

MINISTERUL EDUCATIEI AL REPUBLICII MOLDOVA

UNIVERSITATEA TEHNICA A MOLDOVEI

FACULTATEA CALCULATORARE INFORMATICA SI MICROELECTRONICA

# RAPORT

Lucrarea de laborator nr.5

Disciplina: Medii Interactive de Dezvoltare a Produselor Soft

Tema: Lucru in echipa. Aplicatie complexa

A efectuat  
st.gr. TI-154

Cobilas Vasile

A controlat  
lect., univ.

Gojin Victor / Cojanu Irina

Chisinau 2017

## **1 Scopul lucrarii de laborator**

- Lucru in echipa.
- Aplicarea tehnicilor, limbajelor de programare si IDE-uri studiate in laboratoarele precedente.

## **2 Obiectivele lucrarii de laborator**

- Crearea unei aplicatii complexe in echipa.
- Divizarea sarcinilor pe membrii echipei.

## **3 Efectuarea lucrarii de laborator**

### **3.1 Sarcinile propuse pentru efectuare lucrarii de laborator**

#### **Advanced Level (nota 9 - 10):**

- Dezvoltarea unei aplicatii:
  - Desktop
  - Mobile
  - Web
  - Browser Extension
  - Game development (web, mobile, desktop)
  - Service application
  - Internet application
  - Client application
- Incercati sa aplicati cit mai multe din thnologiile noi invatate:
  - Integrarea cu baza de date
  - Folosirea API
  - Cross platform
  - User friendly

### **3.2 Realizarea lucrarii de laborator**

**Link-ul de la repozitoriu** [here](#)

#### **Repartizarea lucrului**

*Cobilas Vasiele*

- partea de front-end a website-ului.

*Jechiu Marina*

- crearea paginii Top Players.
- traducerea paginilor.

*Popusoi Victor*

- implementarea algoritmului jocului Yahtzee.
- crearea posibilitatii de inregistrare,logare,logout a utilizatorului.
- salvarea datelor despre utilizator in baza de date.

In lucrarea de laborator nr.5 am realizat un joc in web, care se numeste Yahtzee .Prima parte in crearea unui sait, reprezinta partea de front-end.Când discutăm despre front-end , vorbim despre acea parte a site-ului sau a aplicației web, pe care o putem vedea și cu care interacționează vizitatorii.

Pentru a implimenta partea de front-end am ales IDE "SublimeText". Fiind deja cunoscut cu HTML si CSS din laboratoarele precedente am decis sa incerc crearea unui sait web prin o alta metoda. Aceasta metoda e framework-ul "Bootstrap" care este un set gratuit de instrumente pentru crearea de site - uri web și aplicații web , include HTML și CSS ,sabloane pentru tipografie , formulare web, butoane, etichete, unități de navigație, precum și alte componente ale interfeței web, inclusiv JavaScript .

Drept consecinta s-a dovedit a fi o alegere perfecta , dat fiind faptul ca este o metoda mult mai rapida si mai comoda.

In final am creat paginile saitului: Home; About Yahhtze; Game; Top players; Register; Log Out.

Pagina HOME reprezinta pagina principala, unde putem analiza modul si regulile de joc in detalii.

Pagina About Yahhtze include un scurt istoric despre istoria jocului precum si o mica informatie despre fondatorii jocului .

Pagina Game repreinta insasi jocul , unde putem sa jucam si sa batem noi recorduri.

Pagina Top Players va include un tabel cu top cei mai buni jucatori

Paginile Register si Log out au fost implimentate ca ferestre pop-up ,reducind astfel considerabil din timpul pentru executarea partii de front-end.

In final am obtinut un site web cu citeva pagini statice , care mai apoi urmeaza sa fie manipulate de colegii din echipa.

### 3.3 Imagini

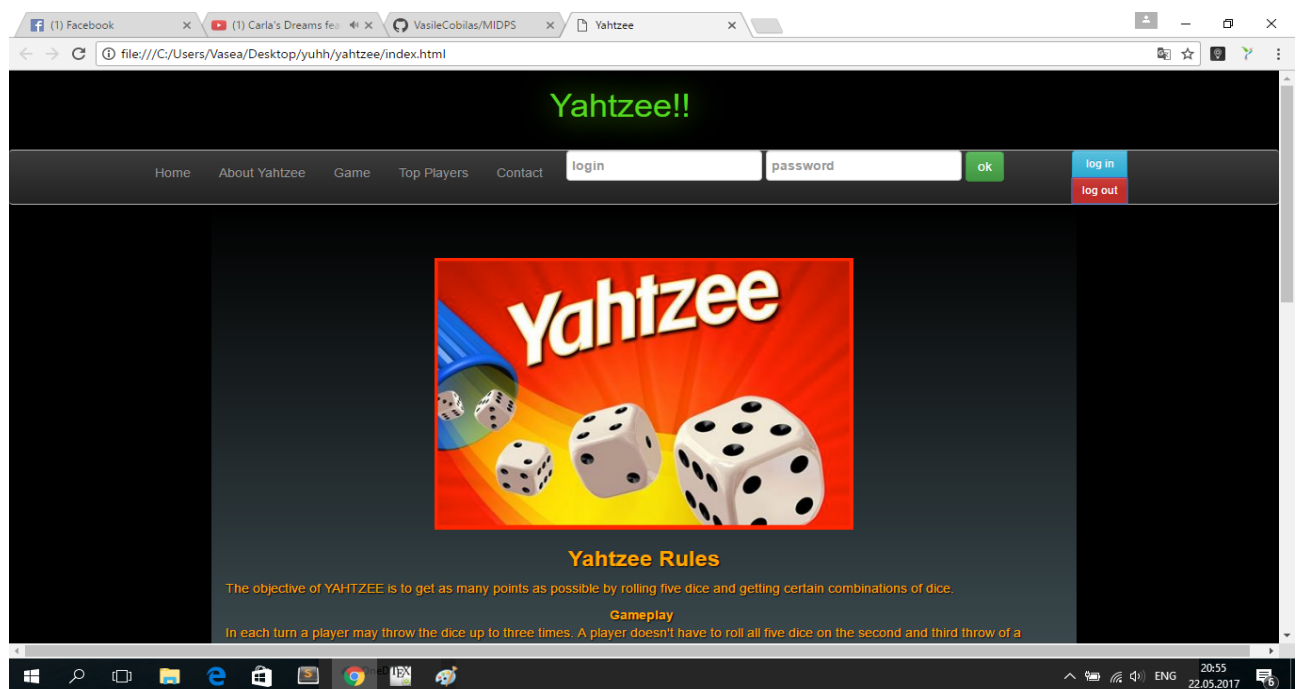


Figure 3.1– Home



Figure 3.2– About Yahhtze

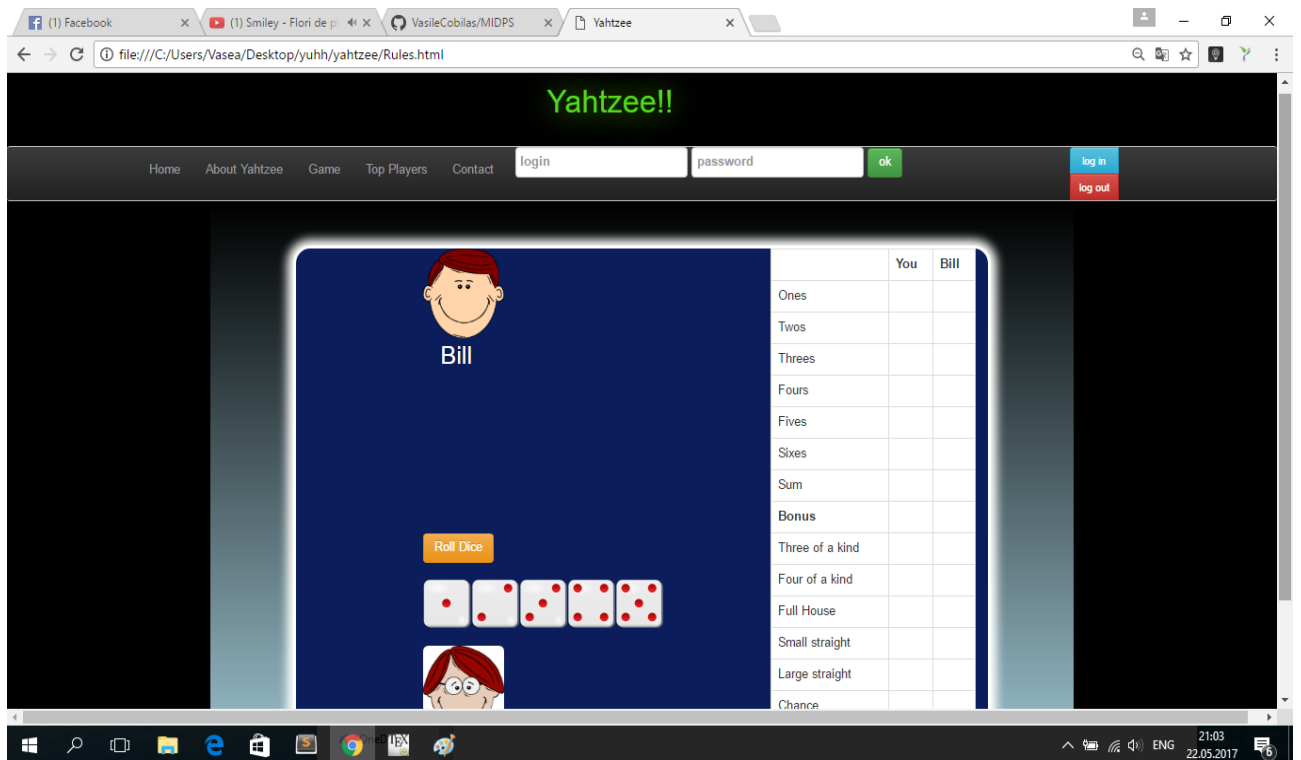


Figure 3.3– Game

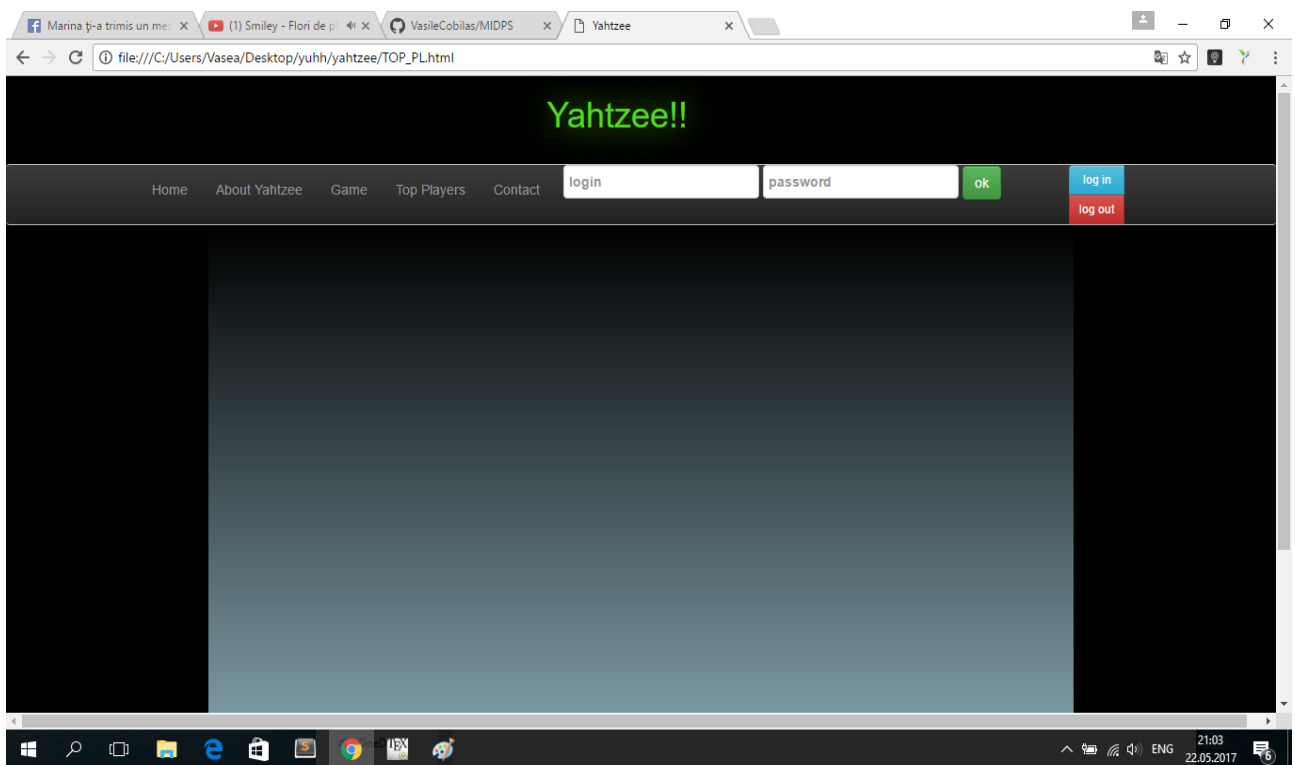


Figure 3.4– Top Players

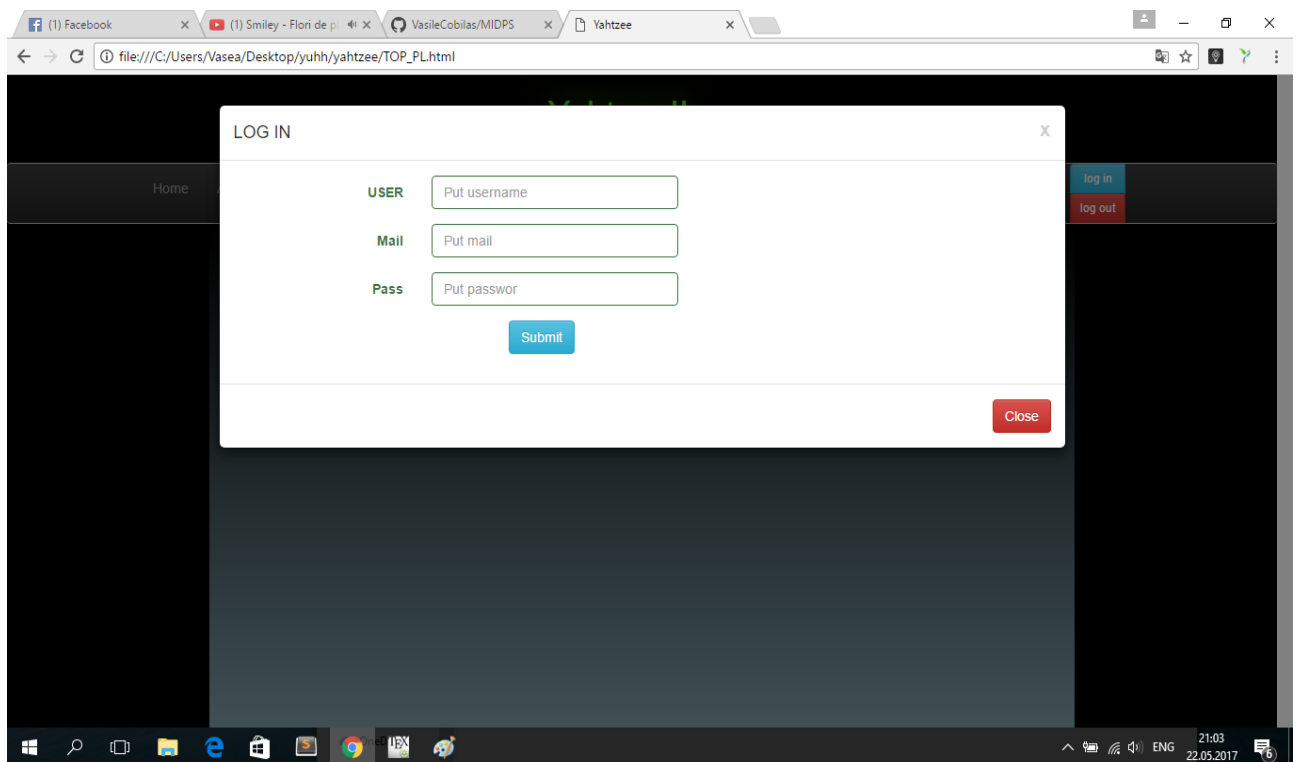


Figure 3.5– Registration

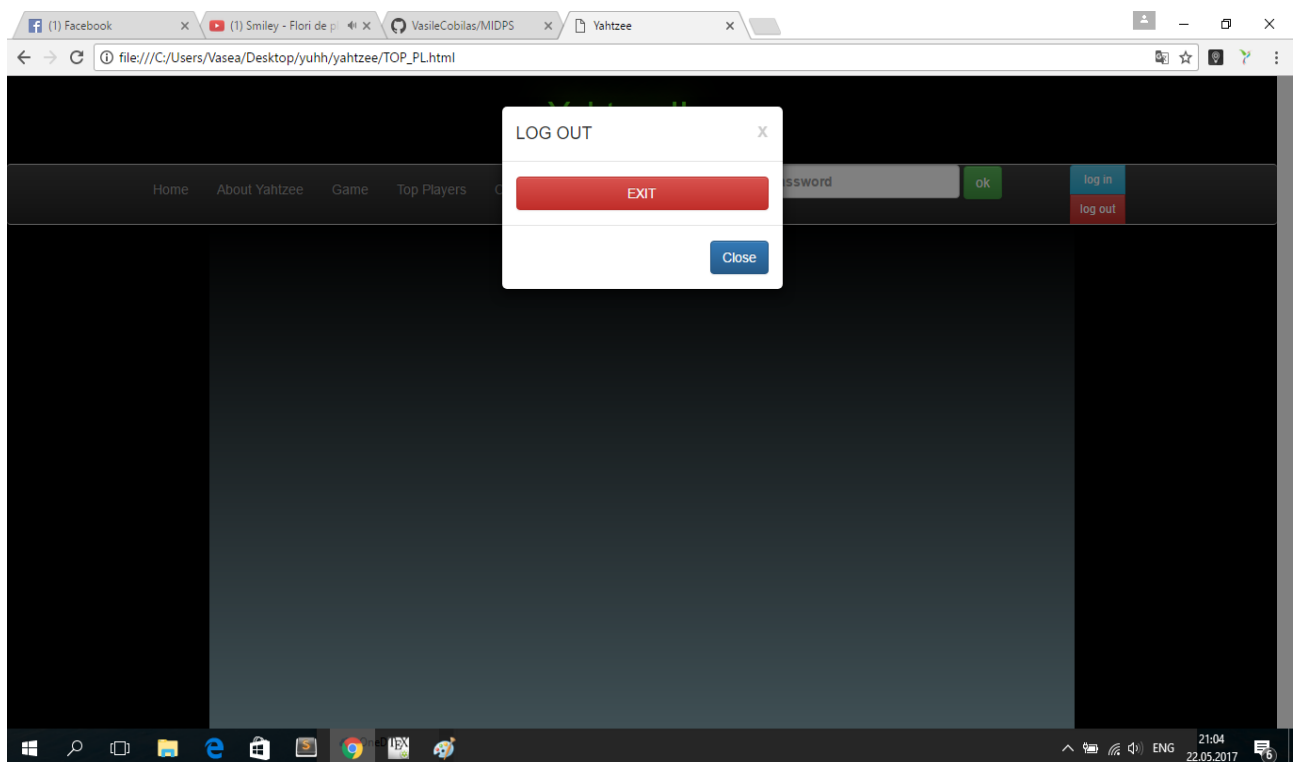


Figure 3.6– Log out

## Concluzie

Indeplinirea acestui laborator a fost o adevarata incercare. S-a simtit eficienta lucrului in echipa si ajutorul reciproc pentru a atinge un scop unic. Am studiat mai aprofundat unele momente ale limbajului CSS si a framework-ului "Bootstrap". Am studiat mai detaliat limbajul HTML si mai apoi stilizarea lui prin intermediul CSS. Lucrarea a fost impartita in mai multe parti si fiecare membru al echipei era responsabil de partea lui. Partea de care am fost responsabil a fost implemenarea front-end-ului saitului web.

Lucrul in echipa este foarte util, deoarece viteza de lucru este mai mare, numarul de erori sunt reduse fiindca apare un ajutor reciproc intre membrii echipei. Permite membrilor sa se concentreze fiecare pe valorificarea propriilor talente si competente, astfel incat eficienta creste foarte mult.

## **Bibliografie**

### **1. Repozitoriul public GitHub:**

`https:https://github.com/VasileCobilas/MIDPS`

### **2. Tutorial Bootstrap:**

`http:https://itproger.com/course/bootstrap`

### **3. Tutorial CSS:**

`https://www.w3schools.com/css/`