**Iterația 1:**

* Crearea de entități aferente cazurilor de utilizare: Cont, Utilizator & Produs + persistența datelor în baza de date
* Infrastructura codului: crearea layer-elor de Business (Domain), Data Access, Business Logic & Controller + codul aferent
* UI: proiectare interfață pentru fereastra de autentificare
* UI: interfață pentru administrarea conturilor

**Iterația 2:**

* Continuarea codului aferent operației de actualizare din Data Access
* Cod: continuarea codului de la Iterația 1 pentru operațiile de actualizare și de afișare a produselor
* UI: proiectare interfață pentru vizualizarea produselor
* UI: proiectare interfață pentru administrarea produselor
* Crearea de entități aferente cazului de utilizare “Plasare comandă”: Comandă

**Iterația 3:**

* Persistența datelor: crearea unui tabel aferent entității Comandă în baza de date creată în Iterația 1
* Cod: continuarea codului de la Iterația 2 + scrierea codului pentru noua entitate introdusă
* UI: proiectare interfață pentru plasarea unei comenzi și actualizarea în timp real a produselor pentru toti utilizatorii care folosesc aplicația
* Tratarea cazurilor de excepție: cantitatea din stoc este insuficientă