



**UNIVERSITATEA TEHNICĂ “GH ASACHI” IAȘI**  
**FACULTATEA AUTOMATICĂ ȘI CALCULATOARE**  
**SPECIALIZAREA CALCULATOARE ȘI TEHNOLOGIA INFORMAȚIEI**

**Disciplina Ingineria Programarii**

# **Social App Network**

**Studenti:** Balan Alexandru-Eduard

Barbu Bogdan-Cosmin

Cojocaru Daniel-Alexandru

Negru Parascheva

**Grupa:** 1310A

**Iasi 2021**

<b>Introducere</b>	<b>3</b>
Informatii generale	3
Scop proiect	3
Referințe	3
<b>Descrierea generală</b>	<b>4</b>
Perspectiva produsului	4
Funcționalitatea produsului	4
Welcome page	4
Register page	5
Login Page	5
Feed page	6
Feed page - cu postări și comentarii la postări	6
Profile page	7
Profile page - cu prieteni și prieteni apropiați	8
Postman requests	9
Publicul țintă	10
Restricții generale și dependențe	11
<b>Caracteristici de implementare</b>	<b>11</b>
Arhitectura aplicației	11
Tehnologii folosite	12
ASP .NET Core	12
Șablon de proiectare	12
Diagrama cazurilor de utilizare	13
Diagramele de clase	14

# Introducere

## Informatii generale

Acest document conține cerințele pentru implementarea „Social App Network”. Scopul acestui document este de a defini principalele module ale site-ului web, funcționalitatea generală și cerințele software pentru dezvoltare.

SRS-ul (specificație de cerință software) documentează specificațiile cheie, funcționale și cerințele nefuncționale ale „Social App Network”. Site-urile de rețele sociale tind să împărtășească unele caracteristici convenționale. Cel mai adesea, utilizatorii individuali sunt încurajați să creeze profiluri care conțin diverse informații despre ei înșiși. Utilizatorii pot încărca imagini cu ei înșiși pentru profil și postari pentru ca alții să le citească.

## Scop proiect

Acest software are rolul de automatizarea completă a următoarelor procese:

- Obiectivul principal al proiectului este de a stabili o conexiune între persoanele care locuiesc în zone diferite, toate informațiile fiind ușor accesate și partajate între utilizatori;
- Acest sistem oferă posibilitatea de înregistrare persoanelor dornice de a încerca o noua platforma de socializare;
- În cadrul platformei se pot posta pe feed diverse mesaje și comentarii pentru mesajele respective;
- În plus, utilizatorii pot selecta gradul de prietenie cu alți utilizatori (normal friends sau close friends).

Unul dintre principalele beneficii îl reprezintă interacțiunea ușoară cu diferite colegi și prieteni apropiați.

Un alt avantaj care nu trebuie trecut cu vederea este faptul că poate fi folosit și ca un marketplace. Prin postarea de informații despre dvs. și despre istoricul dvs. de lucru, puteți primiți oferte de muncă. Nu numai asta, dar puteți face chiar și vânzări, dacă aveți o afacere.

## Referințe

- Florin Leon, Ingineria Programării, [http://florinleon.byethost24.com/curs\\_ip.html](http://florinleon.byethost24.com/curs_ip.html) ;
- Florin Leon, Ingineria Programării, [http://florinleon.byethost24.com/lab\\_ip.html](http://florinleon.byethost24.com/lab_ip.html) ;
- <https://docs.microsoft.com/en-us/dotnet/csharp/> ;

- <https://www.dofactory.com/net/abstract-factory-design-pattern> ;

## Descrierea generală

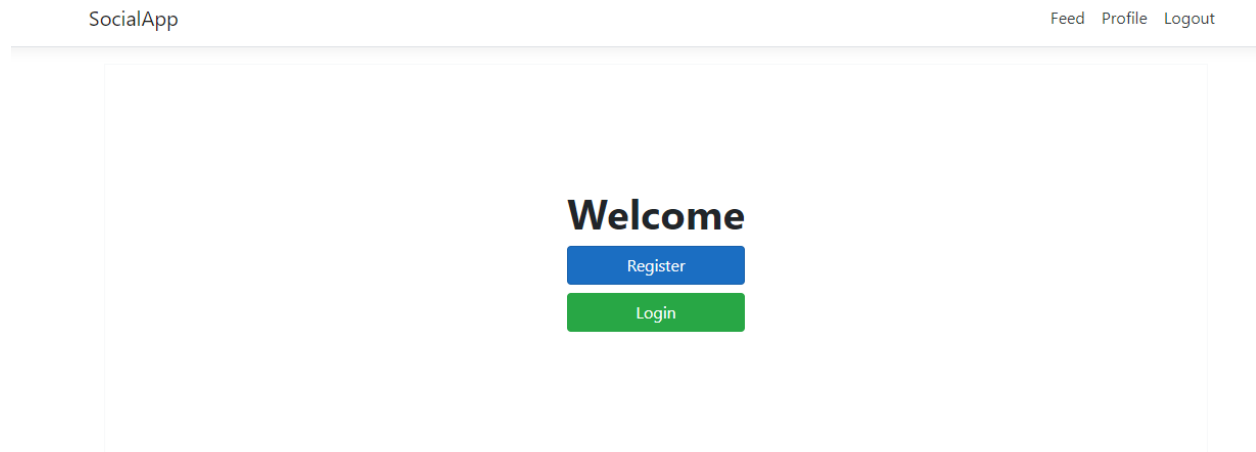
### Perspectiva produsului

Rețelele social media îi fac pe tineri mai sociali și îi ajută să comunice cu ceilalți. Site-urile de rețele sociale sunt locuri în care tinerii își pot menține și îngriji prietenii existente (offline) și pot crea noi prietenii (online). Site-urile de socializare sunt locuri în care tinerii învață importanța de a menține relațiile cu prietenii și persoanele apropiate de la distanță, care poate fi benefică în viitor pentru viața lor profesională.

### Funcționalitatea produsului

#### Welcome page

Utilizatorului i se va deschide fereastra de Welcome page unde își va putea crea un cont nou sau se va putea autentifica dacă are deja un cont.



## Register page

Pentru crearea unui cont nou, utilizatorul va fi nevoit sa introducă informații precum: nume, prenume, email, telefon, un nume de utilizator și o parola.

SocialApp

Feed Profile Logout

Register

## Login Page

Pentru a se autentifica, utilizatorul trebuie sa introduca numele de utilizator și parola.

SocialApp

Feed Profile Logout

Login

## Feed page

După crearea unui cont sau autentificare, utilizatorul este redirectionat catre pagina de feed.

SocialApp

Feed Profile Logout

What are you thinking?

Share

## Feed page - cu postări și comentarii la postări


În pagina de feed utilizatorul poate sa distribuie postari (prin apăsarea butonului Share) și să le stearga (prin apăsarea butonului Delete), la care poate sa comenteze oricine autentificat (prin apăsarea butonului Comment).

SocialApp

Feed Profile Logout

What are you thinking?

Share

 **edi**  
11:52:54 01/06/2021

Proiect ip

Comment


Delete Comment

SocialApp

Feed Profile Logout

What are you thinking?


Share

 **edi**  
11:52:54 01/06/2021

Proiect ip

Comment

Delete Comment

 **Alex**  
11:53:43 01/06/2021


bine ati venit

## Profile page

Butonul de “Profile” din dreapta ferestrei, redirectioneaza userul către pagina personală de profil, unde își poate vizualiza datele de utilizator și poza de profil.

SocialApp

Feed Profile Logout

  
**Andrei Popescu**


<b>Username</b>	Andrei
<b>First Name</b>	Andrei
<b>Last Name</b>	Popescu
<b>Email</b>	popescu.andrei@gmail.com
<b>Phone</b>	0748915687

## Profile page - cu prieteni și prieteni apropiați

În plus pe pagina de profil apar și prietenii care sunt adaugati din Postman (momentan) și prietenii apropiați pe care fiecare utilizator si-i alege. Prin apăsarea butonului Unfriend putem sterge prietenii.


SocialApp

Feed Profile Logout




Edi Balan

Username	edi
First Name	Edi
Last Name	Balan
Email	edibalan@gmail.com
Phone	0124124



Alex

Unfriend



Andrei

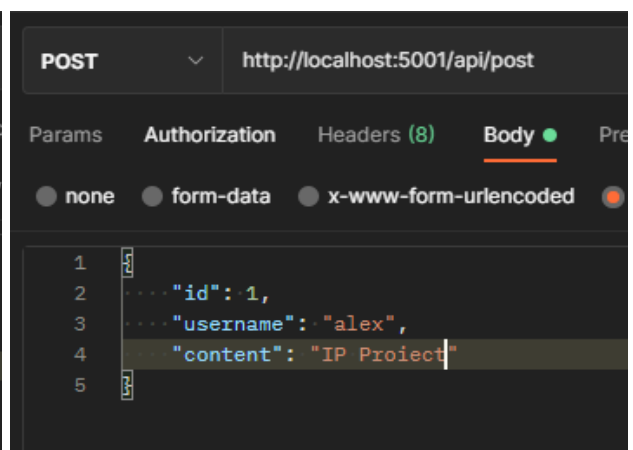
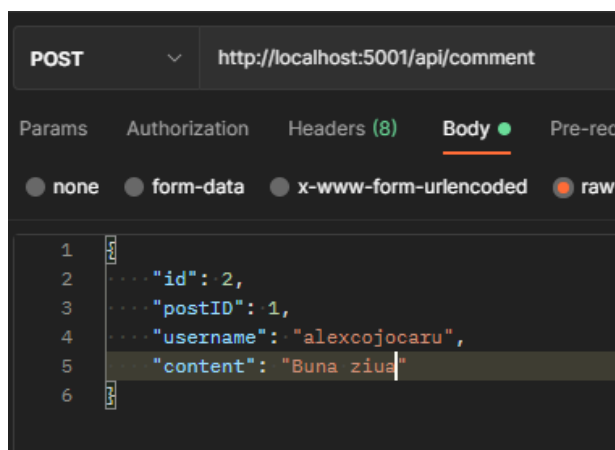
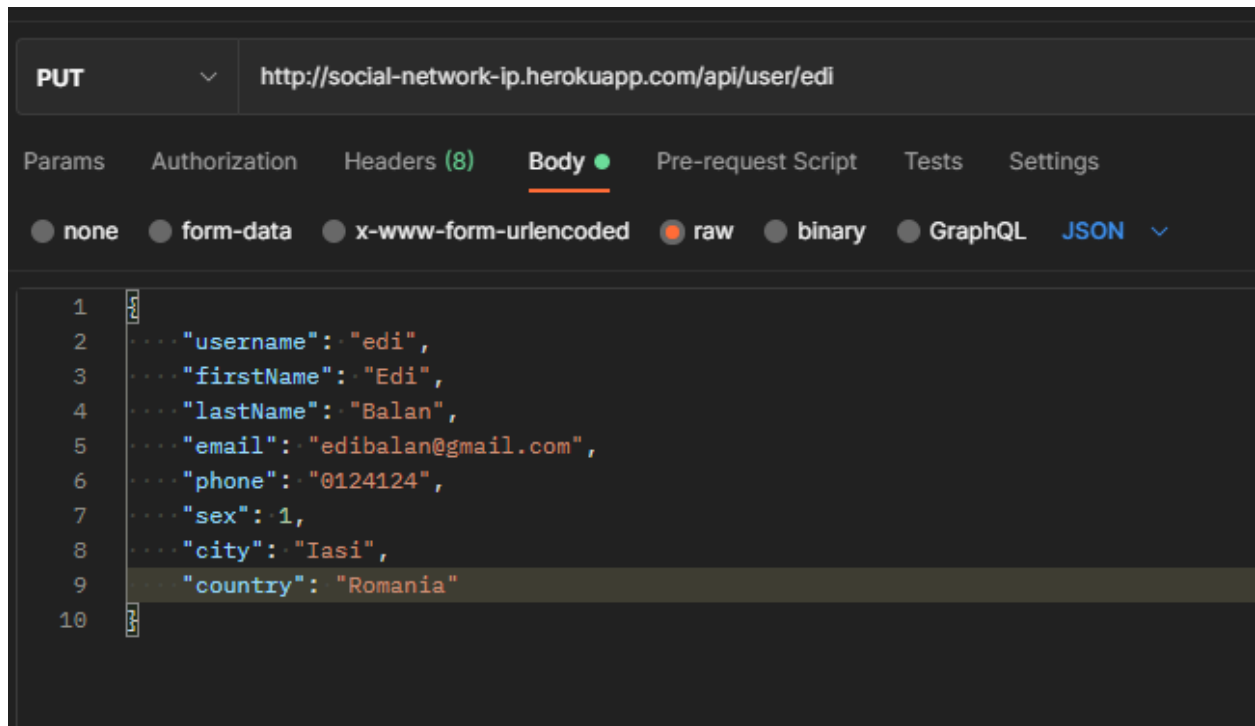
close

Unfriend



## Postman requests

Din Postman gestionam request-urile necesare funcționării aplicației.



```

1  [
2      {
3          "username": "edi",
4          "firstName": "Edi",
5          "lastName": "Balan",
6          "email": "edibalan@gmail.com",
7          "phone": "0124124",
8          "password": null,
9          "sex": 1,
10         "city": "Iasi",
11         "country": "Romania"
12     },
13     {
14         "username": "Alex",
15         "firstName": "Alex",
16         "lastName": "Alex",
17         "email": "alex.cojocaru73@gmail.com",
18         "phone": "+40742504745",
19         "password": "a",
20         "sex": 1,
21         "city": "Iasi",
22         "country": "Romania"
23     },
24     {
25         "username": "Andrei",
26         "firstName": "Andrei",
27         "lastName": "Popescu",
28         "email": "popescu.andrei@gmail.com",
29         "phone": "0748915687",
30         "password": "andrei",
31         "sex": 1,
32         "city": "Iasi",
33         "country": "Romania"
34     }
35 ]

```

## Publicul țintă

Aplicația se adresează în special persoanelor tinere dornice să cunoască și să comunice atât cu prieteni vechi cât și cu persoane noi întâlnite. De asemenea, este potrivită și pentru utilizatorii care doresc să promoveze o afacere/articol sau să utilizeze platforma ca marketplace.

## Restricții generale și dependențe

Aplicația poate fi accesată direct prin <http://social-network-ip.herokuapp.com/>. Dacă se dorește rularea din modul Debug este de nevoie de Docker și un editor de text (VS Code, Visual Studio).

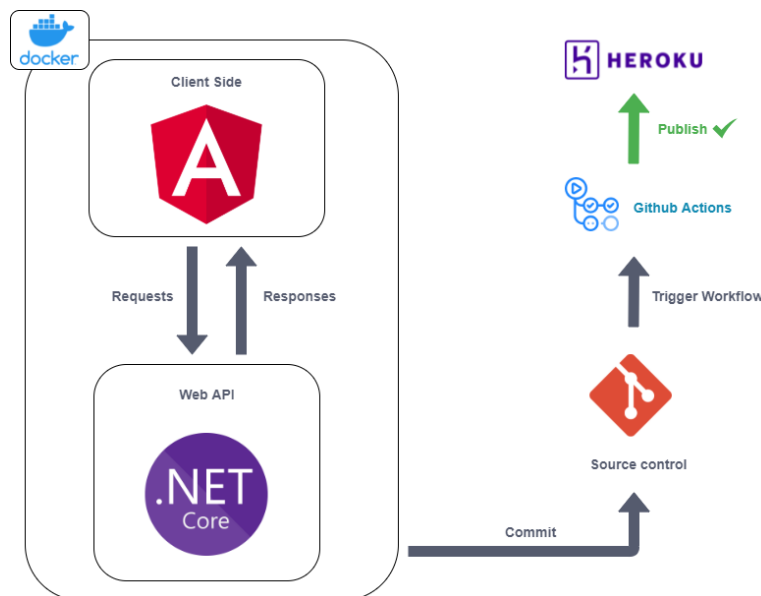
Comenzile docker necesare trebuie rulate în directorul root:

- `docker build -t socialapp .`
- `docker run -p 5001:5001 -e PORT=5001 -d socialapp`

După rularea acestor comenzi, aplicația va putea fi accesată de la `localhost:5001`.

## Caracteristici de implementare

### Arhitectura aplicației

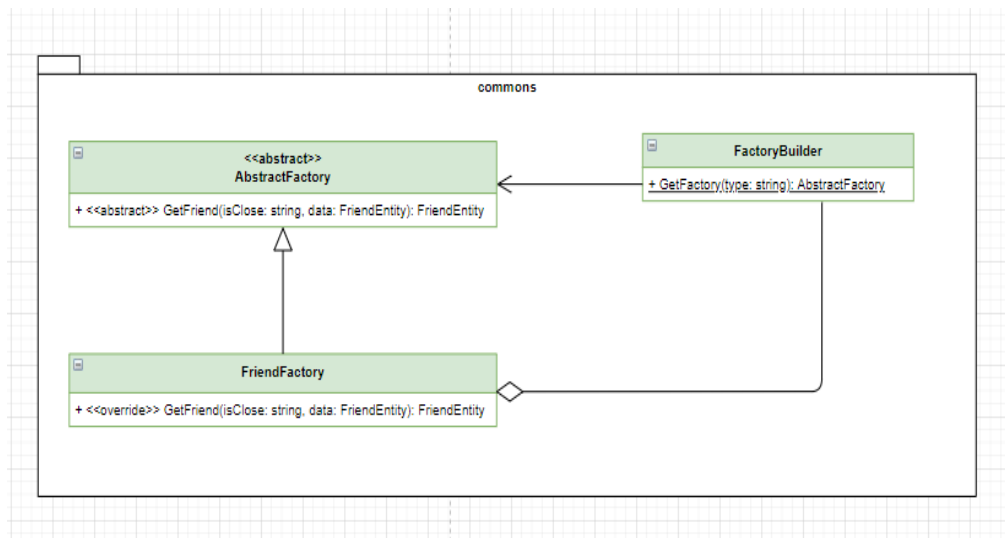


## Tehnologii folosite

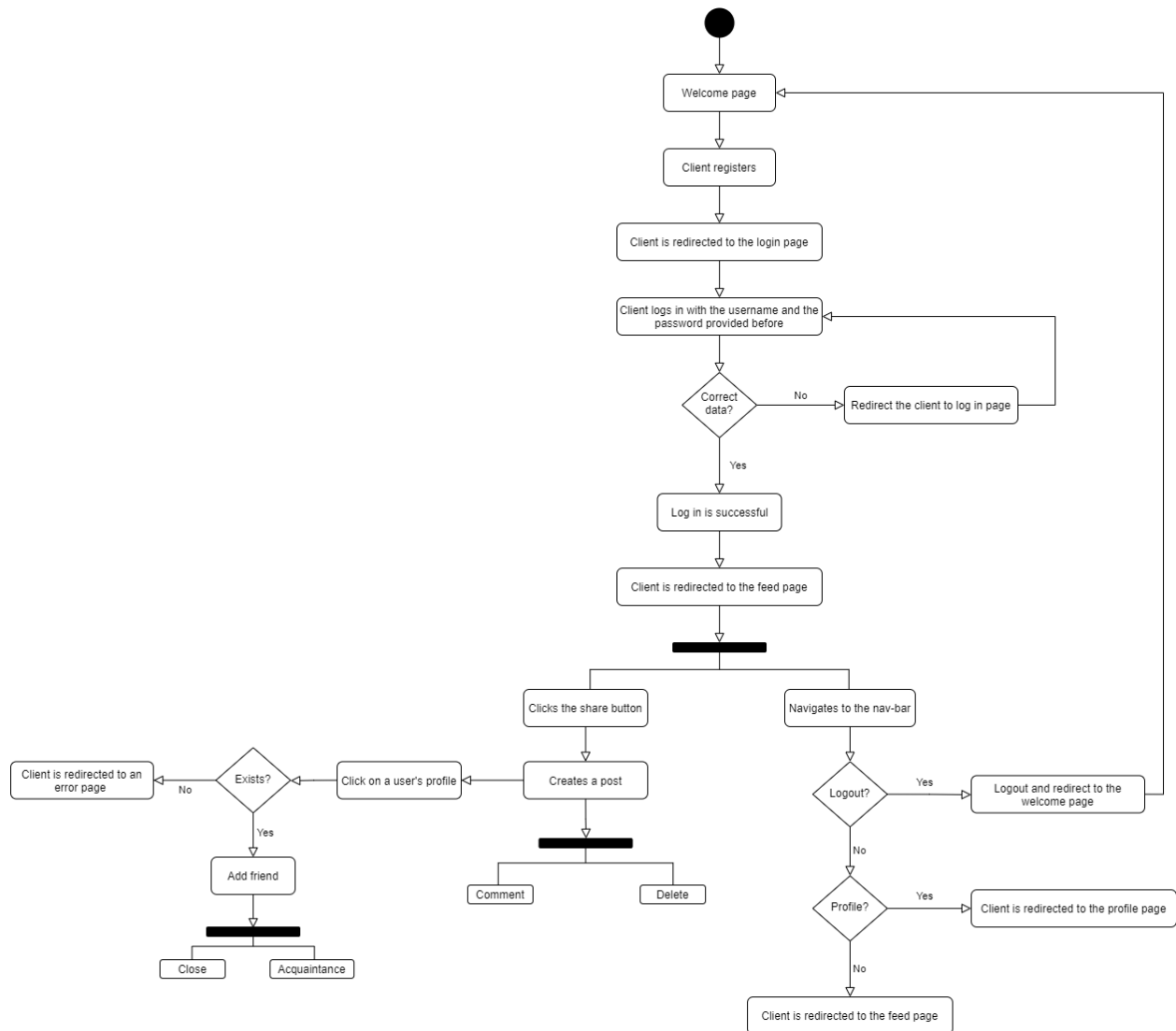
- ASP .NET Core
- Angular
- Docker
- Heroku Deployment
- Postman
- CI/CD
- Github Actions

## Șablon de proiectare

Șablonul Abstract Factory asigură o interfață pentru crearea unor familii de obiecte înrudite sau dependente fără a le specifica clasele concrete.



## Diagrama cazurilor de utilizare



# Diagramele de clase

