# FACULTATEA CALCULATOARE, INFORMATICA SI MICROELECTRONICA UNIVERSITATEA TEHNICA A MOLDOVEI

# MEDII INTERACTIVE DE DEZVOLTARE A PRODUSELOR SOFT LUCRAREA DE LABORATOR#

# Lucru in echipa. Aplicatie complexa

Autor:
Marina Jechiu

asistent universitar: Irina Cojanu

## Laboratory work #3

# 1 Scopul lucrarii de laborator

Lucrarea de laborator numărul 5 are drept scop obținerea abiliăților de lucru în echipă și de lucru cu github-ul în acest scop.

### 2 Obiective

- Crearea unei aplicații complexe în echipă;
- Divizarea sarcinilor pe membrii echipei.

#### 3 Laboratory work implementation

#### 3.1 Tasks and Points

În lucrarea de laborator dată au fost realizate următoarele sarcini:

Advanced Level (nota 9 - 10): Dezvoltarea unei aplicatii:Mobile Web Browser Extension Game development (web, mobile, desktop) Service application Internet application Client application

Desktop

#### 3.2 Analiza lucrarii de laborator

https://github.com/MarinaJechiuTI154/MIDPS

Pentru crearea acestui proiect, membrii echipei au avut următoarele responsabilități: Cobîlas Vasile

crearea front-end-ului;

Popușoi Victor

- implementarea algoritmului jocului Yahtzee;
- crearea posibilitatii de inregistrare,logare,logout a utilizatorului;
- salvarea datelor despre utilizator in baza de date;

Jechiu Marina

- salvarea rezultatelor jocului în baza de date;
- crearea paginii Top 10 players;
- crearea paginii de contacte;
- efectuarea merge-ului și rezolvarea conflictelor;

În lucrare de laborator nr.5 s-a realizat un joc care se numește Yahtzee. Este un joc cu zaruri unde scopul principal este acumularea a cât mai multe puncte, facând diferite combinații de zaruri. Este considerat un joc extrem de ușor și foarte relaxant. Sunt 5 zaruri, 3 incercări și 13 combinații. Fiecare combinație validă de zaruri are un punctaj diferit, unele combinații au un număr fix de puncte, iar altele au un număr de puncte egal cu suma valorilor de pe zaruri. Subjocul Yahtzee înseamnă că jucătorul să aibă cinci zaruri la fel, de aceeași valoare, fiind cel mai bine punctată combinație din joc, valoarea punctelor castigate fiind de 50.

Salvarea rezultatelor jocului se efectuează la sfârșitul jocului în baza de date yahtzee, în tabelul results. Acest tabel conține 3 câmpuri: id, username și score. Usernam-ul este dat de valoarea curentă a useru-ului logat, iar rezultatul de punctajul total ales de acesta.

Pagina de top conține un tabel din 10 câmpuri, care extrage rezultatele cele mai mari ale jucătorilor, obținute în urma jocului. Dacă în tabelul results apar noi date, tabelul cu topul se actualizează la un refresh al paginii.

Pagina de contacte conține datele de contact ale administratorilor și o secțiune ce permite transmiterea feedback-urilor sub formă de mesaje.

## 3.3 Imagini



Figure 3.1 – Pagina top players

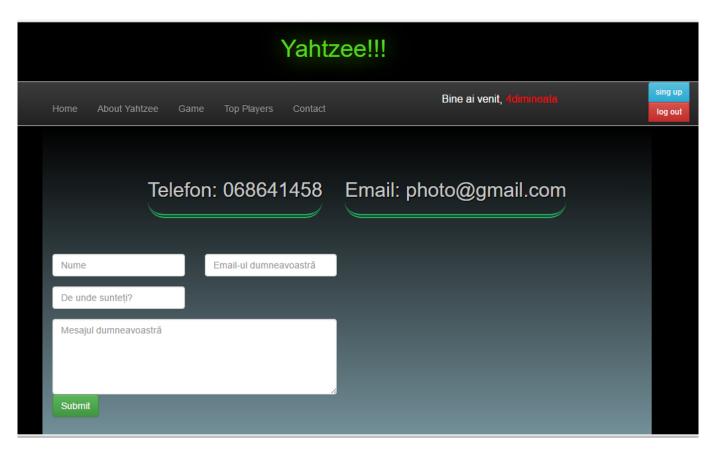


Figure 3.2- Pagina de contacte

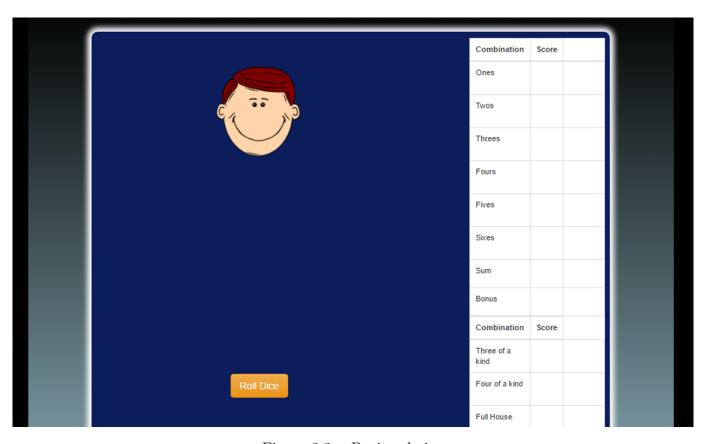


Figure 3.3 – Pagina de joc

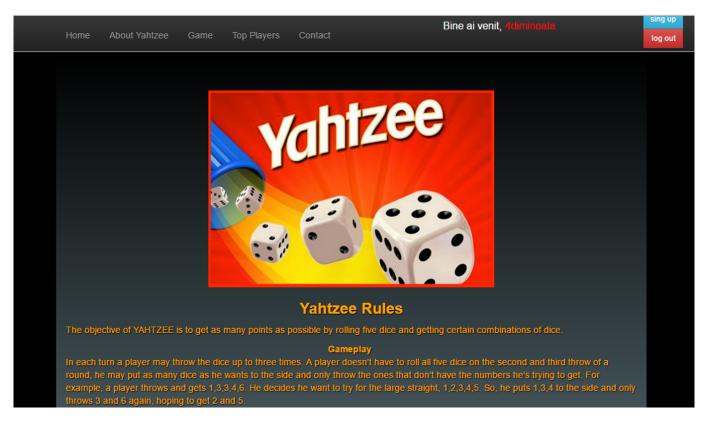


Figure 3.4 – Pagina about

#### Concluzie

Lucrarea numărul 5 a avut drept scop crearea unei aplicații în cadrul unei echipe, cu divizarea task-urilor între membri și contopirea versiunilor de lucru.

A fost creat un site cu implementarea jocului Yahtzee. A fost creată posibilitatea logării și stocării datelor într-o bază de date. Totodată, rezultatele jocului tot sunt stocate într-un tabel a bazei de date, pentru a putea crea ulterior top players.

În urma efectuării lucrării, au fost obținute cunoștințe importante privind crearea paginilor web, reușind înțelegerea complexității modului de funcționare a unui site.

Au fost întâlnite dificultăți în legarea paginilor cu baza de date, cât și de configurare a acestora conform necesităților.

# References

- $1 \ \, {\rm Aldebran} \ \, {\rm Robotics}, \ \, {\it official} \ \, {\it page}, \, {\tt www.aldebaran.com/en}$
- 2 Aldebran Robotics, official page, www.aldebaran.com/en