau franele sa fie ignorate.

Clasificarea ierarhica reprezinta o tehnica de abstractizare. Aceasta presupune „desfacerea” intregului sistem in subsisteme. Revenind la exemplul masinii, putem vedea aceste subsisteme precum sistemul de franare, sistemul audio, sistemul de incalzire, etc. Acest ansamblu compune intregul obiect, iar intregul obiect este gestionat cu ajutorul elementelor ce il formeaza.

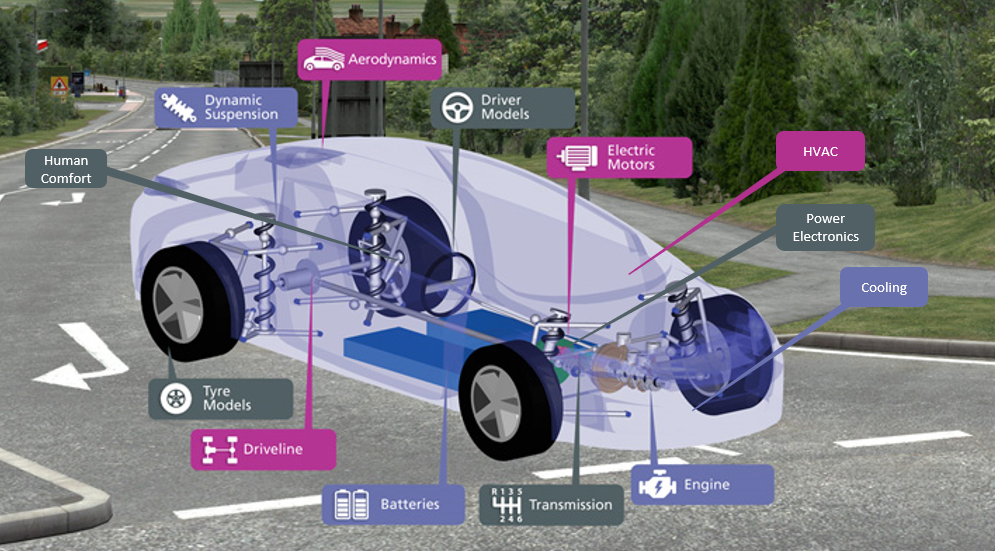


Figura 2.2.1. Ansamblu de subsisteme din structura unui autovehicul

Aceasta abstractizare poate fi aplicata, evident, si programelor scrise in limbaj orientat pe obiect. Un program complex poate fi structurat in multiple componente (obiecte), cu comportament unic si bine definit. [sietk] Ele pot fi tratate precum entitati care raspund la apeluri ce le spun *realizeaza aceasta actiune*. Aceasta este esenta programarii orientate pe obiect.

2.2.4. Principiile programare orientate pe obiect

Cele 3 principii ce guverneaza aceasta tehnica sunt: incapsularea, mostenirea si polimorfismul. In cele ce urmeaza, vom prezenta detalii despre modul in care aceste tehnici influenteaza modul in care lucram cu limbajul Java.

2.2.4.1. Incapsularea

Incapsularea reprezinta „invelisul” protector al codului. Cu alte cuvinte, incapsularea reprezinta un mecanism prin care datele si metodele ce gestioneaza aceste date sunt grupate intr-o unitate, ce le „ascunde” de mediul exterior. Aceasta unitate se numeste *clasa.* Aceasta prezinta structura si modul de functionare pe care il vor avea obiectele de tipul clasei. Obiectele se mai numesc *instante ale clasei*.

Prin „ascundere” ne referim la managementul accesului la membrii clasei. Accesul se stabileste utilizand cuvinte cheie numite *modificatori de acces* (*access modifiers)*. Acestia sunt de 4 tipuri:

* Private: accesul la un membru *privat* este permis doar in interiorul clasei.
* Public: accesul al un membru *public* este permis de oriunde, atat din interiorul clasei, cat si din afara ei.
* Protected: accesul la un membru *protected* este permis doar in interiorul package-ului in care se afla clasa, sau in alte package-uri, utilizand clasa derivata, prin *mostenire*, despre care vom vorbi in urmatorul subcapitol.
* Default: accesul la un membru *default* este permis doar in interiorul package-ului in care se afla clasa.

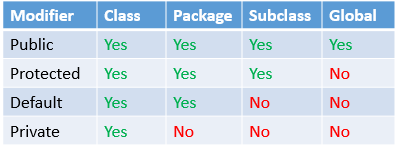


Figura 2.2.2. Modificatorii de acces din limbajul Java

2.2.4.2. Mostenirea

Mostenirea, dupa cum sugereaza si termenul, reprezinta proprietatea prin care un obiect preia caracteristicile „parintelui” sau. Prin parinte, ne referim la clasa din care aceasta deriva. Acest concept sustine ideea de clasificare ierarhica.

Vom considera un exemplu din lumea reala: un cimpanzeu. Acesta face parte din clasa primatelor, care, la randul ei, face parte din clasa mamiferelor. Acestea din urma fac parte din clasa animalelor. Se observa astfel ierarhia claselor, in care fiecare subclasa mosteneste toate atributele superclaselor.

Daca nu ar exista mostenire, atunci fiecare obiect ar trebui sa isi defineasca intregul set de proprietati, care sa ii ateste unicitatea. Utilizand conceptul de mostenire, un obiect trebuie sa isi defineasca doar acele caracteristici ce il fac diferit de celelalte din clasa lui. Astfel, mostenirea confera obiectului statusul de *instanta mai specifica* a clasei.

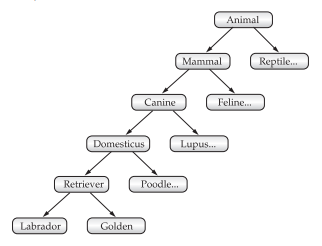


Figura 2.2.3. Lantul mostenirii in lumea animala

2.2.4.3. Polimorfism

Termenul de polimorfism isi are originile in limba greaca: *poly* insemnand „multe”, iar *morphe* insemnand „forme”. In lumea limbajelor de programare orientate pe obiect, polimorfismul reprezinta proprietatea de a avea multiple implementari ale aceleiasi interfete, fiecare din ele gestionand datele intr-un mod unic.

Putem vedea acest concept precum o interfata si un set de metode, care vor definii diferite sarcini, insa toate implementarile ale acestor metode, indiferent de modul de functionare si de rezultatul final, au aceeasi baza: ideea metodei. Vom exemplifica, din nou, cu o situatie din lumea animaliera: simtul olfactiv al unui caine. Cand acesta simte mirosul hranei, el va actiona mergand spre bolul cu mancare. In situatia in care simte mirosul unei pisici sau un alt caine, va alerga dupa ea/el si va latra. Asadar, conceptul de baza este simtul mirosului, dar in functie de *datele* pe care „lucreaza”, va avea un alt rezultat final.

[sietk] Cele 3 elementele fundamentale ale programarii orientate pe obiect incapsularea, mostenirea si polimorfismul lucreaza impreuna, pentru a crea un mediu care suporta o dezvoltare robusta si scalabila.

2.2.5. Spring Boot

Spring Boot reprezinta un framework al limbajului Java, util pentru dezvoltarea microserviciilor si aplicatilor Web. Acesta este dezvoltat pe baza framework-ului Spring, si vine cu multiple avantaje fata de predecesorul sau.

Framework-ul Spring punea la dispozitie Spring MVC pentru aplicatii web, insa configurarea acestuia reprezenta un pas dificil de trecut pentru programatorii nefamiliarizati cu acesta. Solutia a reprezentat-o Spring Boot. Acesta contine toate caracteristicile Spring, si faciliteaza dezvoltarea aplicatiilor, reducand din complexitatea configuratiilor. Astfel, programatorul se poate axa direct pe logica de functionare a aplicatiei, si nu pe procesul de configurare.

2.2.5.1. Proprietatiile Spring Boot

Spring Boot vine cu o lista de proprietati, din care enumeram:

* Permite configurarea proiectului in XML: mai facila decat in cazul Spring, totul fiind deja *auto-configured* (configurare realizata pe baza dependintelor de jar-uri adaugate in XML; utilizata prin adnotarile *@EnableAutoConfiguration* si *@SpringBootApplication*).
* Crearea unui REST API: simpla utilizare a adnotarii *@RestController* si a celor specifice *endpoint-urilor*, precum *@RequestMapping, @GetMapping*, etc, va simplifica acest proces.
* Include un server de Tomcat incorporat, pe care pot fi lansate pachete *JAR* (Java Archive) sau *WAR* (Web Application Resource)

2.2.5.2. Arhitectura Spring Boot

Arhitectura Spring Boot este structurata pe nivele (*layers*). Un nivel comunica cu cel aflat imediat sub sau deasupra lui, in ierarhie. Aceasta structura poate fi vizualizata in imaginea urmatoare:

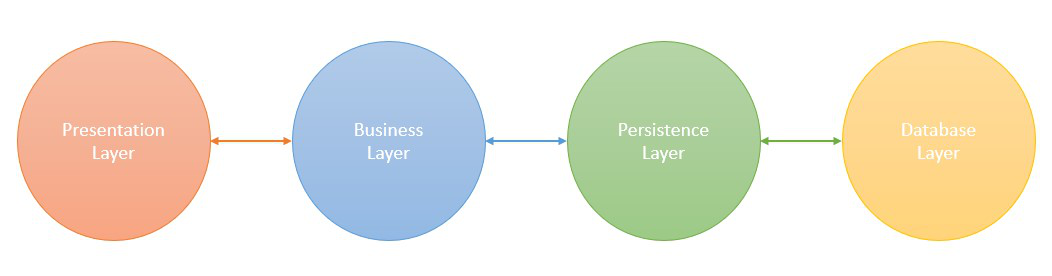


Figura 2.2.4. Nivelurile ierarhice ale arhitecturii Spring Boot

Nivelul *Prezentare* reprezinta nivelul din varful ierarhiei. Acesta are rolul de a gestiona request-urile de HTTP, impreuna cu datele (in format JSON) sosite de la client. Aceste date sunt convertite in obiecte specifice fiecarui proiect, care mai apoi sunt trimise nivelului *Business*.

Nivelul *Business* contine business logic-ul: serviciile care opereaza pe datele primite de la nivelul Prezentare. Nivelul *Persistence* prezinta logica de salvare a datelor bazei de date. Converteste date ce vor fi salvate in baza de date in formatul necesar, si vice-versa.

Nivelul *Database* contine baza de date si gestioneaza datele din aceasta. Se ocupa cu operatiile CRUD (Create, Read, Update si Delete).

Vom prezenta in continuare, sumar, flow-ul functionarii acestei arhitecturi. Imaginea urmatoare este, in acest sens, utila.



Figura 2.2.5. Flow-ul de functionare al arhitecturii Spring Boot

Clientul trimite request-uri catre Controller. Aceste request-uri pot fi de urmatoarele tipuri: GET, POST, PUT, PATCH, etc. Fiecare dintre acestea are un anumit rol. Spre exemplu, GET este utilizat pentru a obtine o anumita data de la server, in timp de PATCH este utilizat cand se doreste modificarea unei date din baza de date.

Controller-ul mapeaza request-ul la un endpoint, si apeleaza metodele din service pentru a indeplinii sarcina specifica acelui request.

Service-ul realizeaza business logic-ul si actioneaza asupra bazei de date. Datele prelucrate sunt intoarse (in anumite cazuri) la client.

2.3. Javascript

2.3.1. Istoric

JavaScript este un limbaj de scripting dezvoltat de catre Brendan Eich de la compania Netscape, in 1995. Scopul acestuia a fost sa creeze un limbaj care se plia browser-ului web dezvoltat de catre compania Netscape: *Netscape Navigator*.

Dupa cum spune insusi creatorul JavaScript, Brendan Eich, in [jsBible], „javascript s-a nascut din nevoia de a permite dezvoltatorilor de HTML sa scrie script-uri direct in documentele lor”. La mijlocul anilor `90, dezvoltarea aplicatiilor Web intra intr-o noua era. Traditionalul HTML urma sa fie acompaniat de nou-aparut-ul Java Applet, vazut drept [jsBible] adevaratul mod de a naviga pe paginile Web. Astfel, javascript urmarea sa fie utilizat pentru a crea scripturi pentru Java Applets.

Desi sintaxa javascript se bazeaza, partial, pe cea a limbajului Java, fapt ce ar fi incurajat dezvoltatorii sa il utilizeze, acesta nu respecta ideea fundamentala a unui script: sintaxa simpla, putin cod si functional. Nu se dorea declararea tipurilor obiectelor, necesitatea de a pune punct punct-si-virgula dupa fiecare linie de cod si alte elemente de sintaxa ce ar fi incetinit scrierea codului.

2.3.2. Overview

JavaScript este un limbaj de scripting, utilizat pentru a crea pagini web, al caror content este dinamic, permitand utilizatorilor sa interactioneze cu acesta, nemaifiind necesara reincarcarea paginii pentru a vedea noua stare a content-ului.

Unul dintre aspectele esentiale ale acestui limbaj, care in unele cazuri poate vi vazut drept un dezavantaj, il reprezinta libertatea si flexibilitatea pe care o confera programatorului, precum lipsa tipurilor de date clasice: in limbajul Java, o variabila poate fi declarata de tipul *int*, *string*, *boolean*, dar in JavaScript, aceste tipuri sunt inlocuite de keyword-ul *let* sau *var*. Aceasta flexibilitate trebuie gestionata atent de catre programator.

JavaScript poate fi utilizat atat pe partea de client, cat si pe partea de server. Client-side JavaScript vine cu cateva trasaturi specifice limbajelor de programare, prin care poate realiza sarcini precum:

* Stocarea valorilor utile, din cadrul paginii aplicatiei Web, in *variabile*.
* Rularea unor functii, ca raspuns la diferite evenimente ce apar in pagina. Spre exemplu, in momentul in care un utilizator da click pe un button, se va apela o functie care schimba culoarea background-ului (cunoscuta functionalitate de Dark Mode).
* Realizarea legaturii cu server-ul, pentru preluarea datelor de la acesta si gestionarea acestora in pagina.

O alta trasatura importanta o reprezinta API-urile (Application Programming Interface). Un API este set de protocoale si tool-uri ce permit comunicarea intre diferite aplicatii software. In cazul unei aplicatii Web, API-urile au rolul de a stabili comunicatia si modul in care datele sunt transferate intre client si server. In figura de mai jos se prezinta schematic legatura dintre cele 2 elemente: cu ajutorul Fetch API pe partea de client si Rest API pe partea de server.

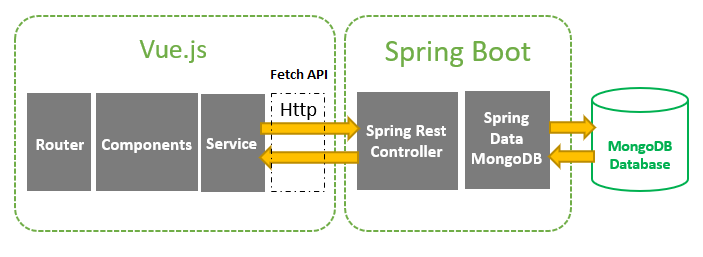


Figura 2.2.6. Utilizarea API-urilor in lantul comunicarii dintre Client (Vue.js) si Server (Spring Boot).

Pentru dezvoltarea unei aplicatii Web pot fi utilizate o multitudine de API-uri. Aceste se incadreaza in mai multe categorii, din care enumeram:

* Service API: sunt cele mai comune, rolul lor fiind de a realiza transferul de date intre aplicatii. Utilizeaza protocoale HTTP si date in format JSON sau XML. Un exemplu de un astfel de API este RESTful API.
* Authentication API: au rolul de a asigura autentificarea utilizatorilor intr-o aplicatie Web. Ofera dezvoltatorului functii si tool-uri pentru realizarea functionalitatiilor de register si login. Exemple de acest gen sunt OpenID Connect si OAuth.
* Payment API: rol in efectuarea sigura a tranzactiilor online. Un exemplu de acest gen este PayPal Rest API.
* Social Media API: util pentru a integra diferite platforme de socializare intr-o aplicatie Web, prin adaugarea de functionalitati specifice acestora: postarea de articole, vizualizarea profilului unui alt utilizator, etc. Un astfel de API il reprezinta Twitter API.

Astfel, se observa impactul major pe care il au aceste interfete. Elimina necesitatea proiectarii si dezvoltarii de la zero al unui set urias de functionalitati, fiind eficiente din punct de vedere al timpului si costului dezvoltarii. Printre alte avantaje se numara modularitatea, reutilizabilitatea si flexibilitatea.

Nu putem vorbi despre JavaScript si despre API-uri fara sa amintim si despre DOM (Document Object Model). DOM-ul este, la randul lui, un Web API. Acesta reprezinta legatura dintre paginile web si script-urile ce actioneaza pe aceste pagini. Prin intermediul lui se controleaza elementele din pagina.

DOM-ul poate vi vazut precum un arbore cu noduri, in care fiecare nod reprezinta un obiect. Un obiect poate fi un element de HTML, CSS, cu alte cuvinte contentul paginii. Script-urile scrise in limbajul JavaScript actioneaza asupra nodurilor acestui arbore. Astfel are loc modificarea dinamica a acestuia. Dezvoltatorii de aplicatii Web utilizeaza JavaScript pentru a:

* Accesa elemente, utilizand metode ale DOM-ului precum: *getElementById* sau *getElementByClassName* (unui element de HTML i se poate atribui un id sau o clasa)
* Adauga sau elimina dinamic elemente: spre exemplu, afisarea unui mesaj de eroare in cazul in care un field dintr-un form nu a fost completat.
* Modifica contentul: continuand exemplul anterior, se poate realiza activarea unui buton daca toate field-urile au fost completate.
* Gestiona evenimente: unui buton i se poate atribui un eveniment precum cel de *click*, care poate fi „prins” de catre JavaScript si mapat la o functie ce va fi apelata.

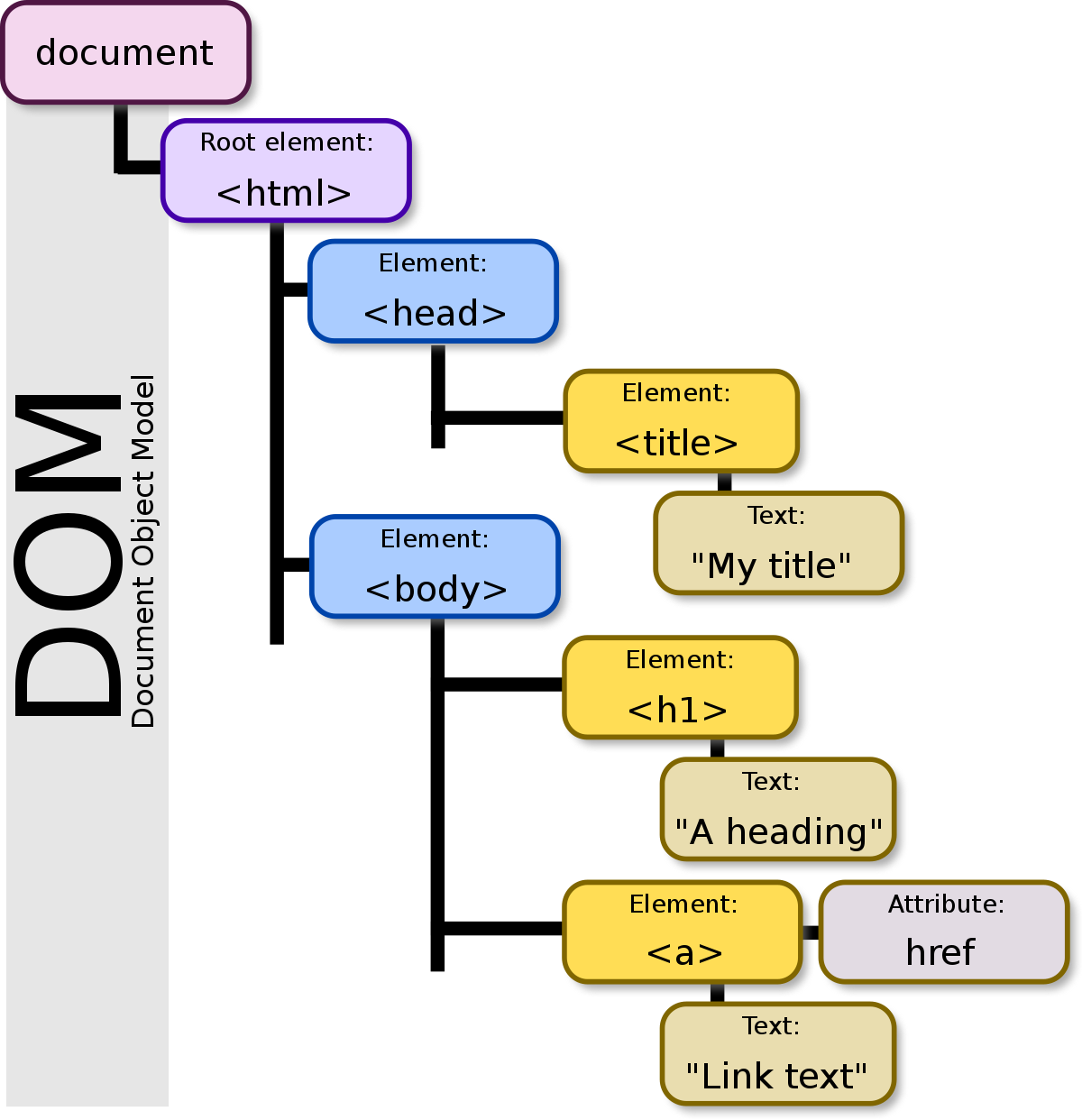


Figura 2.2.7. Reprezentarea arborescenta a DOM-ului

Ca ultim aspect, vom prezenta cateva detalii despre o alta trasatura esentiala a limbajului JavaScript: versatilitatea. JavaScript poate fi utilizat front-end, back-end, este compatibil cu majoritatea browser-elor actuale, utilizeaza o multitudine de API-uri, etc. Pe langa cele enumerate anterior, amintim:

* Utilizarea Cross-platform: pe langa aplicatiile Web, acest limbaj poate fi utilizat si in dezvoltarea aplicatiilor Mobile (cu ajutorul React Native sau Mobile Angular UI).
* Prezinta un ecosistem bogat in framework-uri precum React, Vue sau Angular, si librarii precum jQuery, dar si multe plug-in-uri. Acestea faciliteaza procesul de dezvoltare, si ajuta la crearea unor aplicatii Web complexe.
* Se incearca migrarea acestuia si in domeniul IoT, prin framework-uri precum Node.js sau IoT.js .

In concluzie, limbajul JavaScript prezinta o lista lunga de caracterstici ce il transforma intr-unul dintre cele mai, daca nu cel mai util limbaj din industria IT la ora actuala.

2.4. Vue.js

2.5. Pinia

2.6. Xstate

2.7. MongoDB

2.8. IDEs

2.9. Wireframes

2.10. Justinmind Mockups

2.11. Algoritmi de joc

3. Descrierea formala a aplicatiei (5-15 pagini)

3.1. Actori

3.2. Use

3.2.1. Admin Use-case

3.2.2. Player Use-case

3.2.3. System Use-case

3.3. Wireframes

3.4. Mockups

3.5. Arhitectura

4. Detalii de implementare (25-30 pagini)

Descriu use-case

5. Concluzii si dezvoltari ulterioare (1-2 pagini)

5.1. Concluzii

5.2. Dezvoltare ulterioare

6. Bibliografie