Aplicatie de tip vanzare/cumaparare – Olx

Document de analiza si design

Student: Pricop Petru Adelin

**Grupa: 30238**

**Contents**

[I Specificatia proiectului](#_heading=h.gjdgxs) 3

[1.1 Diagrama Domain Model](#_heading=h.30j0zll) 3

[II Modelul Use-Case](#_heading=h.1fob9te) 3

[2.1 Utilizatori si stakeholderi](#_heading=h.y9rd2x440h7k) 4

[2.2 Identificarea Use-Case-uri](#_heading=h.3znysh7) 5

[2.3 Diagrama UML Use-Case](#_heading=h.2et92p0) 7

[III Design arhitectural](#_heading=h.tyjcwt) 7

[3.1 Arhitectura conceptuala](#_heading=h.3dy6vkm) 7

[3.2 Diagrama de pachete](#_heading=h.1t3h5sf) 8

[3.3 Diagrama de clase](#_heading=h.4d34og8) 9

[3.4 Diagrama bazei de date](#_heading=h.2s8eyo1) 9

[3.5 Diagrame de secventa](#_heading=h.17dp8vu) 9

[3.6 Diagrame de activitati](#_heading=h.3rdcrjn) 10

[IV Specificatii suplimentare](#_heading=h.26in1rg) 10

[4.1 Specificatii non-functionale](#_heading=h.lnxbz9) 10

[4.2 Constrangeri de design](#_heading=h.35nkun2) 10

[V Testare](#_heading=h.1ksv4uv) 11

[5.1 Testarea functionalitatii aplicatiei](#_heading=h.44sinio) 11

[5.2 Dezvolatari ulterioare](#_heading=h.2jxsxqh) 11

[VI Bibliografie](#_heading=h.z337ya) 11

I Specificatia proiectului

In acest proiect se doreste implementarea unei aplicatii de tip vanzare-cumparare, asemanatoare platformei Olx, in cadrul careia utilizatorii pot posta anunturi in care prezinta produsul pe care il pun spre vanzare sau cauta anunturi in vederea achizitionarii unor bunuri sau servicii. Aplicatia este gestionata de catre administratori care pot aduce modificari asupra anunturilor, a categoriilor de produse sau a utilizatorilor.

1.1 Diagrama Domain Model

A computer screen shot of a diagram

Description automatically generated

II Modelul Use-Case

In cadrul acestui capitol vom prezenta cateva modele use-case, care vor ghida dezvolatrea si testarea, asigurand ca toti utilizatorii si stakeholderii interactioneaza efficient cu sistemul.

In cadrul aplicatiei prezentate, stakeholderii sunt reprezentati prin administratorii aplicatiei care au responsabilitatea de a gestiona utilizatorii, anunturile postate si categoriile de anunturi existente. De asemenea acestia pot genera rapoarte lunare cu numarul de anunturi care au fost postate sau pot trimite email-uri catre anumiti useri selectati.

Utilizatorii aplicatiei sunt cei care postaeaza anuturi cu intentia de a-si vinde produse sau cauta anunturi in vederea achizitionatrii unora de la alti utilizatori. Userii au posibilitatea de a se inregistra in aplicatie, de a vizualiza anunturi, de a-si gestiona anunturilesi de a trimtie mesaje unor alti utilizatori.

2.1 Utilizatori si stakeholder

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nume | User(Utilizator) | Stakeholder |
| **Admin(Administrator)** |
| Descriere | Reprezinta utilizatorii inregistrati in aplicatie care pot sa cumpere sau sa vanda prin intermediul aplicatiei create. | Reprezinta administratorii aplicatiei care se oupa de gestionarea datelor din aplicatie(ex. Useri, Anunturi, Categorii). |
| Responsabilitati | * Inregistrarea in aplicatie; * Vizualizarea anunturilor; * Filtrare anunturi in functie de categorie; * Trimitere mesaj catre un alt user pentru o postare curenta; * Postare anunt; * Editare anunt; * Stergere anunt. | * CRUD useri; * CRUD anunturi; * CRUD categorii; * Trimitere email catre un anumit user selectat; * Raport pe fiecare luna pentru cate anunturi au fost postate, in format CSV. |

2.2 Identificarea Use-Case-uri

1. ***Nume Use case****: Adaugare User*

***Nivel:*** *Subfunction****.***

***Actor principal:*** *Administratorul* ***.***

***Scenariul principal de success:***

* *Administratorul se logheaza si acceseaza pagina de administrare useri;*
* *Alege optinea de adaugare User;*
* *Introduce detaliile user-ului si apasa butonul Submit;*
* *Aplicatia afiseaza un mesaj de success cu id-ul noului user creat.*

***Extensie:***

* + - *Daca datele solicitate de aplicatie nu au fost introduce correct sau complet de catre administrator, aplicatia va afisa un mesaj de eroare.*

1. ***Nume Use case****: Stergere Categorie*

***Nivel:*** *Subfunction****.***

***Actor principal:*** *Administratorul* ***.***

***Scenariul principal de success:***

* *Administratorul se logheaza si acceseaza pagina de administrare categorii;*
* *Alege optinea de stergere categorie;*
* *Introduce id-ul categoriei si apasa butonul Delete.*
* *Aplicatia sterge categoria din baza de date si toate anunturile care fac parte din acea categorie;*
* *Aplicatia afiseaza un mesaj de success cu id-ul categoriei sterse.*

***Extensie:***

* + - *Daca nu exista o categorie cu id-ul introdus de administrator, aplicatia afiseaza un mesaj de eroare.*

1. ***Nume Use case****: Adaugare Anunt*

***Nivel:*** *User-Goal****.***

***Actor principal:*** *User-ul* ***.***

***Scenariul principal de success:***

* *User-ul se logheaza si acceseaza pagina Anunturile Mele;*
* *Alege optinea de adaugare Anunt;*
* *Introduce detaliile anuntului si apasa butonul Submit.*
* *Aplicatia afiseaza un mesaj de success cu id-ul noului anunt creat.*

***Extensie:***

* + - *Daca datele solicitate de aplicatie nu au fost introduce correct sau complet de catre user, aplicatia va afisa un mesaj de eroare si anuntul nu va fi adaugat.*

1. ***Nume Use case****: Modificare Anunt*

***Nivel:*** *User-Goal****.***

***Actor principal:*** *User-ul* ***.***

***Scenariul principal de success:***

* *User-ul se logheaza si acceseaza pagina Anunturile Mele;*
* *Alege optinea de modificare anunt;*
* *Modifica detaliile deja existente si apasa butonul Submit.*
* *Aplicatia afiseaza un mesaj de success cu id-ul anuntului modificat.*

***Extensie:***

* + - *Daca datele modificate sunt incomplete sau incorecte, aplicatia va afisa un mesaj de eroare.*

A diagram of a person with text

Description automatically generated2.3 Diagrama UML Use-Case

A diagram of a person with text

Description automatically generated

**Add/Remove announcemnt from favourite**

III Design arhitectural

În acest capitol, vom explora în detaliu fiecare componentă a arhitecturii aplicaitei noastre, astfel putandu-se observa cum contribuie fiecarecomponenta la funcționalitatea generală a aplicației, de la interfața cu utilizatorul până la gestionarea datelor.

3.1 Arhitectura conceptuala

A diagram of a company

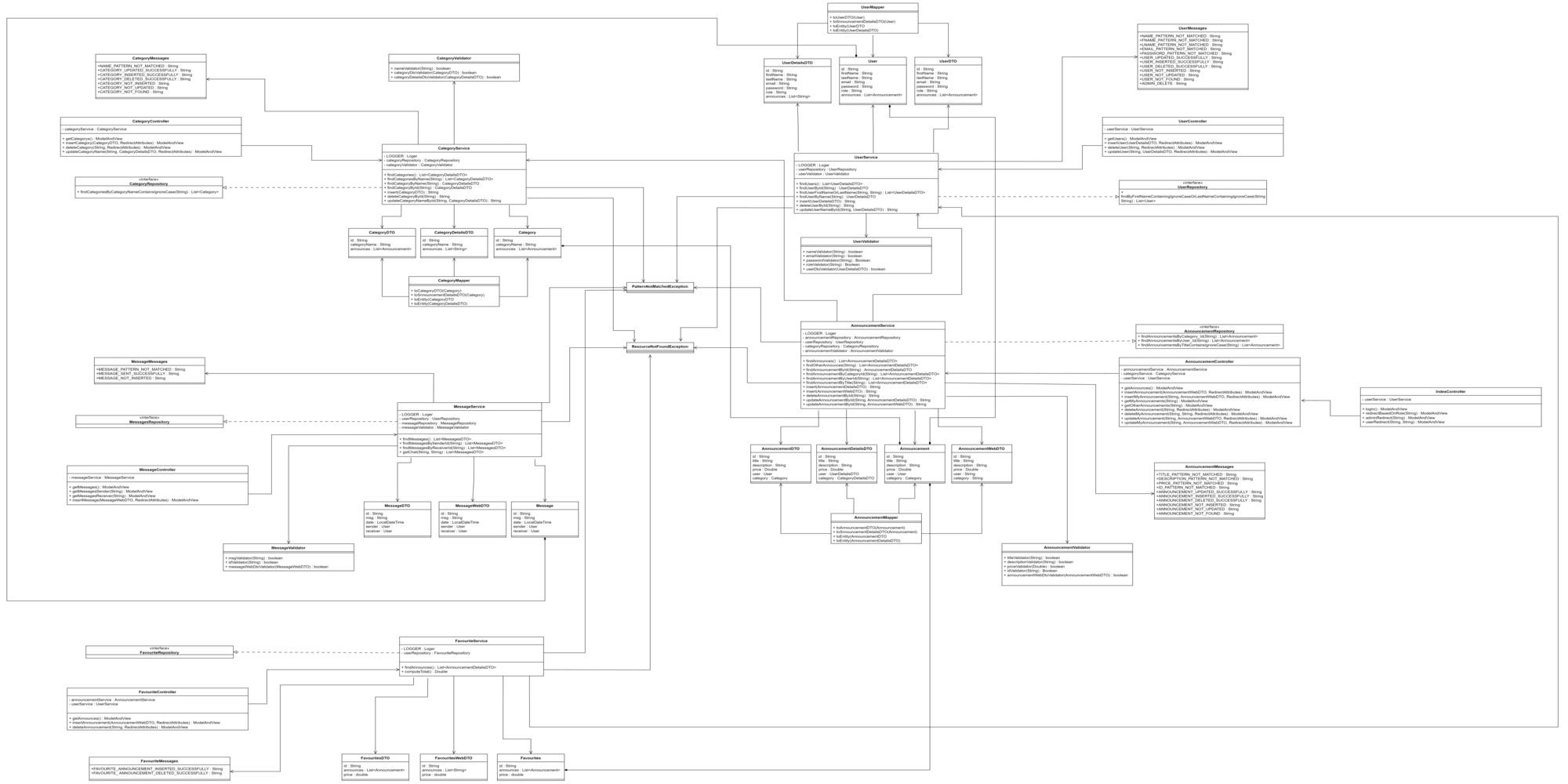
Description automatically generated

3.2 Diagrama de pachete

A diagram of a service

Description automatically generated

3.3 Diagrama de clase



3.4 Diagrama bazei de date

A screenshot of a computer

Description automatically generated

3.5 Diagrame de secventa

*< (Sequence Diagram)/>*

3.6 Diagrame de activitati

*< (Activity Diagram)/>*

IV Specificatii suplimentare

*< Se va scrie o mica introducere./>*

4.1 Specificatii non-functionale

*< Specificatiile non-functionale ale aplicatiei. Se va discuta la laborator./>*

4.2 Constrangeri de design

*< Se va discuta la laborator./>*

V Testare

*< Se va discuta la laborator./>*

5.1 Testarea functionalitatii aplicatiei

5.2 Dezvolatari ulterioare

VI Bibliografie