**UNIVERSITATEA “ALEXANDRU IOAN CUZA” DIN IAȘI**

**FACULTATEA DE INFORMATICĂ**

****

LUCRARE DE LICENȚĂ

**Take me to dinner**

**propusă de**

***Ionuț-Răzvan Oprea***

**Sesiunea:** *Iulie, 2018*

**Coordonator științific**

*Drd. Colab. Florin Olariu*

**UNIVERSITATEA “ALEXANDRU IOAN CUZA” DIN IAȘI**

**FACULTATEA DE INFORMATICĂ**

Take me to dinner

*Ionuț-Răzvan Oprea*

**Sesiunea:** *Iulie, 2018*

**Coordonator științific**

*Drd. Colab. Florin Olariu*

Avizat,

Îndrumător Lucrare de Licență

Titlul, Numele și prenumele \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Data \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Semnătura \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**DECLARAȚIE privind originalitatea conținutului lucrării de licență**

Subsemnatul(a) ………………………………………………………………………………………

domiciliul în …………………………………………………………………………………………………..

născut(ă) la data de ………………..…., identificat prin CNP ………….……………..………………..., absolvent(a) al(a) Universității „Alexandru Ioan Cuza” din Iași, Facultatea de ………………………. specializarea …………………………………………………………, promoția …………………………., declar pe propria răspundere, cunoscând consecințele falsului în declarații în sensul art. 326 din Noul Cod Penal și dispozițiile Legii Educației Naționale nr. 1/2011 art.143 al. 4 si 5 referitoare la plagiat, că lucrarea de licență cu titlul: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_elaborată sub îndrumarea dl. / d-na \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, pe care urmează să o susțină în fața comisiei este originală, îmi aparține și îmi asum conținutul său în întregime.

De asemenea, declar că sunt de acord ca lucrarea mea de licență să fie verificată prin orice modalitate legală pentru confirmarea originalității, consimțind inclusiv la introducerea conținutului său într-o bază de date în acest scop.

Am luat la cunoștință despre faptul că este interzisă comercializarea de lucrări științifice in vederea facilitării falsificării de către cumpărător a calității de autor al unei lucrări de licență, de diploma sau de disertație și în acest sens, declar pe proprie răspundere că lucrarea de față nu a fost copiată ci reprezintă rodul cercetării pe care am întreprins-o.

Dată azi, ………………………… Semnătură student …………………………

DECLARAȚIE DE CONSIMȚĂMÂNT

Prin prezenta declar că sunt de acord ca Lucrarea de licență cu titlul „*Take me to dinner*”, codul sursă al programelor și celelalte conținuturi (grafice, multimedia, date de testetc.) care însoțesc această lucrare să fie utilizate în cadrul Facultății de Informatică.

De asemenea, sunt de acord ca Facultatea de Informatică de la Universitatea „Alexandru Ioan Cuza” din Iași, să utilizeze, modifice, reproducă și să distribuie în scopuri necomerciale programele-calculator, format executabil și sursă, realizate de mine în cadrul prezentei lucrări de licență.

Iași, *data*

Absolvent *Ionuț-Răzvan Oprea*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(semnătura în original)

ACORD PRIVIND PROPRIETATEA DREPTULUI DE AUTOR

Facultatea de Informatică este de acord ca drepturile de autor asupra programelor-calculator, în format executabil și sursă, să aparțină autorului prezentei lucrări, *Ionuț-Răzvan Oprea.*

Încheierea acestui acord este necesară din următoarele motive:

*[Se explică de ce este necesar un acord, se descriu originile resurselor utilizate în realizarea*

*produsului-program (personal, tehnologii, fonduri) și aportul adus de fiecare resursă.]*

Iași, *data*

Decan *Adrian Iftene* Absolvent *Ionuț-Răzvan Oprea*

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

(semnătura în original) (semnătura în original)

Cuprins

[Introducere 7](#_Toc517548329)

[Motivație 8](#_Toc517548330)

[Context 8](#_Toc517548331)

[1. Aplicații similare 9](#_Toc517548332)

[2. Dezvoltarea aplicației 10](#_Toc517548333)

# Introducere

Orice ființă umană are nevoie de apă și de mâncare, ele fiind principalele nevoi fiziologice, fără de care nu am putea trăi. Acest lucru face ca piața restaurantelor să fie una permanentă și în continuă creștere, după cum se poate observa în *Fig. 1* de mai jos, iar aplicațiile web și mobile din acest domeniu să prindă din ce în ce mai bine la public, având din ce în ce mai mare căutare.

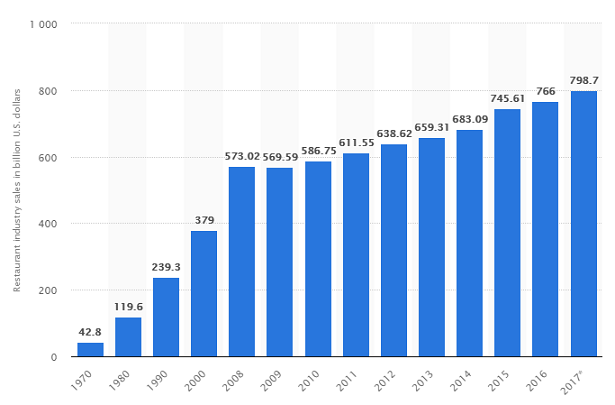


Fig. 1 – Vânzările din industria restaurantelor (în miliarde de dolari)

În zilele noastre, din ce în ce mai multe persoane aleg să mănânce la restaurant, mai ales în rândul generațiilor tinere. Principalele motive invocate pentru care oamenii aleg să mănânce în oraș sunt lipsa timpului, faptul că nu sunt nevoiți să mai gătească și de asemenea pot interacționa social mult mai ușor. Astfel, începe să se formeze un trend în rândul populației tinere de a mânca în oraș și de asemenea se pune din ce în ce mai mult accent pe mâncarea sănătoasă și tradițională.

„**Take me to dinner**” este o aplicație web care oferă utilizatorilor posibilitatea de a alege restaurantul ideal pentru a mânca în oraș, pe baza criteriilor alese de aceștia cu scopul de a avea o experiență cât mai plăcută. De asemenea, utilizatorii vor putea vizualiza și adăuga recenzii și, mai mult decât atât, vor putea adăuga localuri, pentru a ajuta la dezvoltarea aplicației. Aplicația va fi concepută în așa fel încât orice categorie de oameni va fi capabilă să o utilizeze, fără nicio dificultate. Este destinată în principal utilizatorilor ce se află într-un oraș nou sau pe care nu îl cunosc atât de bine, cât și celor care sunt indeciși sau vor să experimenteze.

Aplicația este disponibilă atât pe dispozitivele mobile, cât și pe tablete, laptopuri sau desktop-uri.

# Motivație

Am ales această temă, deoarece consider că o aplicație web de acest tip este una de actualitate și are utilitate în practică, atât pentru utilizatorii care doresc să găsească un restaurant potrivit pentru ei, cât și pentru cei care doresc să promoveze un anumit local. Astfel, sunt beneficii pentru toate părțile implicate.

Din experiență proprie, pot spune că este foarte anevoioasă și extrem de costisitoare ca timp căutarea și compararea mai multor localuri pentru a găsi ceva pe gustul meu, iar uneori chiar dezamăgitoare, când informațiile prezentate nu corespundeau cu realitatea. Din acest motiv, aplicația „Take me to dinner” va prezenta informații reale, de actualitate, permițând filtrarea cât mai rapidă și ușoară a datelor.

Ca motivație tehnică, am ales să dezvolt o aplicație web folosind ASP.NET, deoarece mi-am dorit să învăț această tehnologie. Deși am avut ghinionul să nu fiu repartizat la opționalele din anul III, semestrul I „Introducere în .Net”, respectiv „Topici speciale de programare .Net” din semestrul II, am luat-o ca pe-o provocare personală, demonstrându-mi că pot fi și autodidact.

# Context

Ca orice altă industrie din lume, sectorul restaurantelor a fost afectat puternic de viteza uluitoare a dezvoltării tehnologiei. Astfel, un prim avantaj al aplicațiilor web și mobile de recomandare și promovare a restaurantelor este cererea extrem de mare pentru acestea, ele fiind folosite constant (lunar, săptămânal sau chiar zilnic), spre deosebire de aplicațiile hoteliere, de închirieri de mașini etc.

Tot mai mulți utilizatori folosesc diferite site-uri web pentru a alege un local potrivit pentru aceștia. Un studiu făcut de Statista[[1]](#footnote-1) arată că 84% dintre utilizatori aleg să se uite la mai multe restaurante pentru a alege unde să mănânce, iar 60% dintre aceștia au citit măcar o recenzie a restaurantului respectiv.

# Aplicații similare

Bla bla bla

1. <https://www.statista.com/> [↑](#footnote-ref-1)