

**Universitatea Tehnică a Moldovei**

**PROIECTAREA ȘI DEZVOLTAREA UNUI SISTEM DE EDITARE ȘI OPTIMIZARE A IMAGINILOR.**

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF AN IMAGE EDITING AND OPTIMIZATION SYSTEM.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Student:** | **gr. TI-194,**  **Ceban Vitalie** |
| **Coordonator:** | **Cebotari Daria**  **asistent universitar** |

**Chişinău, 2023**

**MINISTERUL EDUCAŢIEI ȘI CERCETĂRII AL REPUBLICII MOLDOVA**

**Universitatea Tehnică a Moldovei**

**Facultatea Calculatoare, Informatică şi Microelectronică**

**Departamentul Ingineria Software și Automatică**

**Admis la susţinere**

**Şef departament:**

**FIODOROV Ion dr., conf.univ.**

**--------------------------------**

**„\_\_\_”**  **2023**

**Proiectarea și dezvoltarea unui sistem de editare și optimizare a imaginilor.**

**Proiect de licenţă**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Student:** | **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | **Ceban Vitalie, TI-194** |
| **Coordonator:** | **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | **Cebotari Daria, asist. univ.** |
| **Consultant:** | **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_** | **Cojocaru Svetlana, asist.univ.** |

**Chişinău, 2023**

**Universitatea Tehnică a Moldovei**

**Facultatea Calculatoare, Informatică şi Microelectronică**

**Departamentul Ingineria Software și Automatică**

**Programul de studii Tehnologia informaţiei**

**Aprob**

**Șef departament:**

**Fiodorov Ion, dr., conf.univ.**

**„ *06” octombrie* *2022***

**CAIET DE SARCINI**

**pentru proiectul de licenţă al studentului**

*Ceban Vitalie*

*(numele şi prenumele studentului)*

**1. Tema proiectului de licenţă**  *Proiectarea și dezvoltarea unui sistem de editare și optimizare a imaginilor*

**confirmată prin hotărârea Consiliului facultăţii nr.** *2* **din**  „ *06*” *octombrie*  *2022*

**2. Termenul limită de prezentare a proiectului** **de licență** *20.05.2023*

**3. Date iniţiale pentru elaborarea proiectului de licență** *Sarcina pentru elaborarea proiectului de diplomă.*

**4. Conţinutul memoriului explicativ**

*Introducere*

*1* *Analiza domeniului de studiu*

*2 Modelarea și proiectarea sistemului*

*3 Realizarea sistemului*

*4 Documentarea produsului realizat*

*5 Estimarea costurilor proiectului*

*Concluzii*

**5. Conţinutul părţii grafice a proiectului de licență**

*Imaginea generală a sistemului, Înterfața de bază a sistemului, …….*  **6. Lista consultanţilor:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Consultant** | **Capitol** | **Confirmarea realizării activităţii** | |
| **Semnătura consultantului (data)** | **Semnătura studentului (data)** |
| *Cojocaru Svetlana* | *Standarde tehnologice, Controlul calităţii, Estimarea costului proiectului* |  |  |

**7. Data înmânării caietului de sarcini** *02.09.2022*

**Coordonator** *Cebotari Daria* **\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

*semnătura*

**Sarcina a fost luată pentru a fi executată de către studentul** *Ceban Vitalie*

*02.09.2022*

*semnătura, data*

**PLAN CALENDARISTIC**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr. crt.** | **Denumirea etapelor de proiectare** | **Termenul de realizare a etapelor** | **Nota** |
| *1* | *Elaborarea sarcinii, primirea datelor pentru sarcină* | *02.09.22– 30.09.22* | *10%* |
| *2* | *Analiza domeniului de studiu* | *06.10.21– 30.11.21* | *15%* |
| *3* | *Proiectarea sistemului* | *01.12.21 – 25.12.21* | *15%* |
| *4* | *Realizarea sistemului* | *10.01.22 – 05.03.22* | *35%* |
| *5* | *Descrierea sistemului* | *06.03.22– 01.04.22* | *10%* |
| *6* | *Estimarea costurilor sistemului* | *02.04.22– 15.04.22* | *15%* |
| *7* | *Finisarea proiectului* | *16.04.22– 14.05.22* | *5%* |

**Student**  *Ceban Vitalie ( )*

**Coordonator de proiect de licență** *Cebotari Daria ( )*

**DECLARAŢIA STUDENTULUI**

Subsemnatul Ceban Vitalie, declar pe proprie răspundere că lucrarea de faţă este rezultatul muncii mele, pe baza propriilor cercetări şi pe baza informaţiilor obţinute din surse care au fost citate şi indicate, conform normelor etice, în note şi în bibliografie. Declar că lucrarea nu a mai fost prezentată sub această formă la nici o instituţie de învăţământ superior în vederea obţinerii unui grad sau titlu ştiinţific ori didactic.

Semnătura autorului

**UNIVERSITATEA TEHNICĂ A MOLDOVEI**

**FACULTATEA CALCULATOARE, INFORMATICĂ ŞI MICROELECTRONICĂ**

**DEPARTAMENTUL INGINERIA SOFTWARE ȘI AUTOMATICĂ**

**PROGRAMUL DE STUDII TEHNOLOGIA INFORMAŢIEI**

**AVIZ**

la proiectul de licență

**Titlul:** Proiectarea și dezvoltarea unui sistem de editare și optimizare a imaginilor.

Studentul Ceban Vitalie gr. TI-194

**1.** **Actualitatea temei:** tot mai mulți oameni utilizează camere digitale pentru a face fotografii și au nevoie de un instrument eficient pentru a le edita și îmbunătăți. În plus, popularitatea rețelelor de socializare și a altor platforme online de partajare a imaginilor face ca oamenii să dorească să aibă imagini mai bune și mai atrăgătoare pentru a le împărtăși cu alții.

**2.** **Caracteristica proiectului de licență**: Aplicația a fost creată pentru ușurarea lucrului cu imaginile.

**3.** **Analiza prototipului:** Aplicația data este formată pentru a importa imagini de pe calculator care pot fi editate si salvate cu modificări.

**4. Estimarea rezultatelor obținute:** Acest program este creat pentru editarea imaginilor. Este un program ușor in utilizare si intuitiv pentru utilizatori nefamiliarizați cu aceste tipuri de aplicații.

**5. Corectitudinea materialului expus:** Materialul expus este prezentat prin referințe ale unor surse ce au fost scrise de persoane ce dețin experiență în domeniul Tehnologiilor Informaționale.

**6. Calitatea materialului grafic:** Proiectul este prezentat prin: diagrame, tabele, interfețe ale aplicației.

**7. Valoarea practică a proiectului:** Este destinat pentru utilizatorilor ce dețin calculatoare persoanele cu sistemul de operare Windows. Aceasta aplicație poate fi utilizata de orice utilizator familiar cu un calculator.

**8. Observații și recomandări:** Cerințele fată de teza de licență au fost îndeplinite în totalitate. Observații nu sunt.

**9. Caracteristica studentului și titlul conferit :** Studentul Ceban Vitalie a dat dovadă de profesionalism în elaborarea lucrării, a respectat cerințele impuse și a manifestat exigență în elaborarea și calitatea tezei de licență. Din cele relatate, urmează că lucrarea de licență poate fi admisă spre susținere, cu nota \_\_\_10\_\_\_\_

***Lucrarea în forma electronică corespunde originalului prezentat către susținere publică.*Coordonatorul proiectului de licență** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**Cebotari Daria, asist.univ**

*semnătura, data*

# REZUMAT

Lucrarea dată este compusă din 5 capitole distincte, fiecare capitol deținând mai multe subcapitole cu descrierea mai detaliată a conținutului.

În primul capitol, intitulat "Analiza domeniului de studiu", vom explora în profunzime domeniul în care se încadrează aplicația de editare a imaginilor. Vor fi prezentate argumente solide care susțin importanța temei alese și se va realiza o comparație riguroasă cu alte sisteme deja existente pe piață. De asemenea, în acest capitol vor fi descrise cu mare atenție scopul, obiectivele și cerințele sistemului de editare a imaginilor. Aceste informații sunt cruciale pentru dezvoltarea unei aplicații eficiente și satisfăcătoare pentru utilizatori. O analiză amănunțită a domeniului de studiu este esențială pentru a înțelege pe deplin cerințele și nevoile utilizatorilor. În acest fel, se pot dezvolta soluții personalizate și eficiente pentru nevoile fiecărui client în parte. Prin compararea cu alte sisteme existente, putem identifica punctele slabe și punctele forte ale acestora și, astfel, putem dezvolta o aplicație care să ofere o experiență superioară utilizatorilor și să răspundă nevoilor lor în mod eficient. De asemenea, descrierea clară a scopului, obiectivelor și cerințelor sistemului va asigura o dezvoltare coerentă și eficientă a aplicației. Aceste informații sunt utile pentru a identifica prioritățile dezvoltării și pentru a asigura că produsul final îndeplinește cerințele utilizatorilor.

În al doilea capitol ,,Modelarea și proiectarea sistemului informatic” este realizată descrierea comportamentală și structurală a sistemului, se creează o imagine generală asupra sistemului și se descriu stările și tranzițiile sistemului. Pentru aceasta sunt create diagrame UML în care sunt arătate toate aceste stări si cum au loc tranzițiile între ele. Diagramele sunt de mai multe tipuri, in dependenta de stările care sunt necesare spre vizualizare. Sunt create scenarii de utilizare a aplicației care descriu fluxurile de mesaje și legăturile dintre componentele sistemului.

Capitolul 3 ,,Realizarea sistemului” se axează pe realizarea aplicației în limbajul ales anterior. În acest capitol se efectuează descrierea la nivel de cod pe module a funcționalului. Funcțiile cele mai importante sunt arătate si explicate din punct de vedere a funcționalului. De asemenea, în acest capitol este descris cum are loc testarea sistemului, fiecare tip de test fiind explicat pe ce se bazează și ce testează.

Cel de al 4 capitol este ,,Documentarea produsului realizat”. În acest capitol este realizată descrierea cerințelor tehnice pentru aplicație, cum se găsește aplicația, cum se instalează. Se realizează descrierea utilizării aplicației la nivel de utilizator, fiind creat un manual de utilizare cu explicarea fiecărui component grafic și cum se utilizează el.

Ultimul capitol este ,,Estimarea costurilor proiectului”. În acest capitol este realizată estimarea costurilor totale pentru realizarea unei astfel de aplicații. Se efectuează descrierea fiecărei categorii care intră în costul total, pentru fiecare fiind arătate exemple reale cu prețuri actuale la momentul descrierii.

# ABSTRACT

The given work consists of 5 distinct chapters, each chapter having several sub-chapters with a more detailed description of the content.

In the first chapter, entitled "Analysis of the study domain", we will explore in depth the domain in which the image editing application is included. Solid arguments supporting the importance of the chosen topic will be presented, and a rigorous comparison will be made with other existing systems on the market. Also, in this chapter, the purpose, objectives, and requirements of the image editing system will be described with great attention. This information is crucial for developing an efficient and satisfactory application for users. A thorough analysis of the study domain is essential to fully understand the requirements and needs of users. In this way, personalized and efficient solutions can be developed for the needs of each client. By comparing with other existing systems, we can identify their weaknesses and strengths, and thus develop an application that provides a superior user experience and efficiently meets their needs. Also, a clear description of the purpose, objectives, and requirements of the system will ensure a coherent and efficient development of the application.

In the second chapter, "Modeling and designing the computer system", the behavioral and structural description of the system is created, an overview of the system is presented, and the states and transitions of the system are described. For this, UML diagrams are created, showing all these states and how transitions occur between them. The diagrams are of several types, depending on the states required for visualization. Usage scenarios of the application are created, describing the message flows and connections between system components.

Chapter 3, "Implementing the system," focuses on creating the application in the previously chosen language. In this chapter, the description of the functional modules is performed at the code level. The most important functions are shown and explained from a functional point of view. Also, in this chapter, it is described how system testing takes place, with each type of test being explained on what it is based and what it tests.

The fourth chapter is "Documentation of the created product." In this chapter, the technical requirements for the application are described, including how to find and install the application. The description of the application usage is done at the user level, with a user manual created explaining each graphical component and how to use it.

The final chapter is "Estimating project costs." In this chapter, the total costs for creating such an application are estimated. The description of each category that is included in the total cost is performed, and real examples with current prices at the time of description are shown.

**CUPRINS**

[INTRODUCERE 10](#_Toc98147754)

[1 ANALIZA DOMENIULUI DE STUDIU 11](#_Toc98147755)

[1.1 Importanța temei 13](#_Toc98147756)

[1.2 Sisteme similare cu proiectul realizat 13](#_Toc98147757)

[1.3 Scopul, obiectivele și cerințele sistemului 20](#_Toc98147758)

[2 MODELAREA ȘI PROIECTAREA SISTEMUL INFORMATIC 22](#_Toc98147759)

[2.1 Descrierea comportamentală a sistemului 22](#_Toc98147760)

[2.1.1 Imaginea generală asupra sistemului 22](#_Toc98147761)

[2.1.2 Modelarea vizuală a fluxurilor 22](#_Toc98147762)

[2.1.3 Stările de tranzacție a sistemului 22](#_Toc98147763)

[2.1.4 Descrierea scenariilor de utilizare a aplicaţiei 22](#_Toc98147764)

[2.1.5 Fluxurile de mesaje şi legăturile dintre componentele sistemului 23](#_Toc98147765)

[2.2 Descrierea structurală a sistemului 23](#_Toc98147766)

[2.2.1 Descrierea structurii statice a sistemului 23](#_Toc98147767)

[2.2.2 Relatiile de dependență între componentele sistemului 23](#_Toc98147768)

[2.2.3 Modelarea echipamentelor mediului de implementare 23](#_Toc98147769)

[3 REALIZAREA SISTEMULUI 24](#_Toc98147770)

[3.1 Descrierea la nivel de cod pe module 24](#_Toc98147771)

[3.2 Testarea sistemului 24](#_Toc98147772)

[4 DOCUMENTAREA PRODUSULUI REALIZAT 25](#_Toc98147773)

[5 ESTIMAREA COSTURILOR PROIECTULUI 26](#_Toc98147774)

[CONCLUZII 27](#_Toc98147775)

[ANEXA A 29](#_Toc98147776)

# INTRODUCERE

În zilele noastre, fotografiile sunt o parte importantă a vieții noastre și le utilizăm pentru a ne reaminti de momente speciale, a comunica cu prietenii și familia și pentru a exprima creativitatea noastră. Cu toate acestea, adesea fotografiile noastre nu apar așa cum ne-am dori și de aceea, este necesar să apelăm la instrumente de editare a imaginilor. O aplicație de editare a imaginilor este un instrument esențial pentru orice persoană care dorește să îmbunătățească calitatea imaginilor sale sau să le transforme într-un mod unic. În plus, aceste aplicații sunt esențiale și pentru profesioniști din domeniul fotografiei și designului, care utilizează imagini pentru a-și crea produsele și serviciile. Obiectivul principal al unei astfel de aplicație de editare a imaginilor este de a furniza utilizatorilor o gamă largă de instrumente și funcții de editare pentru a edita imaginile în diferite moduri. O astfel de aplicație trebuie să fie ușor de utilizat și să ofere o gamă largă de instrumente și funcții de editare pentru a permite utilizatorilor să editeze imaginile în diferite moduri. Pentru a atinge acest obiectiv, o aplicație de editare a imaginilor trebuie să aibă o interfață prietenoasă cu utilizatorul care permite utilizatorilor să navigheze ușor și să acceseze diversele instrumente de editare disponibile cum ar fi decuparea, redimensionarea, rotirea, răsturnarea și ajustarea culorii și luminozității, aplicarea unui filtru. Aceste caracteristici ar trebui să fie ușor accesibile și simplu de utilizat, chiar și pentru utilizatorii care nu sunt familiarizați cu editarea imaginilor. Aplicația trebuie să poată gestiona, de asemenea, diferite formate de fișiere, inclusiv fișiere JPEG, PNG și GIF. De asemenea, aplicația trebuie să ofere opțiuni de securitate și confidențialitate, permițând utilizatorilor să-și stocheze imaginile în siguranță pe propriile dispozitive sau pe servere locale securizate.

O aplicație de editare a imaginilor face parte din domeniul tehnologiilor multimedia și este esențială pentru a crea conținut multimedia de înaltă calitate și pentru a-l edita în mod eficient și creativ. În această eră digitală, tehnologiile multimedia sunt din ce în ce mai importante și influențează în mod semnificativ modul în care comunicăm și consumăm informații. Prin urmare, cercetarea și dezvoltarea în domeniul tehnologiilor multimedia este esențială pentru a rămâne la curent cu tendințele și pentru a oferi soluții inovatoare și eficiente.

În aceasta lucrare privind dezvoltarea unei aplicații de editare a imaginilor, s-a adoptat o abordare de cercetare aplicată, în care s-au utilizat metode și tehnici de cercetare specifice pentru a dezvolta o aplicație eficientă și funcțională. Printre metodele utilizate se numără cercetarea bibliografică, interviurile cu utilizatori potențiali și testarea prototipurilor. Scopul acestei cercetări a fost de a dezvolta o aplicație de editare a imaginilor care să răspundă nevoilor utilizatorilor, într-un mod intuitiv și eficient.

În următorul raport, vom examina o astfel de aplicație de editare a imaginilor și vom discuta despre caracteristicile sale, precum și importanța utilizării acesteia în lumea noastră digitală în continuă schimbare.

# 1 ANALIZA DOMENIULUI DE STUDIU

Aplicația face parte din domeniul tehnologiilor multimedia. Aplicația este de tip desktop având un GUI ce permite activitățile de baza pentru o aplicație ce ar permite optimizarea unei imagini. Astfel de aplicații sunt utilizate pentru reducerea dimensiunilor imaginilor.

Multimedia se referă la conținut și media care utilizează o combinație de diferite forme de conținut, inclusiv date vizuale codificate, audio, text și formate lingvistice. Termenul poate fi folosit ca substantiv (mediu cu forme multiple de conținut) sau un adjectiv care descrie un mediu cu mai multe formate de conținut descriptiv. Termenul este folosit în contrast cu mediile care utilizează doar ecrane rudimentare de computer, cum ar fi: afișarea numai a textului sau a materialelor realizate manual sau tipărite în formate tradiționale. Multimedia include orice combinație de conținut sub formă de text, audio, imagine, animație, video sau formă interactivă. În format electronic, poate fi citit pe PC-uri, tablete, smartphone-uri, e-reader etc.

Multimedia este de obicei înregistrată, redată, afișată sau accesată prin intermediul dispozitivelor de procesare a conținutului informațional, cum ar fi dispozitivele electronice și de calcul prin Internet, dar poate face, de asemenea, parte dintr-un spectacol live. Multimedia (ca adjectiv) se referă și la dispozitivele media electronice utilizate pentru a stoca și a experimenta conținut multimedia. Multimedia este diferită de media amestecată din cadrul artelor frumoase; incluzând audio, spre exemplu, are o sferă mai vastă. Termenul „rich media” este sinonim cu media interactivă, iar „hipermedia” este o altă aplicație multimedia.[1]

Cunoașterea elementelor fundamentale ale graficii pe computer este esențială pentru inginerii, oamenii de știință, artiștii vizuali, designerii, fotografi, animatorii și nu numai. Apariția unor noi cerințe a condus la dezvoltarea mai rapidă a unor aplicații software, făcându-le mai intuitive și mai structurate de utilizat. Datorită computerului, puteți avea diferite variații de culoare, forme, configurații etc. în câteva secunde.

În baza tehnologiilor graficii computerizate s-au dezvoltat:

* interfața de utilizator, GUI;
* proiectarea digitală în arhitectură și grafica industrială;
* efecte vizuale specializate, cinematografia digitală;
* grafica de computer pentru filme, animație, televiziune;
* proiecte multimedia, proiecte interactive;
* fotografia digitală și posibilitățile avansate de prelucrare a fotografiei;

- grafica și pictura digitală (cu 2 laturi esențiale – imitarea materialelor tradiționale și noile instrumente de lucru digitale). [2]

Imaginile rastru sunt stocate pe PC sub forma unei grile de elemente de imagine sau pixeli. Acești pixeli conțin informații despre culoarea și luminozitatea imaginii. Editorii de imagini pot modifica pixelii pentru a îmbunătăți imaginea în multe feluri. Pixelii pot fi modificați ca grup sau individual, de către algoritmii sofisticați din editorii de imagini. Este mai ușor să rasterizați o imagine vectorială decât să vectorizați o imagine rastru; modul de a proceda despre vectorizarea unei imagini rastru este punctul central al multor cercetări în domeniul vederii computerizate. Imaginile vectoriale pot fi modificate mai ușor, deoarece conțin descrieri ale formelor pentru o rearanjare ușoară. De asemenea, sunt scalabile, fiind rasterizabile la orice rezoluție.[3]

Multe formate de fișiere imagine utilizează compresia datelor pentru a reduce dimensiunea fișierului și a economisi spațiu de stocare. Comprimarea digitală a imaginilor poate avea loc în camera foto sau poate fi făcută în computer cu editorul de imagini. Când imaginile sunt stocate în format JPEG, compresia a avut deja loc. Atât camerele foto, cât și programele de calculator permit utilizatorului să seteze nivelul de compresie.

Unii algoritmi de compresie, cum ar fi cei utilizați în format de fișier PNG, sunt fără pierderi, ceea ce înseamnă că nu se pierde nicio informație atunci când fișierul este salvat. În schimb, formatul de fișier JPEG mai popular folosește un algoritm de compresie cu pierderi (bazat pe codificarea cu transformare cosinus discretă) prin care cu cât compresia este mai mare, cu atât se pierde mai multă informație, reducând în cele din urmă calitatea imaginii sau detaliile care nu pot fi restaurate. JPEG folosește cunoștințele despre modul în care creierul și ochii umani percep culoarea pentru a face această pierdere de detalii mai puțin vizibilă.[4]

Aplicația are sa fie una desktop. Prin definiție, o aplicație desktop este un software care poate fi instalat pe un singur computer (laptop sau desktop) și utilizat pentru a îndeplini o anumită sarcină. Unele aplicații desktop pot fi utilizate și de mai mulți utilizatori într-un mediu de rețea. [5]

Într-o lume în care totul se îndreaptă către aplicații ușoare și portabile, aplicațiile desktop încă mai au sens în unele situații. Acest lucru se datorează faptului că pot suporta funcții avansate în situații foarte specializate. De asemenea, este posibil ca afacerea dvs. să nu dorească o aplicație care să dețină date sensibile în cloud.

Iată o privire mai atentă asupra avantajelor și dezavantajelor aplicațiilor desktop:

* opțiuni de funcționalitate – puteți adăuga aproape orice caracteristică dorită la o aplicație desktop, deoarece aplicația rulează local și nu în cloud;
* mai ușor de lucrat offline – deși puteți adăuga funcționalitate offline la o aplicație web, vor exista limitări. Cu toate acestea, puteți proiecta o aplicație desktop pentru a funcționa exact la fel offline ca și online;
* potrivit în situațiile în care cloud-ul nu este dorit – există unele situații în care cloud-ul este considerat nepotrivit. În aceste situații, aplicațiile desktop sunt o soluție viabilă și eficientă.[6]

# Importanța temei

În urma analizei sistemelor similare cu sistemul propus am ajuns la concluzia că toate sistemele disponibile pe piața sunt contra plată. Pentru utilizarea pe deplin este necesară procurarea totală a aplicației sau a unui abonament pe un termen limitat. Un alt neajuns a sistemelor similare este faptul ca 2/3 din ele necesită deținerea unei conexiuni la internet pentru utilizarea lor. Acest neajuns adesea înseamnă ca deși utilizatorul v-a fi conectat nu se garantează utilizarea comodă din cauza vitezei. Pe lângă aceste probleme, am observat că majoritatea sistemelor ce utilizează imagini stochează acestea într-o baza de date, ceea ce poate duce la o nevoie crescută de spațiu de stocare. Prin urmare, aceste sisteme necesită costuri suplimentare pentru a putea fi utilizate, din cauza spațiului mare necesar de pe servere. În acest context, aplicația propusă are ca scop reducerea dimensiunilor imaginilor pentru economisirea spațiului. Ea va efectua acest lucru prin compresarea imaginilor sau prin utilizarea altor algoritmi adecvați. Acest aspect este important deoarece, prin reducerea dimensiunilor imaginilor, spațiul necesar pentru stocarea acestora poate fi diminuat, ceea ce poate reduce costurile de stocare necesare unui sistem de editare a imaginilor. Un alt funcțional prezent in aplicație sunt filtrele incorporate, printre filtrele prezente pot fi identificate următoarele:

* sepia;
* alb-negru;
* sharpen.

Un avantaj al utilizării filtrelor deja implementate este că acestea sunt de obicei ușor de utilizat, chiar și pentru cei fără experiență în editarea imaginilor. Majoritatea filtrelor pot fi aplicate cu doar câteva clicuri sau atingeri, iar utilizatorul poate vedea instantaneu rezultatele. Un alt beneficiu este că filtrele pot economisi timp și efort. În loc să petreacă ore ajustând luminozitatea, contrastul și alte setări manual, utilizatorul poate pur și simplu să aleagă un filtru care obține efectul dorit. In plus, aplicația este foarte intuitiva și ușor de folosit, ceea ce face ca editarea imaginilor sa fie o activitate plăcută si relaxantă. Pe lângă acestea, aplicația propusa are și un design modern și atractiv, care oferă o experiență de utilizare plăcută si confortabilă.

De asemenea, aplicația propusă vine cu o soluție la problemele de securitate și confidențialitate ale utilizatorilor. Mulți utilizatori sunt îngrijorați cu privire la faptul ca imaginile lor pot fi stocate pe servere terțe, ceea ce poate duce la riscuri de securitate și încălcări ale confidențialității datelor. Pentru a rezolva această problemă, aplicația propusă oferă opțiunea de stocare locală, permițând utilizatorilor să-și păstreze imaginile pe propriile dispozitive sau pe servere locale securizate. Acest lucru va oferi utilizatorilor un control mai mare asupra datelor lor.

# 1.2 Sisteme similare cu proiectul realizat

In urma analizei sistemelor existente la momentul actual am găsit 3 sisteme asemănătoare cu sistemul dat:

* Kraken.io;
* PIXLR;
* Photoshop.

Kraken.io este un instrument de optimizare a imaginilor. Cu Kraken.io, puteți optimiza cantități mari de fișiere JPEG, PNG și GIF animate.

Spre deosebire de alt optimizator de imagine, Kraken.io optimizează fișierele pentru cea mai mică dimensiune. Adică, cu Kraken.io, se obțin întotdeauna cele mai mici versiuni ale fișierelor introduse. Apoi, fotografiile comprimate se pot descarcă pe rând sau în format .zip.

Kraken.io vă permite, de asemenea, să exportați fișiere în Dropbox sau să importați fișiere din Box, Dropbox sau Google Drive.

Versiunea gratuită permite să comprimați fișiere foto de până la 32 MB fiecare și până la un total de 100 MB de fotografii. Funcționarea acestui instrument depinde de dimensiunea inițiala a imaginii. In figura 1.1 Kraken.io Pagina principală am reprezentat pagina de pornire a acestui instrument.

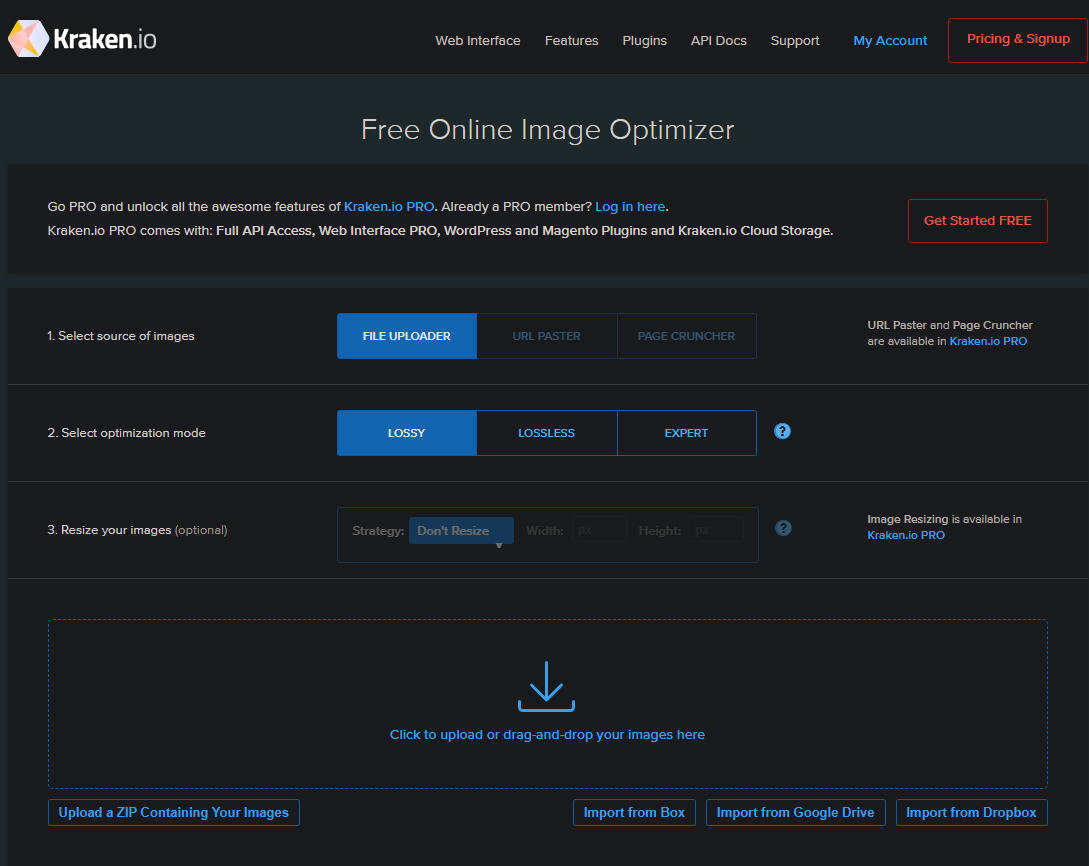


Figura 1.1 - Kraken.io Pagina principală

Pixlr este unul dintre cele mai populare programe de editare a imaginilor disponibile astăzi pe piață. Cele mai recente ediții de Pixlr oferă o experiență de editare de nivel înalt. De la conversia imaginii la multiple alte opțiuni de editare, Pixlr are o soluție pentru orice. Pentru lucrări rapide, acest instrument vine și cu șabloane de colaj prefabricate pentru o editare mai rapidă. Unul dintre motivele pentru care profesioniștii optează pentru Pixlr este datorită funcției Instant de eliminare a fundalului bazată pe inteligență artificială. In figura 1.2 PIXLR Pagina principală am reprezentat pagina de pornire a acestui instrument.[7]

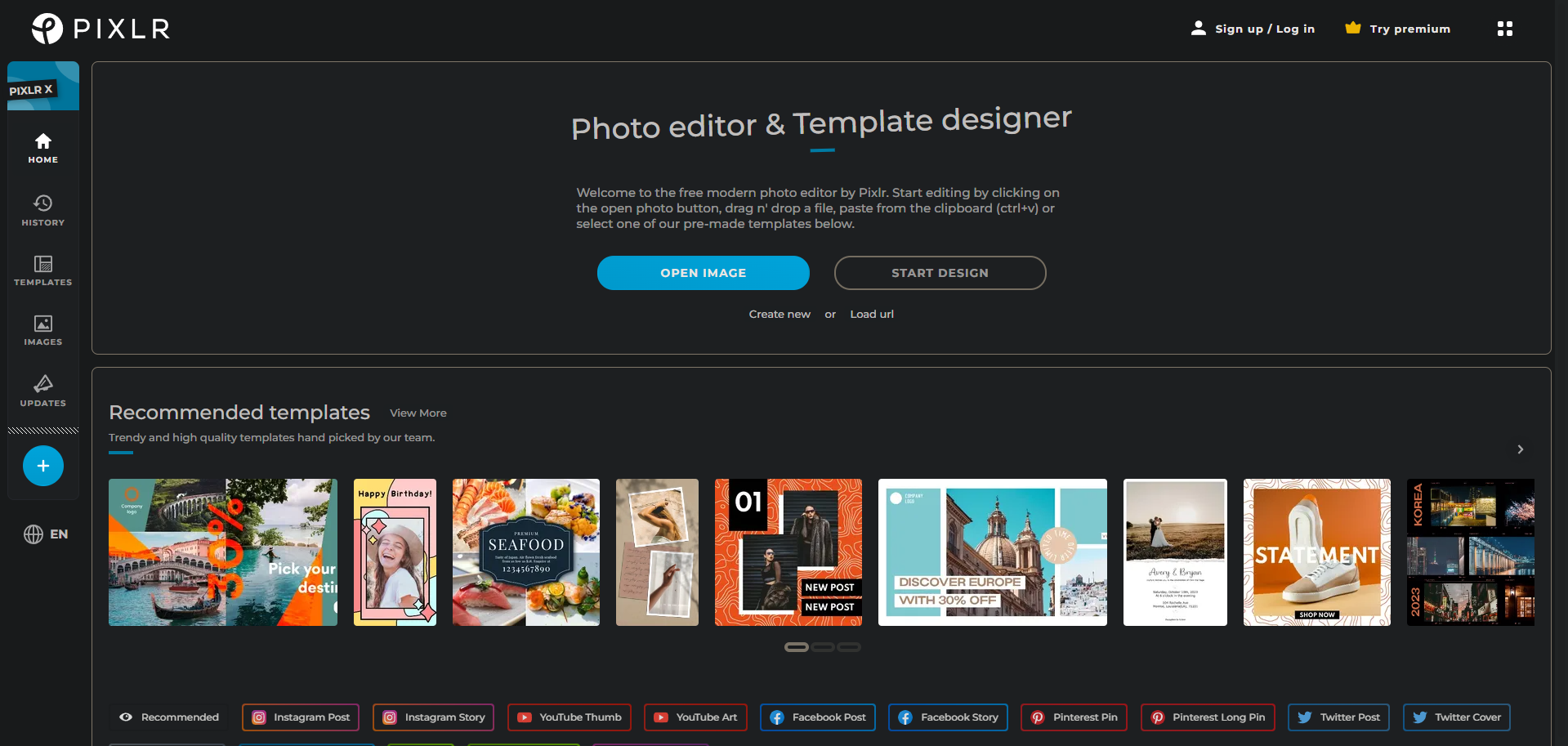


Figura 1.2 - PIXLR Pagina principală

Pixlr este un o aplicatie de editare bazata pe instrumente și utilite de editare a imaginilor cloud, inclusiv o serie de editori foto și un serviciu de partajare a fotografiilor. Suita este destinată din gama de editare foto simplă până la avansată. Dispune de trei planuri de abonament care includ Free, Premium și Team, planurile sunt reprezentate in figura 1.3 PIXLR Abonamente.

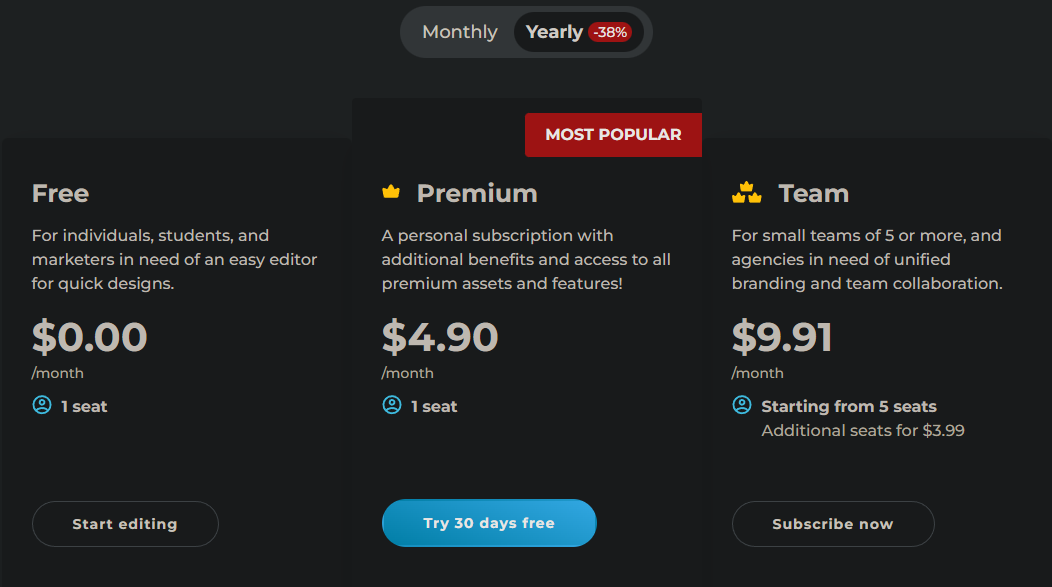


Figura 1.3 - PIXLR Abonamente

Platforma poate fi folosită pe desktop, dar și pe smartphone-uri și tablete. Pixlr este compatibil cu diverse formate de imagine, cum ar fi JPEG, PNG, WEBP, GIF, PSD (Document Photoshop) și PXZ (format nativ de document Pixlr)

Adobe Photoshop este un alt software folosit pentru editarea imaginilor digitale pe calculator, program produs și distribuit de compania americană Adobe Systems și care se se adresează în special profesioniștilor domeniului.

Adobe Photoshop, așa cum este cunoscut astăzi, este vârful de lance al gamei de produse software pentru editare de imagini digitale, fotografii, grafică pentru tipar, video și Web de pe piață. Photoshop este un program cu o interfață intuitivă și care permite o multitudine extraordinară de modificări necesare în mod curent profesioniștilor și nu numai: editări de luminozitate și contrast, culoare, focalizare, aplicare de efecte pe imagine sau pe zone (selecții), retușare de imagini degradate, număr arbitrar de canale de culoare, suport de canale de culoare pe 8, 16 sau 32 biți, efecte third-party etc. Există situații specifice pentru un profesionist în domeniu când alte pachete duc la rezultate mai rapide, însă pentru prelucrări generale de imagine, întrucât furnizează instrumente solide, la standard industrial, Photoshop este efectiv indispensabil.

Singurul minus este prețul, pentru o simpla editare utilizatorul este obligat sa procure aplicația care are un preț destul de ridicat. In figura 1.3 Interfața Photoshop am reprezentat interfața principala a aplicației Photoshop.[8]

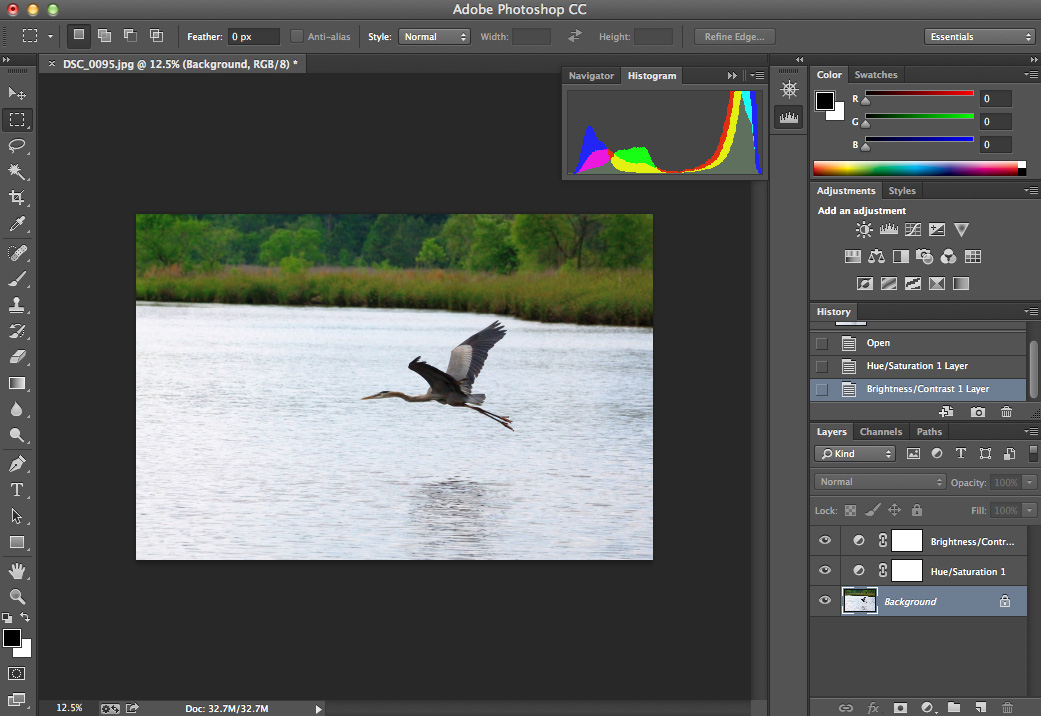


Figura 1.3 - Interfața Photoshop

Cu ajutorul a Photoshop o imagine poate fi editata in orice mod posibil datorita faptului ca Phootshop deține un funcțional larg. Câteva exemple a posibilităților ar fi:

* balansarea culorii;
* filtre artistice;
* efecte picturale;
* retușarea imaginilor.

Balansarea culorii presupune crearea unui efect personalizat prin crearea unui strat de ajustare. Valorile anumitor culori pot fi ridicate sau scăzute pentru modificarea acestora astfel obținându-se alte culori sau modificate contrastul culorilor precedente. Acest funcțional este reprezentat in figura 1.4 Photoshop Balanță de culori.

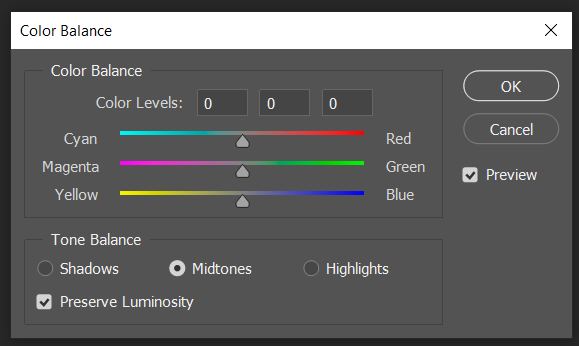


Figura 1.4 - Photoshop Balanță de culori

Oricât de mult nu ne-am dori să obținem imagini perfecte direct de la cameră, deseori este nevoie de post-procesare. Fotografii folosesc filtre și efecte foto atât pentru a îmbunătăți calitatea imaginii, cât și pentru a transforma complet pozele în funcție de imaginația lor. Folosind instrumentele potrivite, puteți realiza fotografii artistice și vă puteți exprima creativitatea.

Filtrele Photoshop implicite sunt dedicate ajustărilor de bază și efectelor comune. Ele pot fi combinate pentru a crea propriile efecte, dar acest lucru necesită timp și energie. Meniul de alegere a filtrelor in Photoshop este aratat in figura 1.5 Filtrele Photoshop.

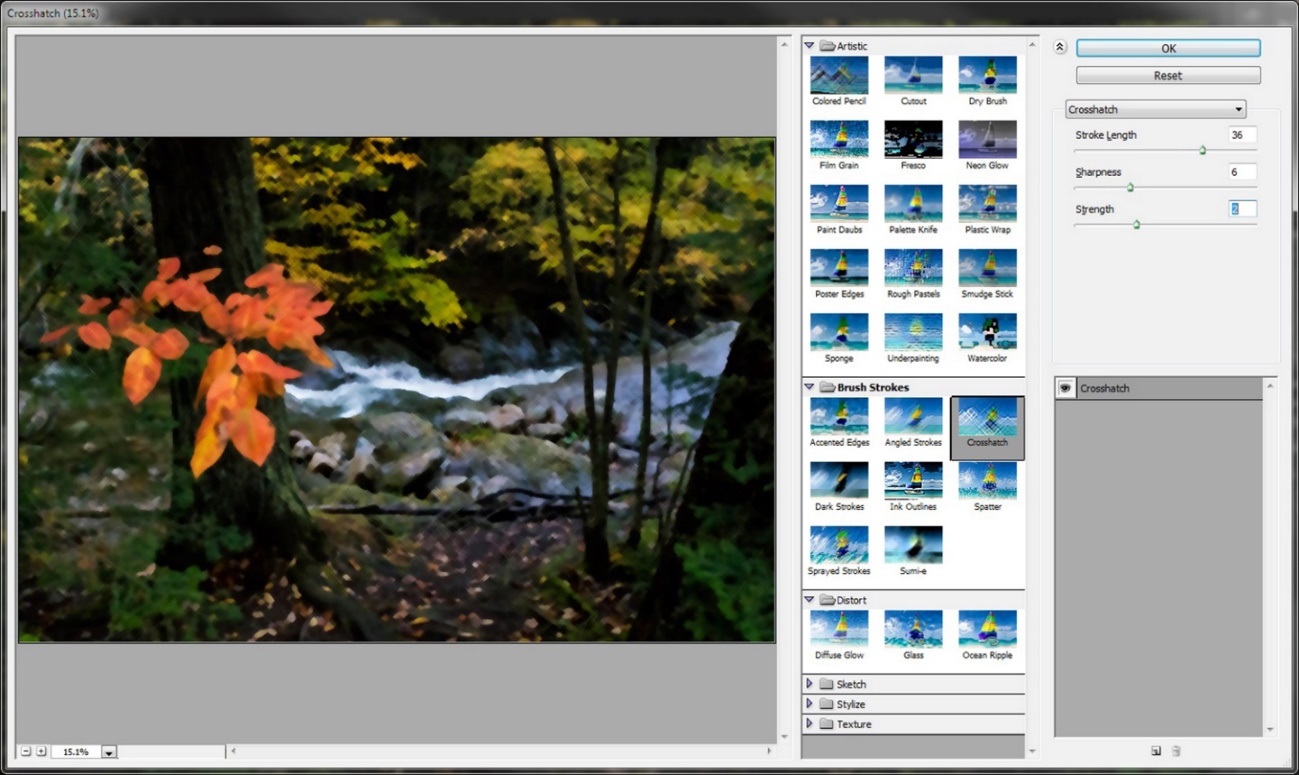


Figura 1.5 - Filtrele Photoshop

O imagine poate fi descrisă ca fiind picturală atunci când iluzia formei este creată prin utilizarea culorilor, liniilor, texturilor și a oricăror alte tehnici unice pentru arta picturii, mai degrabă decât o metodă liniară care implică desenul priceput. În termeni simpli, este folosit pentru a descrie un tablou care arată ca un tablou. Photoshop ofera posibilitatea crearii acestor tipuri de imagini utilizand filtre diverse si instrumente prestabilite. Un exemplu de astfel de imagine este reprezentat in figura 1.6 Photoshop efectul Painterly.

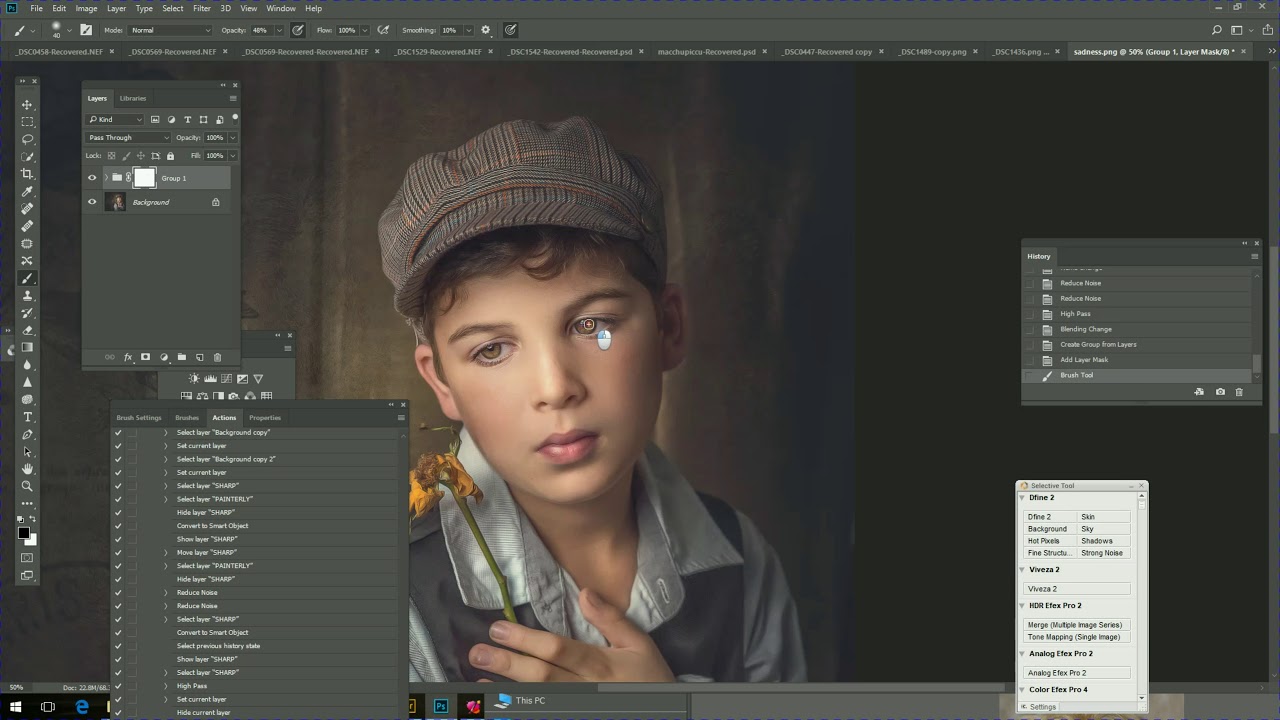


Figura 1.6 - Photoshop efectul Painterly

Ultimul exemplu a unuia din funcționalităților Photoshop este retușarea imaginilor. Retușarea pozelor înseamnă eliminarea tuturor imperfecțiunilor dintr-o fotografie, care include de obicei corectarea culorii și a tonului, eliminarea petelor și a cercurilor de sub ochi, modificarea luminozității, contrastului și saturației. Acest funcțional este foarte popular deoarece el adesea permite crearea unei poze ideale având la baza o imagine simpla, poate nu chiar reușită. Modul in care arata acest funcțional si un exemplu al utilizării lui este reprezentat in figura 1.7 Photoshop Retușarea imaginii.

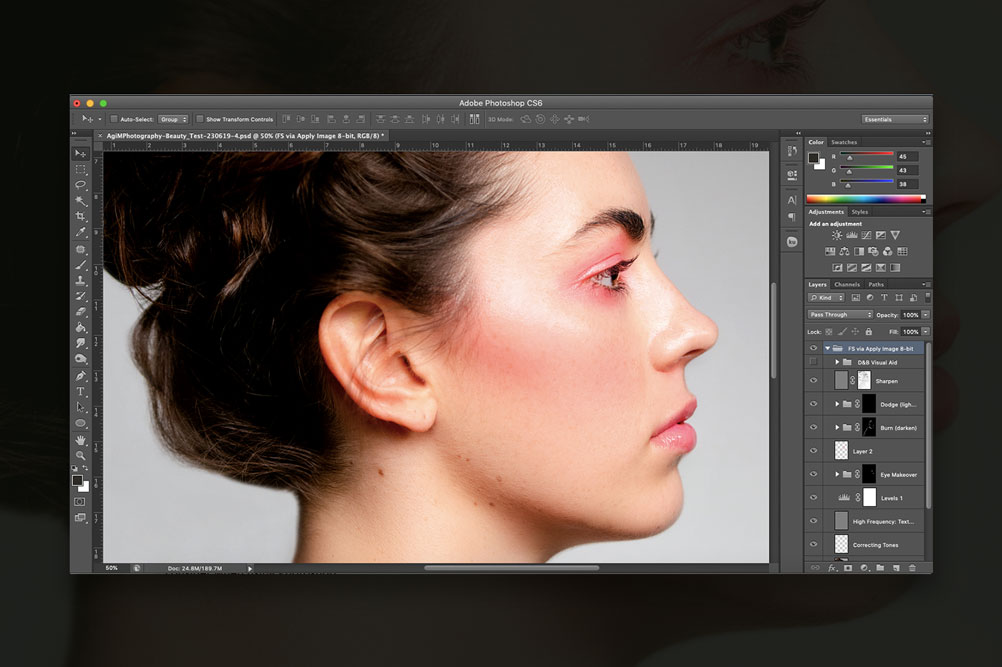


Figura 1.7 - Photoshop Retușarea imaginii.

# 1.3 Scopul, obiectivele și cerințele sistemului

**Scopul:**

Crearea unei aplicații ce permite procesarea si optimizarea imaginilor.

**Obiectivele:**

* Cercetarea domeniului „Tehnologii Multimedia”;
* Analiza soluțiilor existente de „Sisteme de optimizare a imaginilor”;
* Concluzii si Argumentarea propunerii de proiect „Sistem de optimizare a imaginilor”;
* Elaborarea concepției sistemului;
* Elaborarea Caietului de Sarcini;
* Argumentarea platformei și soft-ului de realizare;
* Cercetarea si selectarea instrumentelor pentru dezvoltarea platformei;
* Utilizarea unui algoritm de optimizare;
* Adăugarea funcționalului de compresare a unei imagini;
* Adăugarea funcționalului de redimensionare a unei imagini;
* Crearea funcționalului de adăugare a unui filtru;
* Crearea funcționalului de adăugare, editare si ștergere a unei imagini;
* Crearea componentei de vizualizarea a elementului ce urmează a fi editat;
* Testarea sistemului;
* Documentarea sistemului informațional;
* Planificarea proiectului si estimarea costului;
* Concluzii și recomandări;

Sistemul de editare si optimizare a imaginilor trebuie sa fie capabil sa îndeplinească funcțiunile de baza fără nici o întrerupere. În acțiunile de bază sunt prevăzute următoarele acțiuni:

* aplicarea unui filtru;
* salvarea imaginii editate;
* rotirea unei imagini;
* decuparea unui imagini;
* selectarea locației de salvare;
* adăugarea detaliilor.

# 2 MODELAREA ȘI PROIECTAREA SISTEMUL INFORMATIC

Această lucrare se concentrează pe proiectarea și dezvoltarea unei aplicații de editare a imaginilor utilizând metoda de proiectare Waterfall. Metoda Waterfall este una dintre cele mai vechi și mai răspândite metode de dezvoltare software, care implică o abordare secvențială a procesului de dezvoltare. Prin urmare, fiecare fază a procesului de dezvoltare trebuie să fie finalizată înainte de a se trece la faza următoare, iar schimbările care trebuie făcute după ce o fază a fost finalizată sunt dificil de implementat. Această metodă are avantajul de a fi structurată și ușor de urmat, iar planificarea și managementul proiectului sunt mai ușor de realizat. Dezavantajul este că poate fi dificil să se adapteze schimbărilor în timpul procesului de dezvoltare, ceea ce poate duce la probleme de implementare și la costuri suplimentare.

Pentru proiectarea arhitecturii aplicației de editare a imaginilor, s-a utilizat limbajul de proiectare Enterprise Architect, o unealtă puternică și versatilă pentru proiectarea și modelarea sistemelor complexe de software. Enterprise Architect a permis proiectarea modelelor UML. Acesta a fost ales datorită funcționalității sale puternice și flexibilității sale, oferind o varietate de caracteristici care au făcut posibilă proiectarea arhitecturii aplicației într-un mod precis și organizat.

În ceea ce privește mediul de dezvoltare, s-a optat pentru utilizarea IntelliJ IDE, un mediu integrat de dezvoltare pentru limbajul de programare Java, cu o gamă largă de funcții și caracteristici care facilitează dezvoltarea de software de înaltă calitate. IntelliJ IDE a fost ales datorită interfeței sale intuitive și a capacității sale de a ajuta dezvoltatorii să scrie cod eficient și să găsească rapid erori. De asemenea, IntelliJ IDEA oferă o gamă largă de funcții avansate, inclusiv completarea automată a codului, navigarea rapidă în cod, refactorizarea automată a codului, gestionarea de proiecte complexe și multe altele. Aceste caracteristici permit dezvoltatorilor să scrie cod mai rapid și să își concentreze eforturile asupra dezvoltării de funcționalități noi și inovatoare. IntelliJ IDEA suportă, de asemenea, o gamă largă de tehnologii și framework-uri Java, inclusiv Java EE, Spring, Hibernate, Struts, Groovy, Scala și multe altele. Acest lucru permite dezvoltatorilor să utilizeze cele mai recente tehnologii și să se concentreze pe dezvoltarea de software de înaltă calitate. În concluzie, IntelliJ IDEA este un mediu de dezvoltare integrat puternic și versatil pentru dezvoltatorii Java, care oferă o gamă largă de funcții și caracteristici avansate pentru dezvoltarea rapidă și eficientă a software-ului.

Aceste instrumente și metode de proiectare și dezvoltare au fost alese cu grijă pentru a asigura o abordare riguroasă și structurată a dezvoltării aplicației de editare a imaginilor, cu accent pe calitatea produsului final și eficiența procesului de dezvoltare. Proiectarea și dezvoltarea unei aplicații de editare a imaginilor este un proces complexe, iar utilizarea unor instrumente și metode de proiectare adecvate poate contribui semnificativ la succesul final al proiectului.

# 2.1 Descrierea comportamentală a sistemului

Se va face o introducere ce prezintă descrierea comportamentală și pe scurt ce include:

imaginea generală asupra sistemului;

modelarea vizuală a fluxurilor;

stările de tranzacție a sistemului (Statechart Diagram, minim 3 diagrame);

descrierea scenariilor de utilizare a aplicaţiei (Sequence Diagram, minim 3 diagrame);

 fluxurile de mesaje și legăturile dintre componentele sistemului (Collaboration Diagram, minim 2 diagrame).

**P.S: numărul de diagrame depinde de sistemul proiectat, dacă sistemul permite atunci vă conduceți de recomnadări.**

# 2.1.1 Imaginea generală asupra sistemului

Diagrama use case este o unealtă importantă în proiectarea de software, care permite identificarea și definirea necesităților și cerințelor utilizatorilor. Această diagramă descrie interacțiunea între sistem și utilizatorii săi, precum și interacțiunea între utilizatori. Prin utilizarea diagramelor de use case, se pot identifica diverse scenarii de utilizare a sistemului și se pot defini cerințele de bază ale sistemului.

O diagramă use case este importantă deoarece permite dezvoltatorilor să înțeleagă mai bine nevoile și cerințele utilizatorilor și să creeze soluții care satisfac aceste nevoi. De asemenea, diagrama de use case poate ajuta la comunicarea mai eficientă între dezvoltatorii de software și clienții sau utilizatorii finali ai sistemului. În figura 2.1 este arătata diagrama cazurilor de utilizare pentru interacțiunea utilizatorului cu sistemul. Acțiunile care pot fi efectuate de către un utilizator in cazul curent sunt:

* adăugarea unei imagini;
* salvarea unei imagini;
* rotirea imaginii;
* aplicare filtru;
* decupare;
* apropiere.

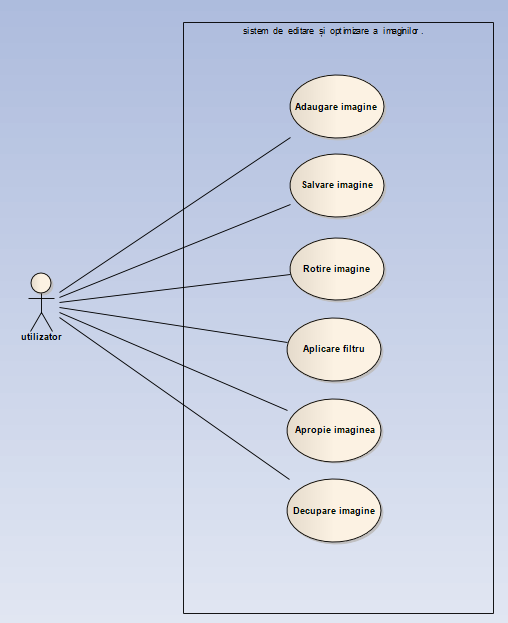


Figura 2.1 – Cazurile de utilizare pentru interacțiunea cu sistemul

# 2.1.2 Modelarea vizuală a fluxurilor

(Activity Diagram, minim 3 diagrame)

Diagrama de activități ajută la definirea, descrierea și analizarea proceselor și a fluxurilor de lucru dintr-o aplicație. Aceasta este esențială în dezvoltarea software-ului, deoarece permite programatorilor să înțeleagă și să modeleze procesele complexe dintr-o aplicație și să le împartă în acțiuni mai mici și mai ușor de gestionat. Diagrama de activități poate fi folosită pentru a descrie fluxurile de lucru sau fluxurile de date, ceea ce face posibilă dezvoltarea software-ului conform cerințelor de afaceri și necesităților utilizatorilor. Aceasta poate fi utilizată pentru a analiza fluxul de date în aplicație și pentru a identifica posibile probleme în designul aplicației. În figura 2.2 este reprezentata diagrama de activitate pentru procesul de salvare a unui fișier editat pe calculatorul personal. Utilizatorul indică locația și denumirea fișierului ce urmează a fi salvat.

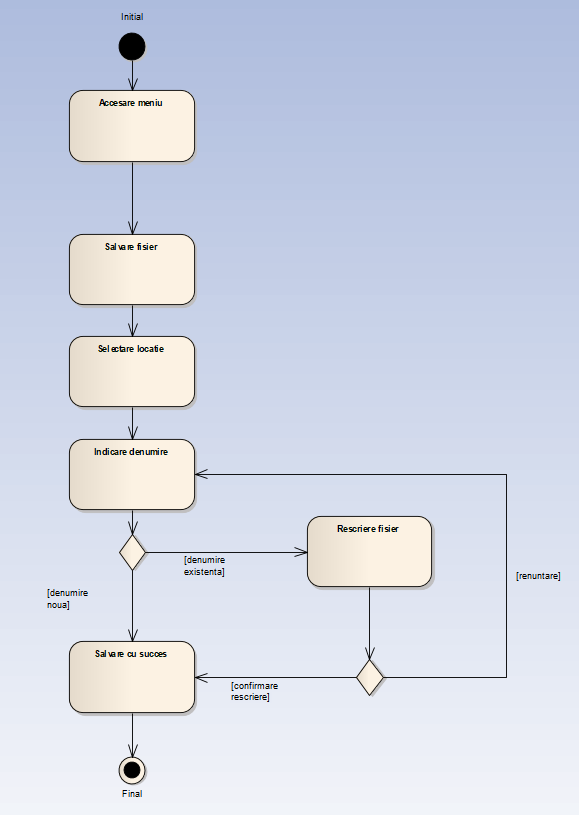


Figura 2.2 – Diagrama de activitate a salvării unui fișier

# 2.1.3 Stările de tranzacție a sistemului

Diagrama de stare este utilă pentru a ilustra toate stările posibile în care poate fi un obiect sau un sistem, precum și pentru a arăta evenimentele sau acțiunile care pot declanșa tranziții între aceste stări. Această diagramă poate ajuta la înțelegerea comportamentului unui sistem sau obiect într-un mod vizual și intuitiv, permițând astfel identificarea și evitarea potențialelor probleme sau erori. De asemenea, poate fi utilizată în procesul de dezvoltare software pentru a ajuta la proiectarea și implementarea codului care să permită obiectului sau sistemului să treacă în mod corespunzător de la o stare la alta. În figura 2.3 este reprezentată diagrama de stare a selectării unei operațiuni. După rularea aplicației are loc un state-machine pentru efectuarea operațiunii unde utilizatorul urmează sa aleagă operațiunea si tipul, in cazul in care selectarea este eronată procesul începe de la început.

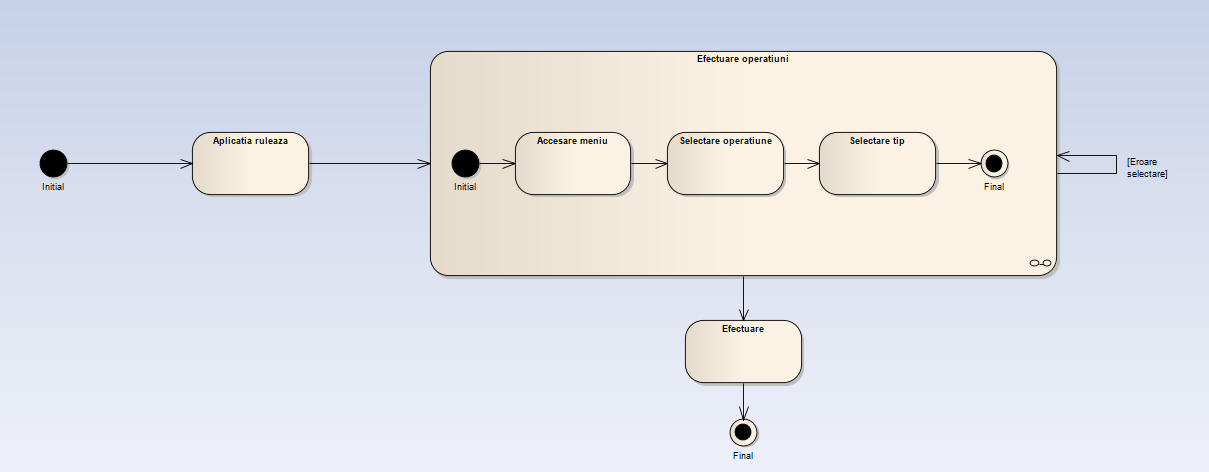


Figura 2.3 – Diagrame de stare a selectării operațiunii

# 2.1.4 Descrierea scenariilor de utilizare a aplicaţiei

(Sequence Diagram, minim 3 diagrame)

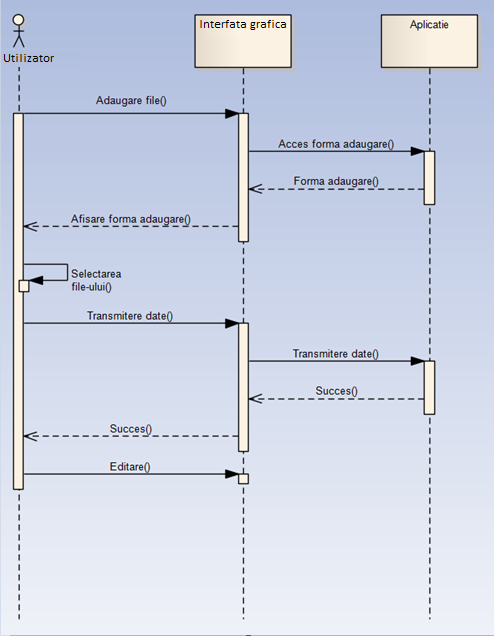


Figura 2.4 –

# 2.1.5 Fluxurile de mesaje şi legăturile dintre componentele sistemului

(Collaboration Diagram, minim 2 diagrame)

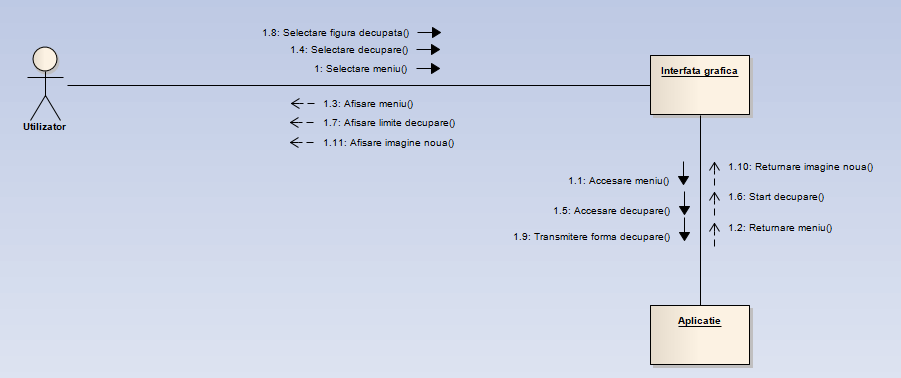


Figura 2.5 –

# 2.2 Descrierea structurală a sistemului

Se va face o introducere ce prezintă descrierea cstructurală și pe scurt ce include:

descrierea structurii statice a sistemului;

relatiile de dependență între componentele;

modelarea echipamentelor mediului de implementare.

**P.S: numărul de diagrame depinde de sistemul proiectat, dacă sistemul permite atunci vă conduceți de recomnadări.**

# 2.2.1 Descrierea structurii statice a sistemului

(Class Diagram, minim 3 diagrame)

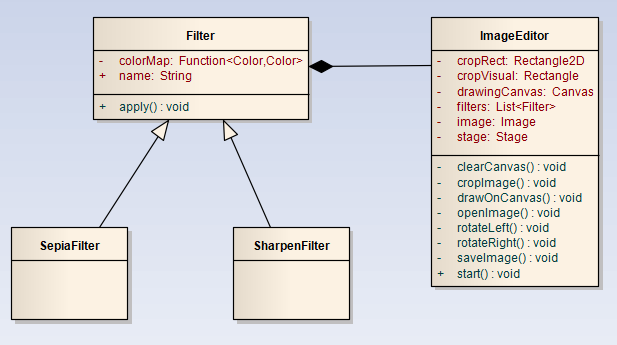


Figura 2.6 –

# 2.2.2 Relatiile de dependență între componentele sistemului

(Component Diagram, minim 3 diagrame)

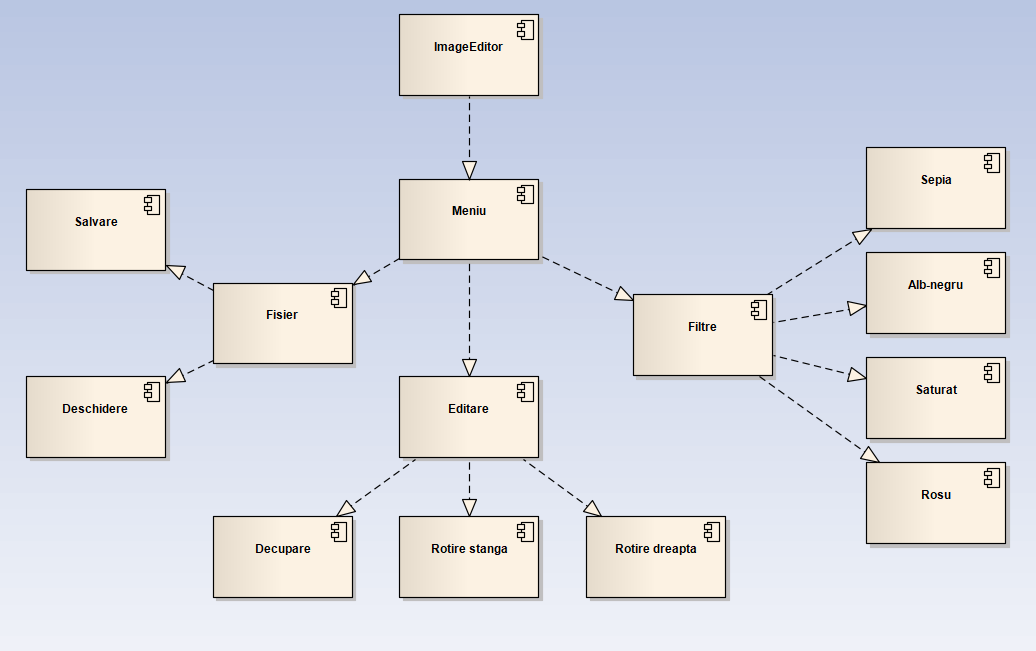


Figura 2.7 –

# 2.2.3 Modelarea echipamentelor mediului de implementare

(Deployment Diagram, minim 1diagramă).

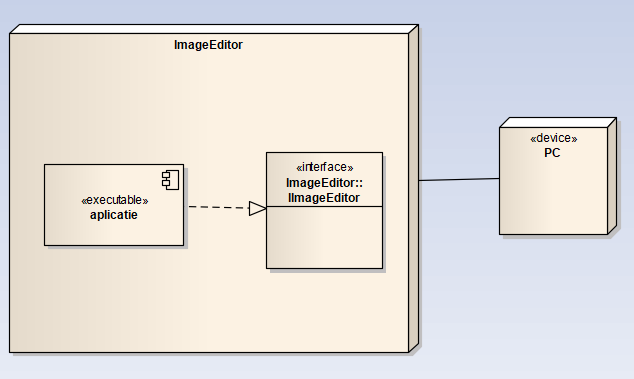


Figura 2.8 –

# 3 REALIZAREA SISTEMULUI

Se face o introducere în ce s-a folosit pentru realizarea sarcinilor. Se descrie pe scurt tehnologiile folosite, limbaje de programare utilizate, instrumente, algoritmi, șabloane...etc , totul ce s-a folosit la realizarea proiectului.

# 3.1 Descrierea la nivel de cod pe module

Aici descrieți cum ați implementat funcționalul aplicației la nivel de cod , dacă ați folosit un algoritm îl descrieți.

# 3.2 Testarea sistemului

Pentru testarea aplicației s-a utilizat testarea manuala. Testarea manuala s-a efectuat in următorii pași:

* Testarea funcționalității: s-a testat funcționalitatea de bază a aplicației, cum ar fi încărcarea, editarea și salvarea imaginilor. A fost verificat că toate funcțiile și instrumentele disponibile în aplicație funcționează corect;
* Testarea interfeței cu utilizatorul: a fost testată interfața cu utilizatorul a aplicației pentru a se asigura că este intuitivă, ușor de utilizat și atrăgătoare din punct de vedere vizual. De asemenea s-a verificat dacă butoanele și alte elemente ale interfeței de utilizare funcționează conform așteptărilor;
* Testare de compatibilitate: a fost efectuată testarea aplicației pe diferite dispozitive și sisteme de operare pentru a se asigura că funcționează conform așteptărilor în diferite medii;
* Testarea performanței: s-au efectuat teste asupra aplicației pentru a identifica probleme de performanță încărcând imagini mari și verificând cât timp durează aplicația să le proceseze. Testarea aplicației cu diferite formate de fișiere pentru a se asigura că gestionează toate formatele în mod eficient;
* Testare de securitate: testarea aplicației pentru probleme de securitate încărcând imagini cu cod rău intenționat;
* Testare de utilizare: aceasta etapa prevede testarea aplicației din perspectiva utilizatorului pentru a se asigura că este intuitivă și ușor de utilizat. Aceasta implică testarea elementelor UI, a fluxului aplicației și a experienței generale a utilizatorului;
* Testarea gestionării erorilor: testarea gestionarii erorilor aplicației, furnizând intenționat intrări incorecte și verificând modul în care aplicația răspunde.

# 4 DOCUMENTAREA PRODUSULUI REALIZAT

Descrieți cerințele tehnice pentu aplicație, cum se gasește aplicația, cum se instalează.

În acest capitol se descrie utilizarea aplicației la nivel de administrator și la nivel de utilizator foarte detaliat, ca un manual de utilizare a aplicației.

Descrierea fiecărui butonaș, meniu, toate funcțiile.

# 5 ESTIMAREA COSTURILOR PROIECTULUI

# CONCLUZII

Aici scrieți concluzii pentru tot raportul ( pentru fiecare capitol din raport)

**BIBLIOGRAFIE**

[1] Adriana Bogdan,ISTORIA PRIN APLICAŢII MULTIMEDIA; [Resursa electronica] – Regim de acces: [http://www.historica-cluj.ro/anuare/AnuarHistorica2014/24.pdf](http://www.historica-cluj.ro/anuare/AnuarHistorica2014/24.pdf%20)

[2] Grafică digitală; [Resursa electronica] – Regim de acces: <https://ro.wikipedia.org/wiki/Grafic%C4%83_digital%C4%83>

[3] An introduction to raster images; [Resursa electronica] – Regim de acces:

https://shorthand.com/the-craft/raster-images/index.html

[4] What is image compression and how does it work; [Resursa electronica] – Regim de acces:

https://www.techtarget.com/whatis/definition/image-compression

[5] Desktop Applications Vs. Web Applications; [Resursa electronica] – Regim de acces:

<https://www.streetdirectory.com/travel_guide/114448/programming/desktop_applications_vs_web_applications.html>

[6] Pros and Cons of Desktop Apps; [Resursa electronica] – Regim de acces:

<https://outsourcenz.com/pros-and-cons-of-web-apps-and-desktop-apps/>

[7] Best Photo Editing Software; [Resursa electronica] – Regim de acces:

<https://www.softwaretestinghelp.com/best-free-photo-editing-software/>

[8] History of Photoshop; [Resursa electronica] – Regim de acces: <www.designbyfire.com/pdfs/history_of_photoshop.pdf>

# ANEXA A

Denumire anexă

În anexă se scrie cod, tabele, imagini, informație care nu este inclusă în context, dar la care se va face referință.

Dacă în anexe vor fi figuri ele se vor nota: Figura A.1- Denumire figură.

Dacă în anexe vor fi tabele ele se vor nota: Tabelul A.1- Denumire tabel