

# Web Project Manager

* [Descrierea aplicatiei](" \l "descriere)
* [Diagrame UML](#uml)
  + [Diagrama use case](#usecase)
  + [Diagrama de clase](#class)
  + [Diagrama de stari](#state)
  + [Diagrama de secventa](#sequence)

## Descrierea aplicatiei

Este o aplicatie web care isi propune gestionarea proiectelor studentilor. Accesul in aplicatie se face pe baza unei proceduri de autentificare. Exista doua tipuri de utilizatori: studenti si profesori.

Aplicatia pune la dispozitia studentilor o modalitate de a vedea lista proiectelor disponibile si o modalitate de a selecta un proiect din aceasta lista. Un student isi poate alege un singur proiect. Dupa ce si-a ales proiectul P1, studentul se poate rasgandi. Pentru a-si alege un alt proiect P2, el trebuie mai intai sa renunte la P1. Un student trebuie sa aiba posibiliatea sa propuna un proiect. Pentru aceasta el va trebui sa dea un nume proiectului propus, sa faca o scurta descriere a acestuia si sa indice gradul de dificultate al proiectului propus si o categorie in care se incadreaza. Exista o lista de categorii si fiecare proiect se incadeaza intr-o singura categorie dintre cele existente. Un proiect propus devine vizibil in lista de proiecte numai dupa ce a fost aprobat de un profesor.

Proiectele pot fi afisate in lista toate, sau grupate pe categorii. Lista de proiecte este dinamica, in sensul ca se modifica pe parcursul semestrului (noi proiecte pot fi adaugate, sau proiecte existente si nealese de nici un student pot fi sterse din lista). Un student poate consulta aceasta lista pe tot parcursul semestrului.

Aplicatia ofera profesorilor o modalitate de a vedea ce proiecte si-au ales studentii (vizualizarea se face pe intreg anul si pe grupe de studenti), iar pentru un anumit proiect sa vada de care studenti a fost ales. Proiectul este ales dintr-o lista in care pot fi vazute toate proiectele care au fost selectate de cel putin un student. Deoarece pot fi foarte multe proiecte, trebuie sa existe posibilitatea vizualizarii acestora grupate pe categorii. Un profesor trebuie sa aiba posibilitatea de a vedea care sunt proiectele propuse de studenti. Mai mult, el are dreptul de a aproba sau de a respinge un astfel de proiect. Atunci cand un proiect este aprobat el devine vizibil in lista de proiecte disponibile. Un proiect respins nu este sters imediat din baza de date, profesorul putandu-se razgandi, urmand a-l accepta ulterior. Aplicatia trebuie sa puna la dispozitia profesorului posibilitatea de a sterge definitiv din baza de date un anumit proiect. Acesta nu trebuie sa fie ales de nici un student. Un profesor poate sa vada lista tuturor proiectelor existente, lista proiectelor alese de cel putin un student si lista proiectelor nealese de nici un student.

Conturile sunt gestionate de profesori. Ei trebuie sa aiba posibilitatea crearii/editarii unui cont. Prin editare se intelege posibilitatea modificarii tuturor informatiilor referitoare la un anumit student. Toti utilizatorii trebuie sa aiba posibilitatea modificarii parolei proprii. Pentru a rezolva situatiile in care un student isi uita parola, profesorii vor avea dreptul sa seteze/genereze parole pentru fiecare student. De fiecare data cand parola unui utilizator este modificata (de utilizatorul insusi sau de catre un profesor), utilizatorul va fi instiitat de aplicatie prin e-mail.

[back](#top)

## Diagrame UML

### Diagrama use case

[back](#top)

### Diagrama de clase

Arhitectura generala:  
  
Business level:  
  
Data level:  
  
[back](#top)

### Diagrama de stari

Starile prin care trece un proiect:  
  
[back](#top)

### Diagrama de secventa

Propunerea unui proiect de catre un student:   
  
[back](#top)

http://profs.info.uaic.ro/~adrianaa/uml/

3b7ca885-3287-4593-a1be-8e1b416ddc25