

MINISTERUL EDUCAȚIEI, CULTURII ȘI CERCETĂRII AL REPUBLICII MOLDOVA

Universitatea Tehnică a Moldovei Facultatea Calculatoare, Informatică și Microelectronică Departamentul Ingineria Software i Automatică

Raport

Lucrarea de laborator Nº3

Disciplina: Tehnologii Web.

Tema: Modele de proiectare. Pattern BusinessLogic

Realizat: Bunescu Gabriel, TI-207

Profesor: asis. univ. Rusu Cristian.

Scopul lucrării

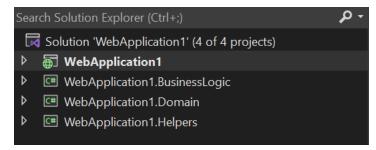
- Familiarizarea cu structura modelului de proiectării BusinessLogic.

II. Sarcina de lucru

 De elaborat un proiect ASP.NET în baza lucrarii de laborator nr.2, utilizând modelul BusinessLogic.

Elaborarea lucrării:

Adăugarea bibliotecii claselor BusinessLogic, Domain, Helpers.



Crearea interfetei Isession în BusinessLogic

```
✓ Interfaces

C # ISession.cs
```

Crearea clasei SessionBL în BusinessLogic

Adăugarea clasei BusinessLogic. Aceasta clasă conține metoda care returnează un obiect care incapsuleaza interfața Isession.

Structura bibliotecii BusinessLogic

```
| WebApplication1
| ✓ WebApplication1.BusinessLogic
| ✓ Properties
| → Propertie
```

În proiectul Domain se creaza dosarele Entities și Enums. Entities conține intități care vor fi utilizate mai tîrziu în lucrul cu baza de date. În dosarul Entities se crează un subfolder User cu două clase în interior: UloginResp.

```
❤️ WebApplication1.Domain.Entities.し
C# WebApplication1.Domain
      1P ⊡using System;
            using System.Collections.Generic;
            using System.Linq;
            using System.Text;
           using System.Threading.Tasks;
          namespace WebApplication1.Domain.Entities.User
            {
                public class ULoginData
                    public string Credential { get; set; }
                    public string Password { get; set; }
     12
     13
                    public string LoginIp { get; set; }
                    public DateTime LoginDateTime { get; set; }
```

La randul ei clasa UloginResp conține care deschrie răspunsul primit după ce utilizatorul se conectează.

```
UloginData.cs
URole.cs
Session.cs
BussinesLogic.cs
ISess

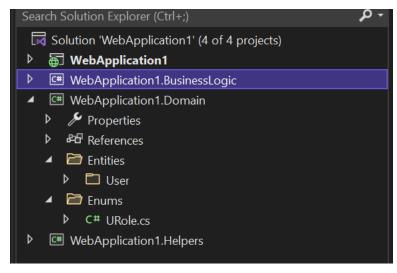
WebApplication1.Domain

Using System;
using System.Collections.Generic;
using System.Linq;
using System.Threading.Tasks;

Inamespace WebApplication1.Domain.Entities.User

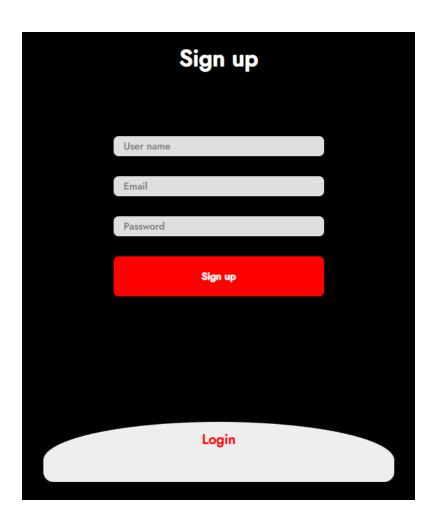
Inam
```

Structura bibliotecii Domain:



Am creat o vizualizare nouă în directorul View->Home->Login.cshtml. Aceasta este vizualizarea codului paginii de autentificare.

```
ViewBag.Title = "Login";
<div class="footer-area black-bg">
  <div class="container">
    <div class="footer-top footer-padding">
      <meta charset="UTF-8">
      <title>CodePen - Sign up / Login Form</title>
       k rel="stylesheet" href="../Vendors/style.css">
      <title>Slide Navbar</title>
       rel="stylesheet" type="text/css" href="slide navbar style.css">
       https://fonts.googleapis.com/css2?family=Jost:wght@500&display=swap" rel="stylesheet">
       <div class="main">
         <input type="checkbox" id="chk" aria-hidden="true">
         <div class="signup">
           <form>
             <label for="chk" aria-hidden="true">Sign up</label>
             <input type="text" name="txt" placeholder="User name" required="">
             <input type="email" name="email" placeholder="Email" required="">
```



Concluzie:

În urma elaborării laboratorului nr.3 o fost studiat structura proiectului ASP.NET din punct de vedere BusinessLogic. Cu ajutorul acestor cunoștințe o fost completat proiectul din laboratorul nr.2, iar în rezultat am adăugat în proiect o noua pagină și anume pagina de Logare sau înregistrare.