



---

# SISTEM LICITATII ONLINE PENTRU TELEFOANE MOBILE

---

Proiect Baze de Date



BRINZOI IULIAN RAZVAN  
GRUPA 334 AB

## Etapa I: Descrierea lucrării

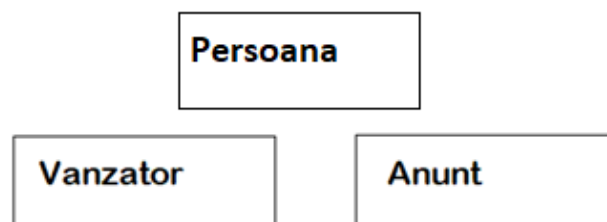
Scopul acestui proiect este întocmirea unei baze de date care asigură necesitățile managementului de date în cadrul unui sistem online dedicat licitațiilor de telefoane mobile.

Studiul problematicei a fost realizat în mai mulți pași după cum urmează:

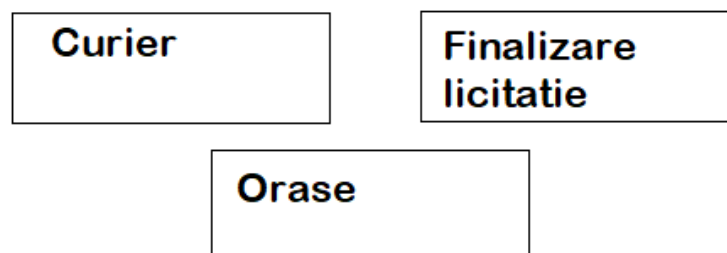
Pasul 1) Identificarea participanților la licitație și a evenimentelor principale care determină desfășurarea licitației.

În cadrul sistemului online se identifică tipul de utilizator persoană fizică. Acești utilizatori pot fi la rândul lor vânzatori sau simpli participanți la licitație.

Asadar, se identifică în prima fază 4 entități de bază:



Totodată într-un sistem online este necesară încheierea licitației prin livrarea telefonului. Asadar, trebuie aleasă o companie de curierat disponibilă să livreze în orașul în care se află câștigătorul licitației. Pentru ca aceste lucruri să fie efectuate vom ține cont de următoarele entități:



Pasul 2) Identificarea relatiilor dintre entitati pentru a facilita participarea la licitatie.

Fiecare anunt trebuie initiat de catre un vanzator. Un vanzator este reprezentat de o persoana.

O persoana poate deschide mai multe anunturi deci poate fi vanzator de mai multe produse. Rezulta ca relatia dintre entitatea persoana si vanzator este ONE TO MANY (1:N).

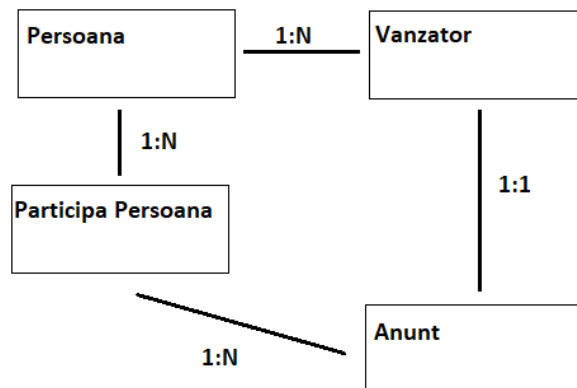
Asadar , in entitatea vanzator va fi introdusa cheia primara a entitatii persoana urmand sa fie tratata drept cheie externa.

Relatia cu entitatea anunt:

O persoana poate participa la mai multe licitatii si licitatiile pot contine mai multe persoane diferite. Asadar, relatia dintre entitatea persoana si anunt este de MANY TO MANY (N:N). Pentru a facilita accesarea datelor se va introduce o noua entitate in care vor fi introduse cheile primare ale ambelor entitati. Acea entitate se va numi: "Participa persoana".

Un anunt poate avea un singur vanzator deci tipul de relatie va fi ONE TO ONE (1:1) in care entitate parinte va fi vanzator si entitatea copil anunt. Astfel, se va introduce cheia primara a entitatii vanzator in entitatea anunt si va fi tratata drept cheie externa.

Avand puse la punct aceste lucruri se poate realiza o prima schema a bazei de date ce contine aceste entitati principale:



Alte date ce vor fi gestionate sunt in cazul finalizarii licitatiei. In cazul in care data anuntului ajunge la scadenta se va considera castigator persoana sau compania care a licitat cea mai mare suma. Aici se va alege si o companie de curierat care este disponibila sa efectueze schimbul in functie de orasele de provenienta a participantilor la licitatie.

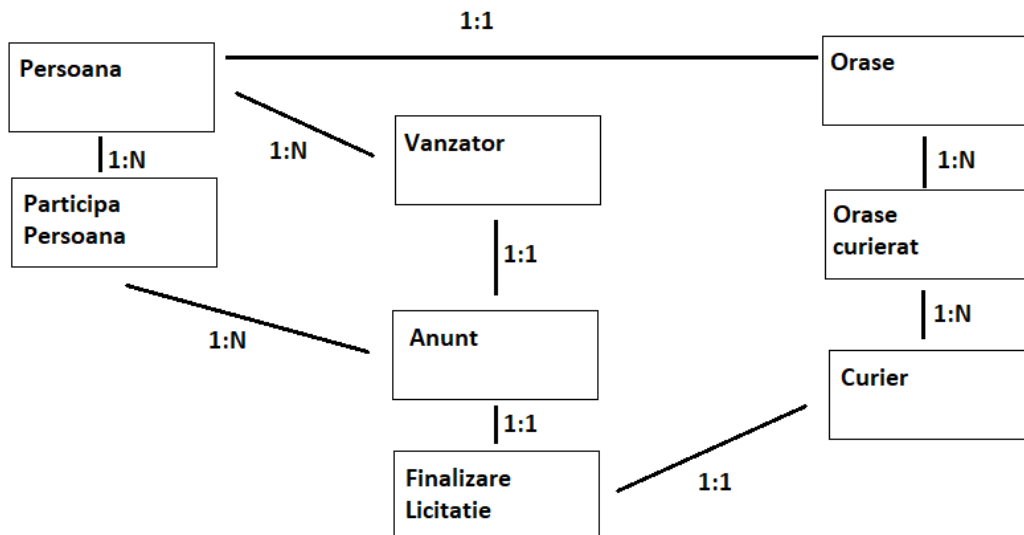
Relatia dintre entitatea anunt si entitatea finalizare licitatie este de ONE TO ONE (1:1) pentru ca sistemul online termina cate o licitatie in parte. Se va introduce cheia primara a entitatii parinte anunt in entitatea copil finalizare licitatie si va fi tratata in acea entitate drept cheie externa.

Totodata, relatia dintre entitatea curier si entitatea finalizare licitatie este de ONE TO ONE (1:1) deoarece se va alege o singura companie de curierat care poate indeplini comanda. Se va introduce cheia primara a entitatii parinte curier in entitatea copil finalizare licitatie si va fi tratata in acea entitate drept cheie externa.

Relatia dintre entitatea orase si entitatea persoana va fi de ONE TO ONE (1:1) Se va plasa o cheie primara a entitatii parinte orase in entitatea copil persoana si va fi tratata drept cheie externa.

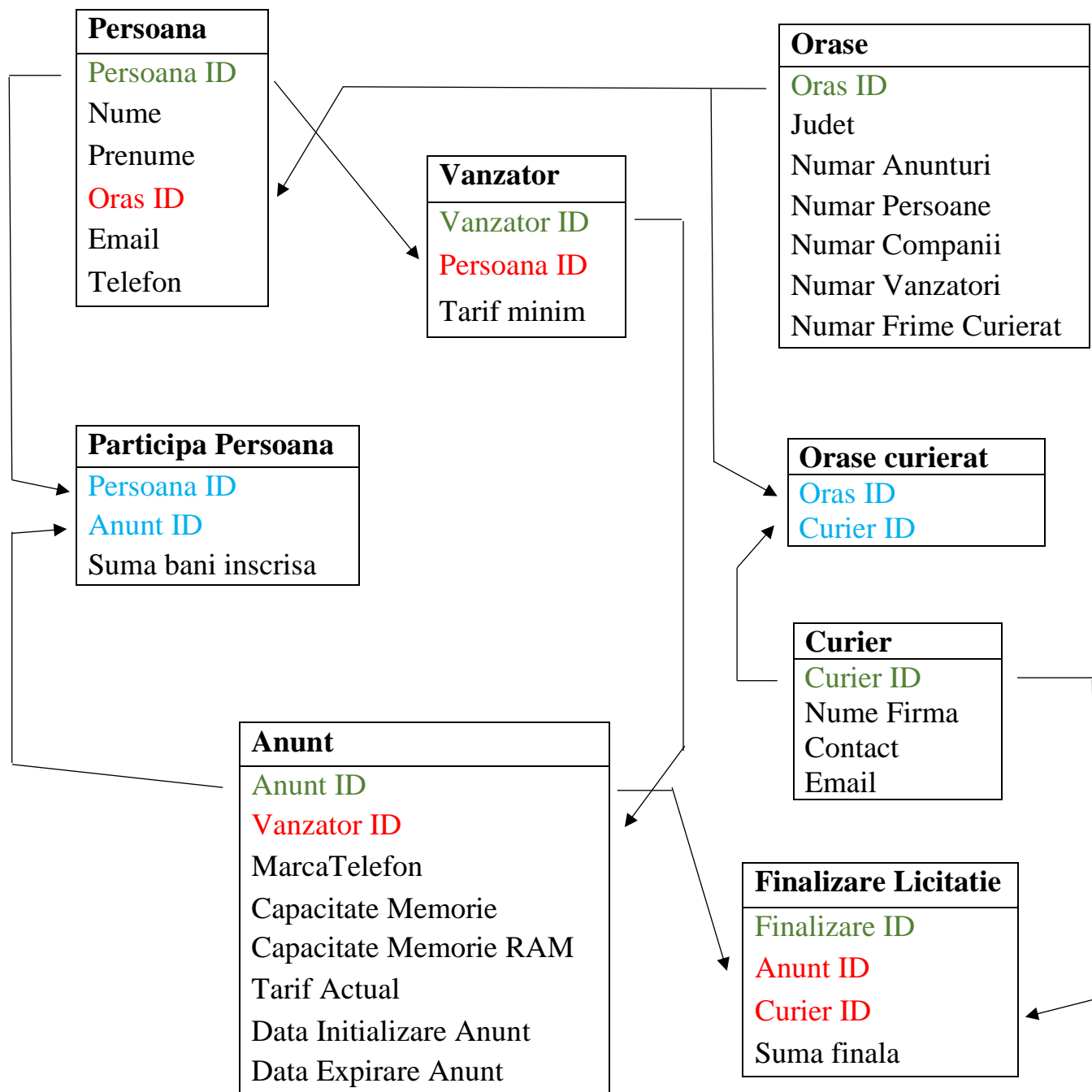
Relatia dintre entitatea orase si entitatea curier va fi de MANY TO MANY(N:N) datorita faptului ca o firma de curierat poate acoperi mai multe orase , iar orasele pot fi acoperite de mai multe fimre de curierat diferite. Asadar, se va intocmi o noua entitate numita “Orase curierat” care va contine cheile primare ale celor doua entitati.

Aceste lucruri fiind definitive se poate realiza schema relatiilor intre entitati.



Pasul 3) Identificare campuri pentru fiecare entitate si realizarea schemei finale

Pentru fiecare entiatate vom avea urmatoarele campuri fiecare avand culoarea specifica: **Verde** pentru cheie primara , **Rosu** pentru cheie externa , **Albastru** cheie externa sau primara , **Negru** camp normal.



### Etapa III: Descrierea interfeței grafice

Interfața grafică a fost realizată pe baza limbajelor de programare HTML, CSS, PHP și SQL. Programul care a facilitat această îmbinare a lor a fost XAMPP cu ajutorul căruia am putut crea un Apache HTTP server și o bază de date MySQL.

Pentru a alcatui proiectul este necesară îmbinarea a mai multor fișiere “.php” a căror funcționalitate este în general observată în accesarea navbarului.

Interfața grafică întămpina utilizatorul cu un sistem de logare prevăzut cu posibilitatea de a crea un cont unic (ceea ce reprezintă și una dintre condiții).

De îndată ce am făcut un cont de utilizator și accesăm pagina principală prevăzută și cu un buton de logout, putem observa o serie de opțiuni. Aceste opțiuni sunt:

- AdaugaDate: completează datele utilizatorului cu informații esențiale
- AdaugaAnunturi: oferă posibilitatea adăugării unui anunț spre a fi licitat
- Anunturi: prezintă o listă cu toate anunțurile înscrise.
- Orase: prezintă o serie de detalii despre utilizatori precum și orașele în care au domiciliul.
- Curieri: prezintă disponibilitatea firmelor de curierat în anumite orașe
- Participanti: prezintă listă cu persoanele care participă la licitații
- Vanzatori: se prezintă o listă cu datele vânzătorilor
- Licitatii: prezintă o listă cu produsele licitate alături de firmele de curierat care le vor livra.
- TopAnunturi: se iau în considerare anunțurile de valoare maximă a licitației fiecărei persoane (care poate deține mai multe anunțuri) după care se realizează un top 3 al acestora.

- TopOraze: se afiseaza orasele in ordine descrescatoare in functie de numarul de utilizatori care au domiciliul in acel oras.

Pe langa aceste functionalitati se mai fac o serie de interogari pentru baza de date, pentru a asigura o libertate totala utilizatorilor.