

Proiect Inginerie Software Web Store

Grupa:30222
Todorean Razvan
Opruta George
Laszlo Bogdan

Cuprins

Introducere	3
Obiectivul Proiectului	3
Diagrama use-case	4
Diagrame alese	5
• Diagrama de stari (Bogdan Laszlo).....	5
• Diagarama de comunicatie (Razvan Todorean)	5
• Diagarama de activitate (George Opruta)	6
Design patterns	6
• Observer Pattern (Bogdan Laszlo).....	6
• Command Pattern (Razvan Todorean).....	7
• Mediator Pattern (George Opruta)	7
Interfata utilizator	7
Functionalitati	10
Diagrama UML si DATABASE	11
Concluzie	12

Introducere

Un magazin online care presupune achiziționarea a diferitor produse de diferite categorii din diferite domenii într-un mod foarte simplu și rapid. Navigarea prin acest magazin fiind una foarte simplă și rapidă, având la cel mai apropiat click tot ce ai nevoie, de la locul de unde te înregistrezi pe acest site până la cosul de cumpărături.

Proiectul urmărește principiul client-server. Astfel în cazul nostru clientul este front-end-ul acestei aplicații care este creat cu ajutorul framework-ului de la Javascript, mai exact React, serverul fiind programul care transmite toate informațiile pe care le cere clientul, acest server este proiectat în Java Spring Boot, cu o bază de date creată în MySQL.

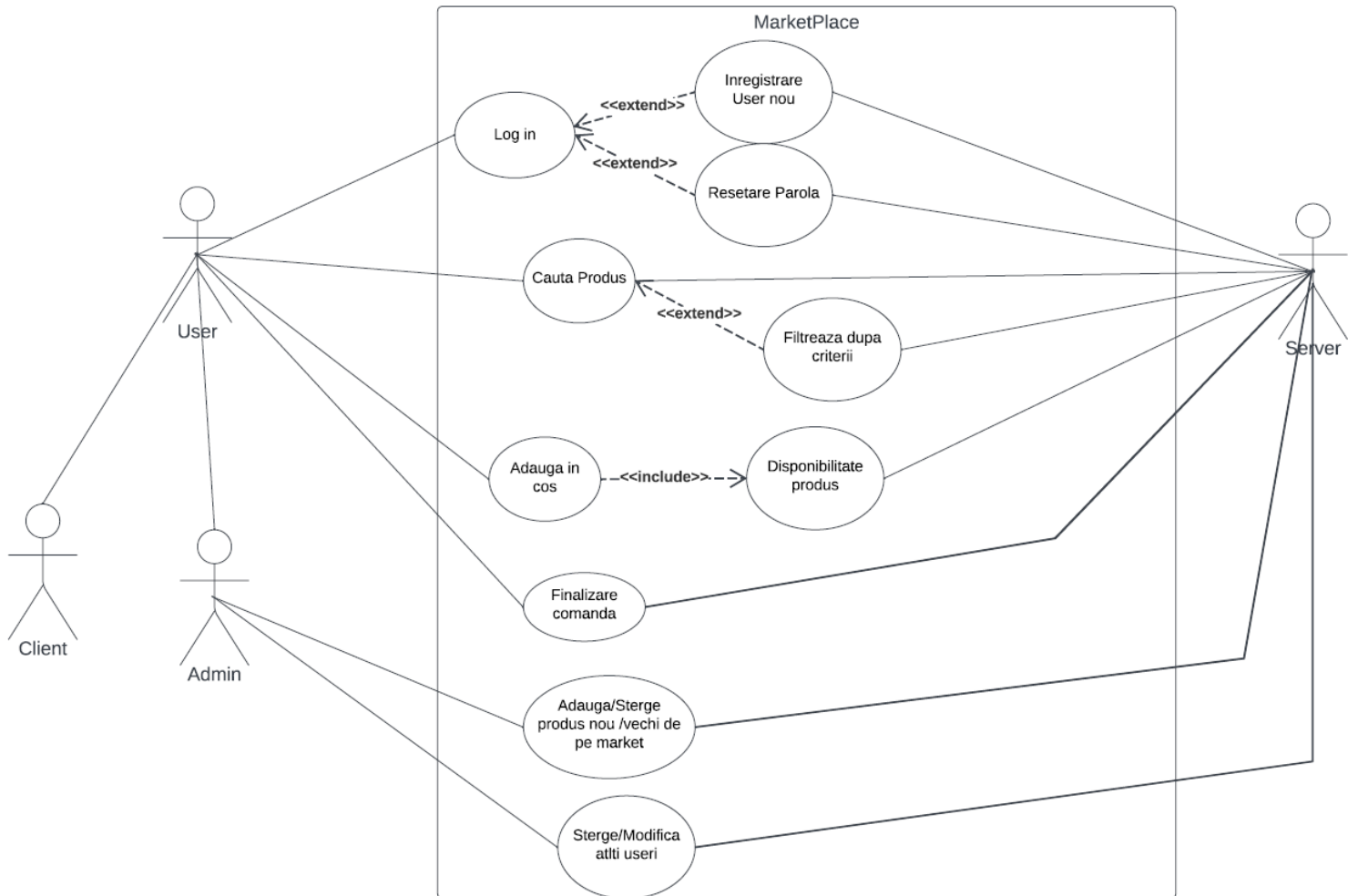
Obiectivul Proiectului

- **Crearea unei interfete friendly:** Interfața prezentată este o interfață ușor de utilizat și explicit.
- **Accesibilitate ușoară la toate meniurile site-ului:** Toate meniurile sunt accesibile din HomePage.
- **Posibilitatea de a comanda ceva ușor și accesibil:** Tot ce trebuie să facă user-ul pentru a comanda este să creeze un cont, dacă acesta nu are deja unul și să adauge un item în cosul de cumpărături.



UNIVERSITATEA TEHNICĂ DIN CLUJ-NAPOCA

Diagrama use-case

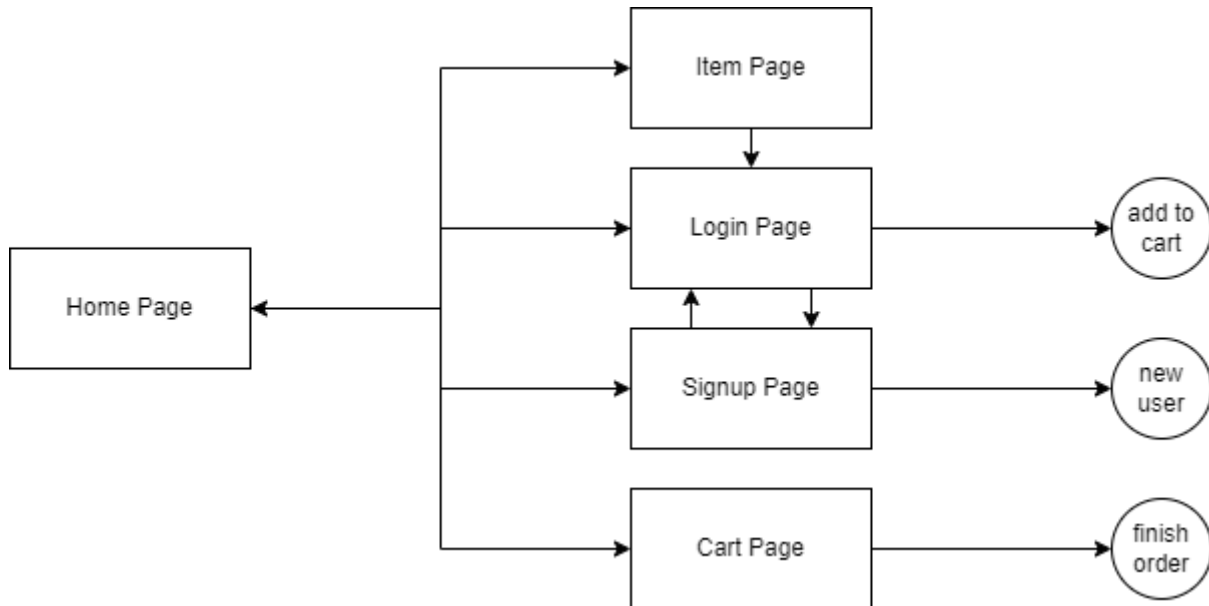




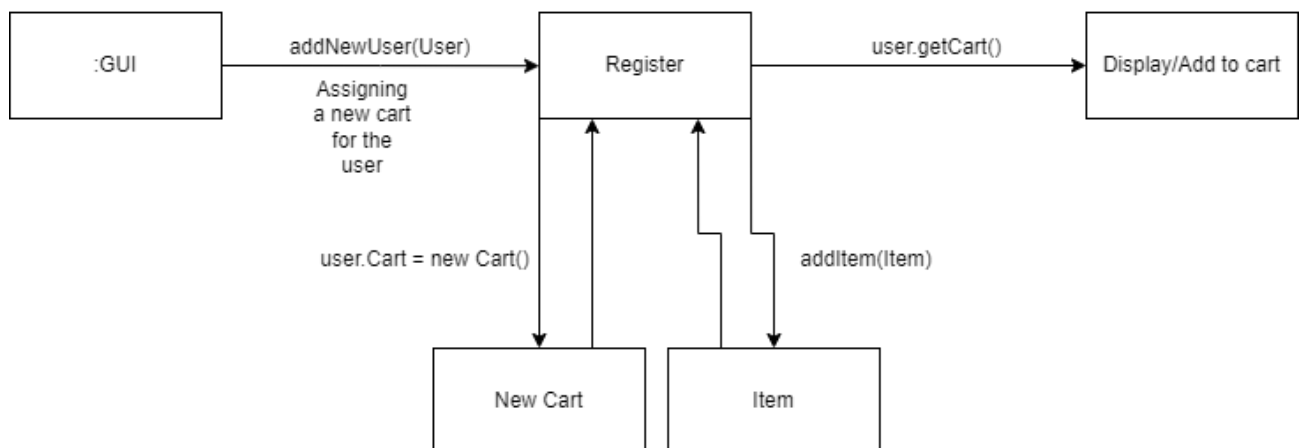
UNIVERSITATEA TEHNICĂ DIN CLUJ-NAPOCA

Diagrame alese

- Diagrama de stari (Bogdan Laszlo)



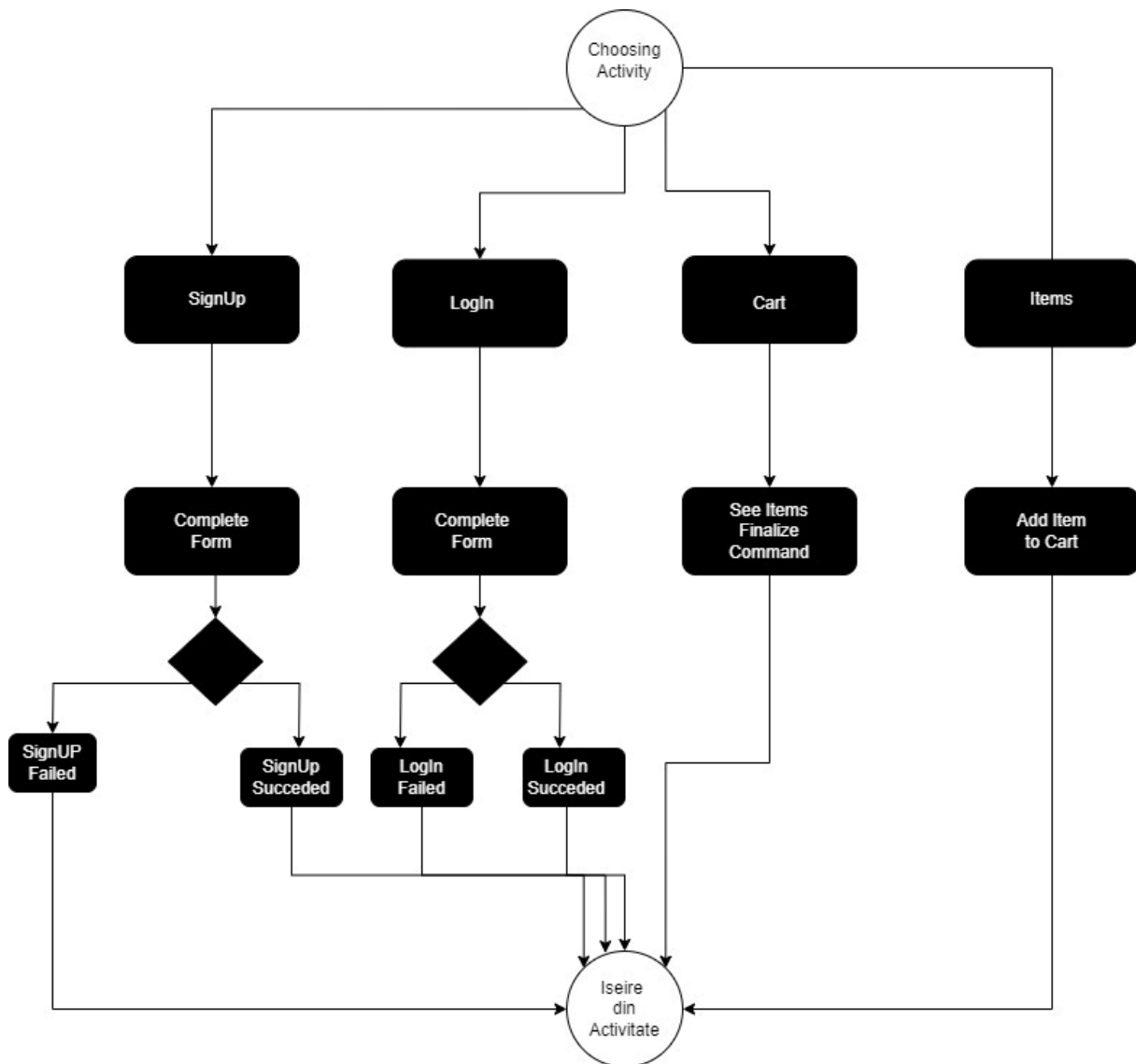
- Diagrama de comunicare (Razvan Todorean)





UNIVERSITATEA TEHNICĂ DIN CLUJ-NAPOCA

- Diagarama de activitate (George Opruta)



Design patterns

- Observer Pattern (Bogdan Laszlo)

Pattern-ul Observer este un model de proiectare comportamental care definește o relație între obiecte astfel încât atunci când starea unui obiect se schimbă, toate obiectele dependente sunt notificate și actualizate automat. În esență, acesta este un mecanism de notificare a multiplelor obiecte (observatori) despre modificările de stare ale unui alt obiect (subiect). Din păcate acest design nu s-a putut folosi în acest proiect deoarece nu a fost nevoie.



UNIVERSITATEA TEHNICĂ DIN CLUJ-NAPOCA

- **Command Pattern (Razvan Todorean)**

Design pattern-ul Command este un model de proiectare care separă emitentul de comenzi de implementarea acestora. Acesta implică crearea unei interfețe comune pentru toate comenzi, inclusiv metoda execute(). Comenzile concrete implementează această interfață și conțin logica specifică. Invocatorul se ocupă de apelul metodei execute(), iar clientul poate crea, compune și executa comenzi fără a cunoaște detaliile interne ale implementării acestora. Acesta a fost folosit partial complet pentru ca interfata si logica sunt specifice.

- **Mediator Pattern (George Opruta)**

Pattern-ul Mediator este un model de proiectare comportamental care promovează comunicarea slabă între obiecte. În acest model, un obiect central, cunoscut sub numele de mediator, controlează interacțiunile dintre obiecte pentru a reduce cuplajul dintre ele și pentru a facilita comunicarea. Cu alte cuvinte, obiectele nu comunică direct între ele, ci prin intermediul unui obiect mediator. Din pacate nu s-a putut implementa acest design in aplicatie.

Interfata utilizator



Figura 1. HomePage

În această pagină sunt prezentate obiectele ce sunt disponibile în acel moment, un search-bar pentru a căuta obiecte specific după nume și de asemenea linkuri pentru pagina de login, signup, cos și pagina de admin.

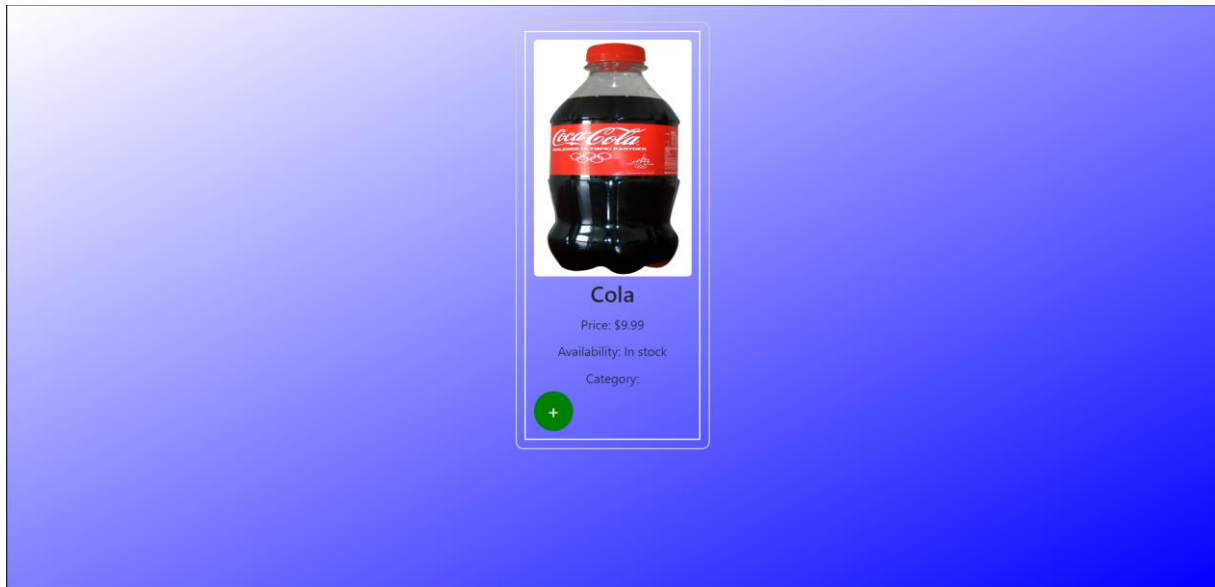


Figura 2 pagina unui item

În această pagină utilizatorul poate adăuga acest obiect în cosul său prin apăsarea butonului de “+”.



Figura 3 Cosul de Cumparaturi

În această pagină se află obiectele ce au fost adăugate în cosul userului, doar dacă acesta este deja logat în contul personal.



UNIVERSITATEA TEHNICĂ DIN CLUJ-NAPOCA

Login

Username

Password

Login

Not a user yet? [Just sign up](#)

Figura 4 Interfata de Login

In interfata de login se introduce emailul userului si parola aleasa.

Sign Up

Email

First Name

Last Name

Password

Sign Up

Already a user? [Just Log in](#)

Figura 5 Interfata de Signup

In aceasta interfata se creaza un cont introducand informatiile cerute.



UNIVERSITATEA TEHNICĂ DIN CLUJ-NAPOCA

Update User	Update Item
ID:	ID:
First Name:	Name:
Last Name:	Poster:
Email:	Price:
Password:	Trailer:
Admin or not:	Quantity:
	Category:

Figura 6 Interfata Adminului

În interfața de admin se poate modifica un user, aici se poate face un user să fie admin sau se poate șterge.

Tot în această interfață se poate edita un obiect sau se poate adăuga/șterge un obiect.

Funcționalități

User:

- Poate doar să navigheze prin obiecte și să le adăuge în cosul de cumpărături personal și să pună o comandă, golind cosul.

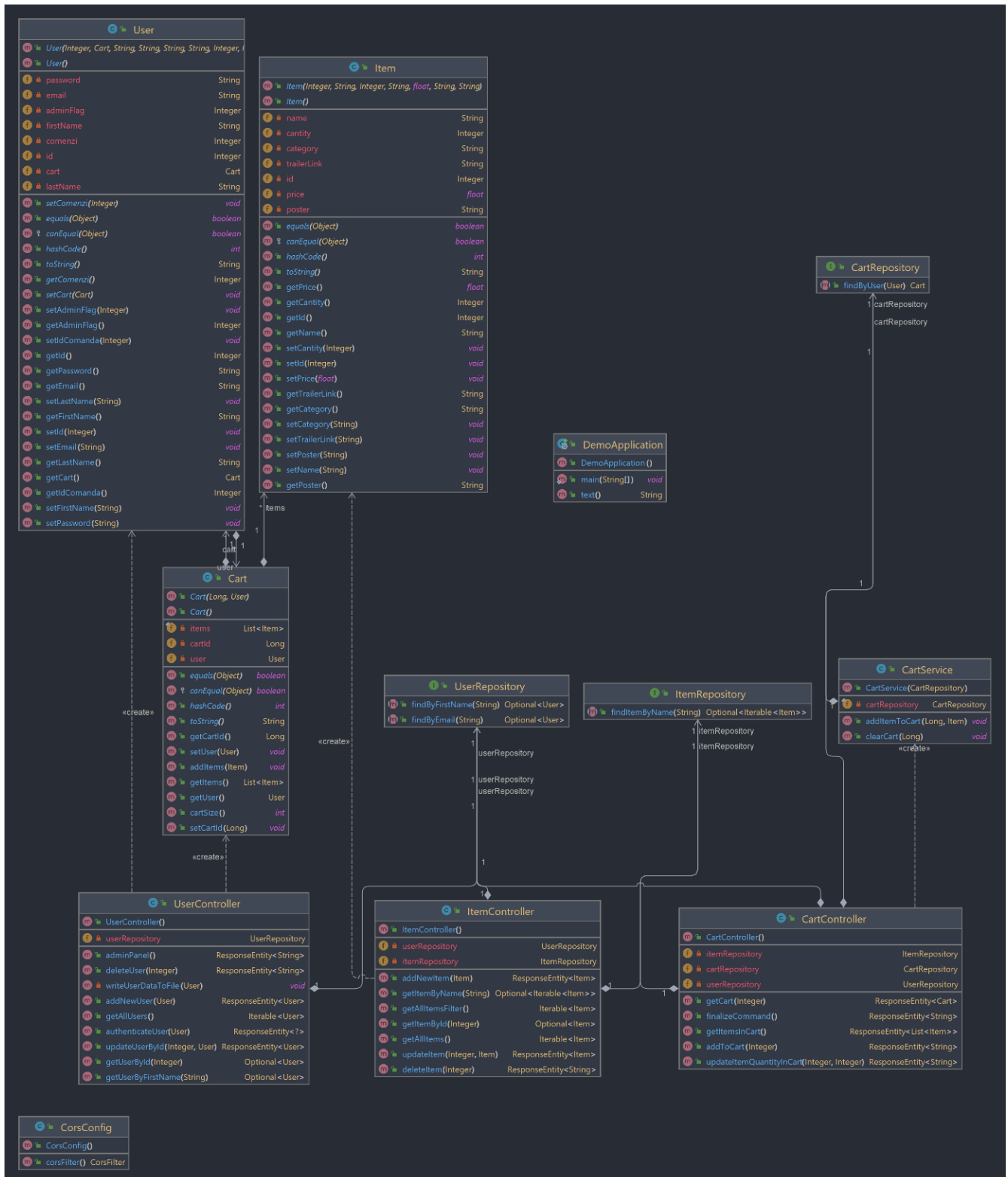
Admin:

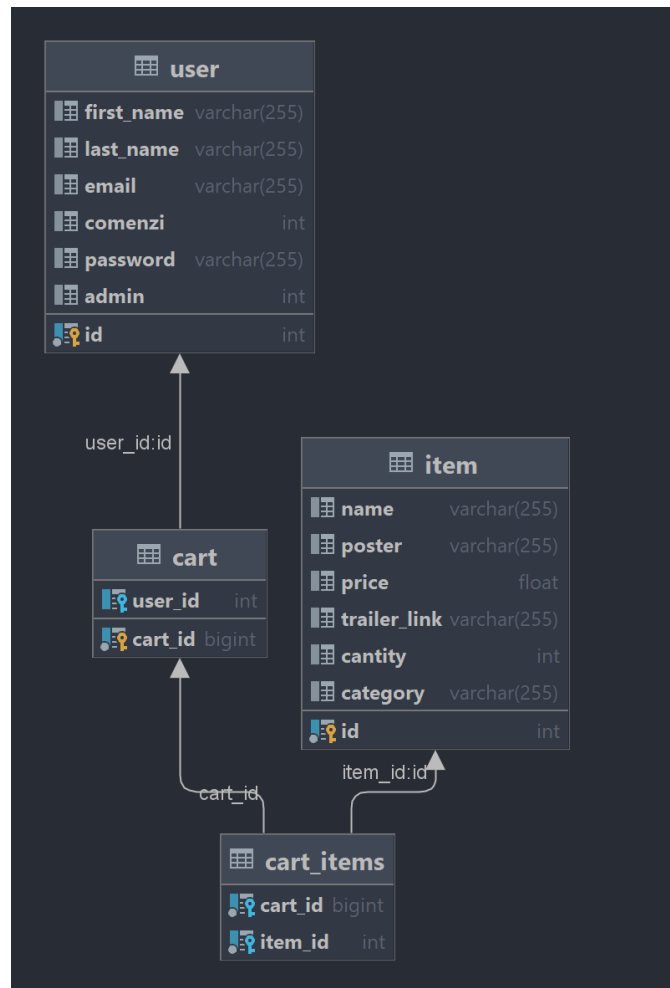
- Poate să modifice date despre un user, de asemenea poate să îl ștergă din baza de date.
- Poate să modifice informațiile unui obiect, să creeze un obiect nou și să ștergă un obiect complet din baza de date.



UNIVERSITATEA TEHNICĂ DIN CLUJ-NAPOCA

Diagrama UML si DATABASE





Concluzie

Concluzionând, proiectul a integrat tehnologii moderne pentru a crea un mediu intuitiv și ușor de folosit pentru utilizatori. Design patterns-urile menționate au fost înțelese și parțial implementate pentru a îmbunătăți structura și modularitatea codului, iar funcționalitățile diferite pentru utilizatori și administratori asigură o experiență adaptată diferitelor tipuri de utilizatori. Este important de menționat că implementarea parțială a design patterns-urilor ar putea fi dezvoltată ulterior pentru a optimiza și mai mult codul și interacțiunea între diferitele componente ale aplicației.