

UNIVERSITATEA POLITEHNICA BUCUREȘTI

Facultatea Automatica si Calculatoare

CAIET DE PRACTICĂ

Student: Vespan Diana-Gabriela

Domeniul de studii: Ingineria Sistemelor

Tema: Site Rezervari

Anul de studii: III Grupa 331AC

Partener de practica : Facultatea Automatica si Calculatoare, UPB

Practica s-a desfasurat in locatia online

Stagiul de practica s-a desfasurat in perioada: 27.06.2022 – 09.09.2022,

Numarul total de ore de practica desfasurate: 360 ore

Activitatea de practica

Saptamana	Activitate	Descrierea activității
S1	- Alegerea workshop-urilor	Ne-au fost prezentate 11 workshop-uri: Web Development, Bazele Graficii, RGD, Level design, Multiplayer, 3D Cameras, Blockchain, Computer Vision, VR_AR, Economy Design, GPGPU de catre fiecare trainer in parte. Ni s-a explicat ce presupune fiecare dintre acestea, ca mai apoi sa ne inscriem la workshop-urile care ne-au atras cel mai mult.
S2	- Participarea la primele cursuri din cadrul fiecarui workshop	Am optat pentru workshop-urile Introducere in Web Development si Introducere in grafica pentru jocuri video organizate, ambele realizate in colaborare cu Gameloft. Luni, in prima zi din saptamana aceasta, am asistat la primul curs din Introducere in grafica pentru jocuri video unde ni s-a prezentat programul in care vom lucra 3DsMAX de la Autodesk si despre functionalitatile acestuia. De asemenea, ni s-a specificat ca tema finala pentru promovarea acestui workshop constituie proiectarea unei mese si a unor scaune . Am inceput cu

		demonstratia pentru invatarea de modelare high-poly/low-poly. La Web Development ni s-a prezentat, pe scurt, limbajele in care vom lucra si tehnologiile pe care le vom utiliza. Si in cadrul acestui workshop ni s-a dat cerinta temei finale pentru promovarea acestuia: Un joc cu minion numit "Minions Battle"
S3	Participarea la workshop-uri si asimilarea de notiuni introductive	WEB DEV: Au fost prezentate notiuni introductive despre HTML si CSS(un mic istoric despre fiecare, modul de creare al unui fisier .html si .css) BAZELE GRAFICII: S-a lucrat a doua parte a temei finale(Crearea de UV-uri.)
S4-S5	Participarea la workshop-uri si aprofundarea unor notiuni mai complexe	WEB DEV: S-a discutat despre limbajele SQL si PHP si cum pot acestea sa fie integrate in realizarea aplicatiilor web impreuna cu HTML si CSS. Au fost distribuite si materiale/surse pentru intelegerea si aprofundarea limbajelor, lucru ce ne-a fost de folos in realizarea proiectului final. BAZELE GRAFICII: Am invatat cum sa facem in saptamana 4 texturarea in substance painter sau intr-un alt soft similar, iar in saptamana 5 a fost ultimul workshop cu notiuni despre asset-uri(materiale, iluminare si render).
S6-S7	- Teme pentru completarea workshop-urilor	WEB DEV: Am realizat si prezentat proiectul final pentru promovarea acestui workshop: Jocul Minions Battle, joc realizat cu ajutorul HTML, CSS, PHP. Pentru conectarea la server-ul local am folosit programul XAMPP. In PHP au fost implementate functiile necesare pentru logica jocului, in HTML s-a facut asezarea in pagina ale elementelor, iar in CSS elementele mai fine ce tin de design. BAZELE GRAFICII: Si in cadrul acestui workshop, a avut loc finalizarea temei. Am implementat cerintele aferente fiecarui capitol din cele 4.
S8	- Alegerea temei de proiect individual	Am decis sa realizez proiectul pentru finalizarea scolii de vara in cadrul workshop-ului de Web Development. Tema aleasa a fost crearea unei clone a site-ului „Booking”. In aceasta saptamana am realizat schita proiectului(desen pentru asezarea in pagina, schema bazei de date necesara)
S9	-Realizarea partii de design a paginii principale	Am folosit, in mare parte, Bootstrap pentru realizarea design-ului paginii principale(implementarea asezarii in pagina a componentelor principale: Header, Content,

		Footer). Am implementat campurile de tip lista de elemente si datapicker necesare pentru sortarea elementelor din baza de date.
S10	-Realizarea partii de logare si finalizarea proiectului	Am construit baza de date necesara functionarii corecte a site-ului. Am implementat partea de inregistrare, respectiv partea de logare, a unui utilizator ce este inregistrat in baza de date. Am facut afisarea datelor din baza de date despre cazari in entitatile de tip „cards”.

TUTORE

STUDENT

Vespan Diana-Gabriela

(Nume, prenume, semnatura)

