5. Proiectare de detaliu și implementare

1. Arhitectura generală a aplicației
2. Scopul general al aplicației
3. Fluxul de date între componente
4. Prezentarea generală a funcționalităților (selectare param, simulare, analiza, salvare si incarcare etc)
5. Descrierea componentelor aplicației
6. Interfața grafică cu utilizatorul (GUI)
   * + Tehnologii utilizate
     + Elemente principale
     + Funcționalități
7. Componenta de simulare

* Descrierea claselor (normal/dinamic)
* Setarea parametrilor de simulare (vms, cloudlets, hosturi)
* Particularităti ale algoritmilor implementați
* Fluxul de simulări si cum sunt colectate rezultatele

1. Algoritmi de planificare a sarcinilor

* Prezentarea fiecărui algoritm(nume, logica generală, clasa in care este impl)
* Scopul si avantajele fiecăruia
* Tabel sumar cu clasele si metodele aferente

1. Componenta de gestionare a bazei de date

* Structura tabelelor
* Salvare automata a simulărilor, cu aj butonului, înregistrare in DB
* Încărcare si afișare grafică : preluarea datelor si generarea de grafice comparative

1. Componenta de analiză si grafice? Raportare?

* Calcului consumului de energie, timp de execuție, etc
* Afișarea rezultatelor in format tabelar si grafic

1. Diagrame UML
2. Diagrama de clase principală

* Clase esențiale
* Relațiile între clase

1. Diagrama de secvență(optional)

* Exemplu de secvență pentru simulare și salvare in DB
* Exemplu de secvență pentru încărcare si afișare rezultate

1. Clase si metode importante

* Atribuții si responsabilități
* Metode cheie

1. Probleme întâmpinate și soluții