



# **Aplicatie pentru gestionarea programarilor in cabinetele veterinare HomeVet**

Realizat de:

Std. Sg. DUMITRU Andreea-Ioana

Std. Sg. ISTRATE Stefan-Daniel

Grupa C113B

Indrumator:

NIȚĂ Ștefania

MARGHESCU Andrei

## CUPRINS

<b>Capitolul 1 – Introducere.....</b>	<b>pag.</b>
3	
1.1. Scopul proiectului.....	pag.
3	
1.2. Structura documentului.....	pag. 3
<b>Capitolul 2 – Descrierea generala a produsului software.....</b>	<b>pag.</b>
4	
2.1. Descrierea produsului software.....	pag.
4	
2.2. Detalierea platformei SW/HW.....	pag. 4
<b>Capitolul 3 – Detalierea functionalitatilor.....</b>	<b>pag. 5</b>
3.1. Prezentarea funcționalitatilor.....	pag. 5
3.2. Diagrama ER si Entity Framework.....	pag. 18
3.2. Concluzii .....	pag.
18	

## **Capitolul 1 – Introducere**

### **1.1. Scopul proiectului**

Proiectul se prezinta ca o aplicatie de tip site online, care are ca obiect de activitate gestionarea unui cabinet veterinar. Functionalitatile aplicatiei se bazeaza pe impartirea utilizatorilor in trei roluri, si anume medic, asistent si utilizator normal. Aceasta aplicatie are drept utilizatori tinta persoanele ce isi doresc sa isi faca o programare online la un cabinet veterinar, dar si medicii si asistentii care isi doresc sa isi aiba programarile intr-un mediu mai organizat si usor de accesat.

### **1.2. Structura documentului**

Documentul este structurat pe trei capitole: capitolul 1 reprezinta introducerea, capitolul 2 prezinta o descriere detaliata a aplicatiei, iar capitolul 3 prezinta cerintele exacte ale aplicatiei.

## **Capitolul 2 – Descrierea generala a produsului software**

### **2.1. Descrierea produsului software**

Aplicatia este dezvoltata in limbajul de programare C#, iar interfata grafica este prietenoasa realizata cu ajutorul framework-ului WPF.

Conexiunea dintre aplicatie si baza de date se bazeaza pe Entity Framework, cu ajutorul caruia integram baza de date în cadrul aplicatiei astfel incat toate tabelele folosite se vor transforma in clase care pot fi instantiate in aplicatie.

Dupa ce ne-am asigurat ca aceasta conexiune este valida, urmatorul pas este reprezentat de autentificarea in sistem. Utilizatorul va fi intampinat de o interfata prietenoasa si isi va introduce datele de autentificare, dar va avea posibilitatea de a se si inregistra in sistem daca credentialele nu exista in baza de date.

După ce utilizatorul s-a autentificat cu succes, in functie de tipul sau, el va fi redirectionat catre pagina principala asociata.

Utilizatorul normal poate folosi aceasta aplicatie pentru a planifica o programare sau pentru a notifica situatiile de urgenta, poate pune intrebari, isi poate accesa lista cu animalele introduse in baza de date si poate crea programari pentru propriile animale la un cabinet veterinar dintr-o anumita locatie.

Medicul poate accepta sau respinge programarile create de utilizatori, poate raspunde la intrebarile adresate de utilizator, poate actualiza programarea daca trebuie colectata vreo proba, in care delega un asistent sa o colecteze fie de la domiciliu, fie de la cabinetul unde s-a facut programarea, isi poate accesa lista cu programari (doar cele marcate ca acceptate).

Asistentul medicului poate vizualiza lista cu programari impreuna cu cele marcate ca fiind necesara colectarea de probe.

### **2.2. Detalierea platformei SW/HW**

Produsul software este dezvoltat pentru dispozitivele pe care ruleaza sistemul de operare Windows 10. Am utilizat mediul de dezvoltare Microsoft Visual Studio, iar baza de date a fost implementata cu ajutorul Microsoft SQL Server . Din punct de vedere hardware, este nevoie de un procesor cu o frecventa de 1.5 GHz sau mai mare, si o memorie RAM de peste 4 GB.

## Capitolul 3 - Detalierea functionalitatilor

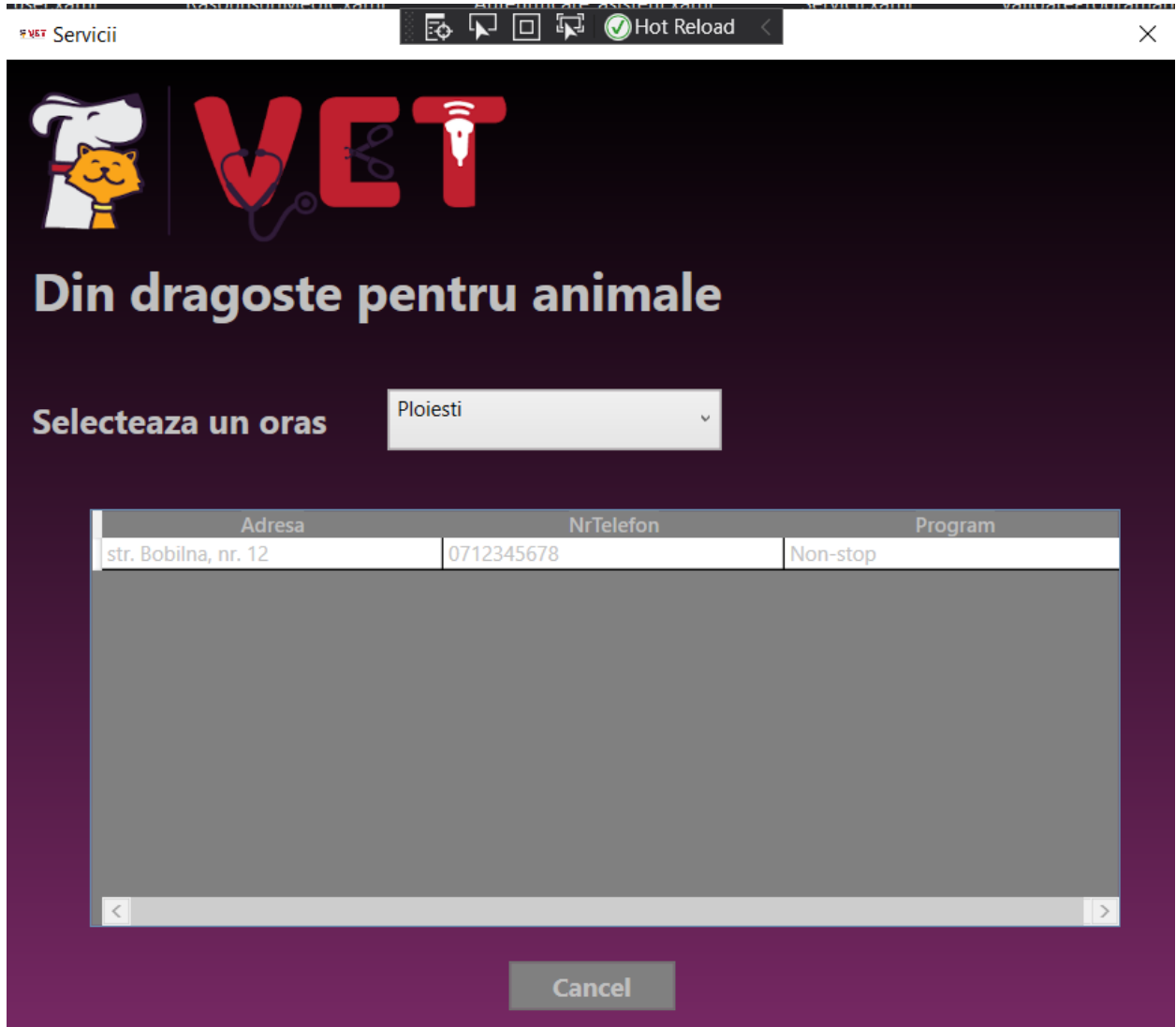
### 3.1. Prezentarea functionalitatilor

#### 1. Fereastra principala

The screenshot shows the HomeVet application interface. The browser window title is "HomeVet". The toolbar includes icons for zoom, navigation, and a "Hot Reload" button. The main content area has a dark purple background. The logo "HomeVET" is displayed, featuring a cartoon dog and cat. Below the logo are input fields for "Email" and "Parola" (Password), each with an icon (person and lock respectively). A "Categorie" (Category) dropdown menu is open, showing options: "Utilizator", "Medic", and "Asistent". To the right of the dropdown are three buttons: "Creaza cont", "Autentificare", and "Serviciile noastre".

Aici utilizatorii introduc credentialele in functie de tipul selectat din combo box(medic, asistent, user normal). Cele 3 butoane vor crea noi ferestre.


## 2. Serviciile noastre

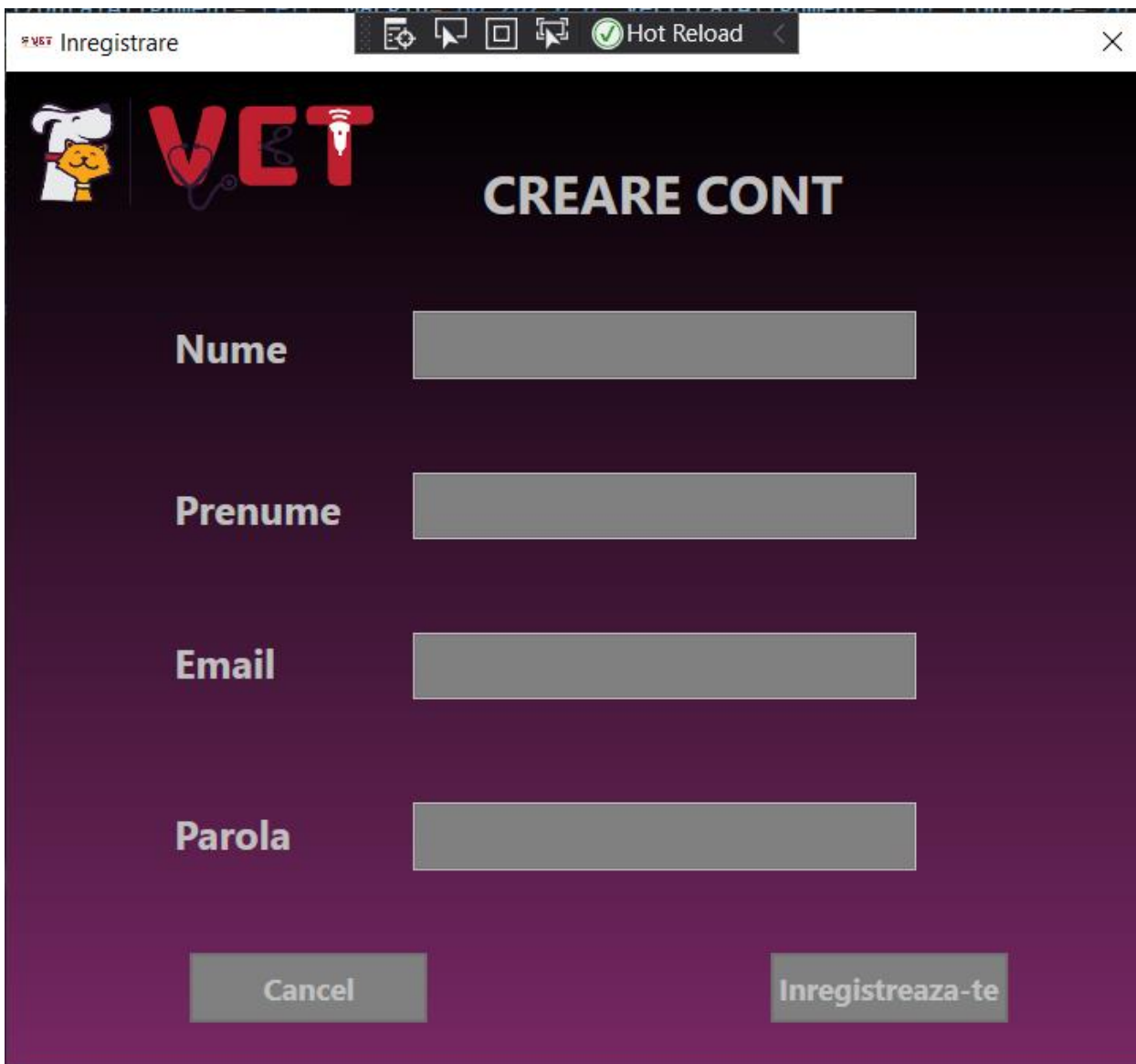


In aceasta fereastră sunt prezentate orasele in care clinica veterinara HomeVet isi desfasoara activitatea. Dupa selectarea unui oras, vor aparea in datagrid informatii despre acel cabinet precum adresa, numarul de telefon si programul acestuia. Butonul „Cancel” va duce utilizatorul in pagina principala a aplicatiei.

### 3. Creaza cont

In cazul in care un utilizator doreste sa isi creeze cont, acesta va accesa butonul „Creaza cont”. In functie de categoria din care, acest buton va crea ferestre de inregistrare pentru fiecare user in parte. Dupa completarea campurilor, valorile introduse vor fi introduse in baza de date, iar utilizatorul se poate conecta direct din pagina principala.

 Inregistrare Utilizator



The screenshot shows a web browser window with the title 'Inregistrare'. The browser's developer tools are open, showing a 'Hot Reload' button. The web page has a dark purple background. At the top left, there is a logo for 'VET' featuring a white dog and a yellow cat. To the right of the logo, the text 'CREARE CONT' is displayed in large, white, bold letters. Below this, there are four input fields, each with a label to its left: 'Nume', 'Prenume', 'Email', and 'Parola'. The input fields are empty and have a light gray border. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Cancel' on the left and 'Inregistreaza-te' on the right. Both buttons are gray with white text.

## Inregistrare Medic

Hot Reload


 **VET**

### CREARE CONT

Nume	<input type="text"/>	Selecteaza un oras	<input type="text"/>
Prenume	<input type="text"/>	Selecteaza un cabinet	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>	Selecteaza sectia	<input type="text"/>
Parola	<input type="password"/>		

## Inregistrare Asistent

Hot Reload

 **VET**

### CREARE CONT

Nume	<input type="text"/>	Selecteaza un oras	<input type="text"/>
Prenume	<input type="text"/>	Selecteaza un cabinet	<input type="text"/>
Email	<input type="text"/>	Selecteaza sectia	<input type="text"/>
Parola	<input type="password"/>	Selecteaza medicul	<input type="text"/>



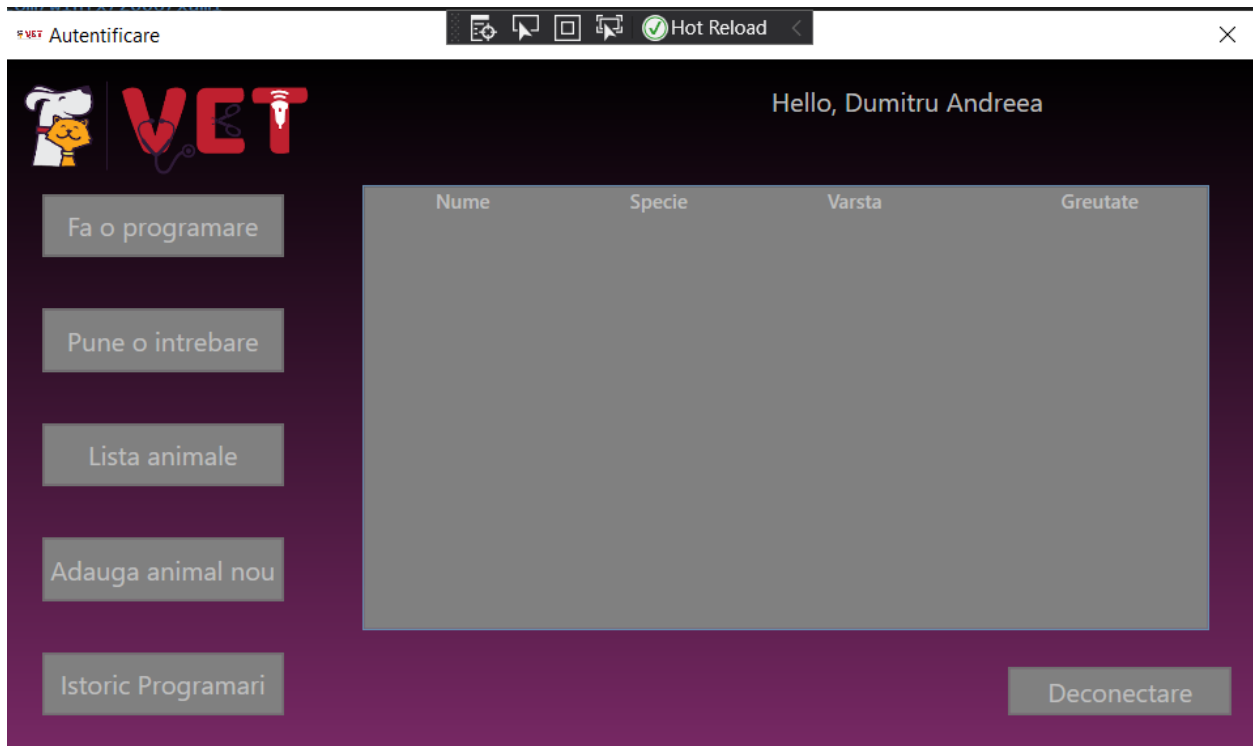
In plus parola este stocata in baza de date dupa ce este supusa unui proces de hash-ing cu alogrimtul sha256.

```
byte[] passwdBytes = Encoding.UTF8.GetBytes(parola);

using (var sha256 = SHA256.Create())
{
    byte[] hash = sha256.ComputeHash(passwdBytes);
    hashedPass = Encoding.UTF8.GetString(hash);
    // Store the `storedPasswordHash` in your database
}
```


#### 4. Fereastra autentificare Utilizator Normal

In aceasta fereastra, utilizatorul poate realiza mai multe actiuni precum: crearea unei programari pentru animalele din lista sa, isi poate adauga noi animale in lista, poate vizualiza lista programarilor sau poate adresa intrebari medicilor.



## Lista animale

Autentificare



Hello, Dumitru Andreea

Fa o programare

Pune o intrebare

Lista animale

Adauga animal nou


Istoric Programari

Nume	Specie	Varsta	Greutate
Tommy	Siameza	2	26.0

Deconectare

## Fa o programare

Programare



CREARE PROGRAMARE

Selecteaza un animal

Selecteaza data

January 2023

Su	Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4

Selecteaza ora

Selecteaza un oras

Selecteaza un cabinet

Selecteaza tipul programarii

Selecteaza sectia

Selecteaza medicul

Cancel

Programeaza-te

```

private void btnProgramare_Click(object sender, RoutedEventArgs e)
{
    if (cbMedic.SelectedItem!=null)
    {
        string tipProg = cbTipProgramare.SelectedItem.ToString();
        string tip = "";

        if (tipProg == "Urgenta")
            tip = "D";
        else if (tipProg == "Control")
            tip = "N";

        var newProg = new Programari()
        {
            idPacient = idA,
            idMedic = getIdMedic(),
            DataProgramare = calendar.SelectedDate.Value,
            Ora = cbOra.SelectedItem.ToString(),
            Tip = tip,
            StatusProgramare = "Pending"
        };

        context.Programari.Add(newProg);
        context.SaveChanges();

        MessageBox.Show("Programare realizata cu succes!", "Succes",
        MessageBoxButton.OK, MessageBoxImage.Information);
        this.Close();
    }
}

```

Aceasta portiune din cod creaza o noua inregistrare pentru o programare facute de catre userul normal pe care o va introduce in baza de date.


```

public void LoadListaAnimale()
{
    var animals = (from a in context.Pacienti
                    where a.idUtilizator == idUser
                    select a.Nume).Distinct();

    foreach (var c in animals)
        cbListaAnimale.Items.Add(c.ToString());
}

```

Aceasta functie selecteaza din baza de date toate animalele ce corespund utilizatorului respectiv pe care ulterior le va introduce intr-un combo box si le va afisa.

 Pune o intrebare

VET

SECTIUNE INTREBARI


Scrie o intrebare

Posteaza

Intrebarile mele

Intrebare	Raspuns	Medic
Sunt bine?	Da	Ionel Ana
Ce faci?	bine	Istrate Stefan

Back

 Adauga animal nou

VET

ADUGARE ANIMAL NOU

Nume

Specie

Greutate

Varsta

Cancel

Adauga in lista

## Istoric programari

ProgramariUser



PROGRAMARILE MELE

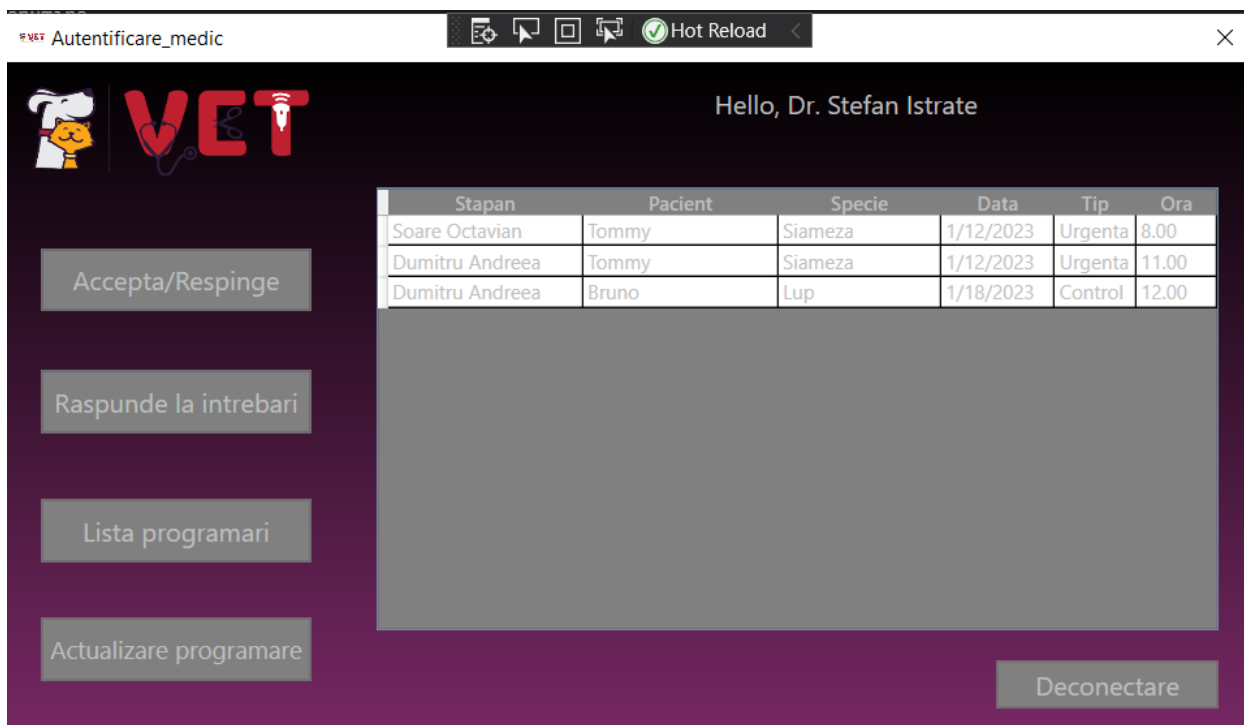
Animal	Medic	Data	Ora
Tommy	Istrate Stefan	1/12/2023	11.00
Tommy	Dumitru Victoria	1/12/2023	8.00
Tommy	Ionel Ana	1/13/2023	8.00
Bruno	Dumitru Victoria	1/15/2023	8.00
Bruno	Ionel Ana	1/18/2023	10.00
Bruno	Istrate Stefan	1/18/2023	12.00

Back

## 5. Fereastra Autentificare Medic

In aceasta fereastră, medicul poate accepta sau respinge programările create la cabinetul sau, poate raspunde la intrebarile puse de catre orice utilizator, isi poate vedea lista cu animalele programate la control sau poate actualiza o programare in cazul in care este necesara colectarea unor probe de catre asistentul pe care il va desemna in realizarea acestei actiuni fie acasa, fie la domiciliul pacientului.

 Lista programari



Stapan	Pacient	Specie	Data	Tip	Ora
Soare Octavian	Tommy	Siameza	1/12/2023	Urgenta	8.00
Dumitru Andreea	Tommy	Siameza	1/12/2023	Urgenta	11.00
Dumitru Andreea	Bruno	Lup	1/18/2023	Control	12.00

## Raspunde intrebari

IdIntrebare	Utilizator	Intrebare
4	Dumitru Andreea	fdsfdsgghf

Adauga raspuns

Raspunde Back

```
private void btnRaspunde_Click(object sender, RoutedEventArgs e)
{
    if (ok == 1)
    {
        var intrebare = (from i in context.Intrebari
                        where i.idIntrebare == id
                        select i).Single();
        intrebare.StatusIntrebare = "DA";
        intrebare.MesajRaspuns = txtRaspuns.Text;
        intrebare.idMedic = idMedic;


        context.SaveChanges();
        LoadIntrebari();
    }
    else
    {
        MessageBox.Show("Selecteaza intrebarea", "ERROR",
        MessageBoxButton.OK, MessageBoxImage.Error);
        txtRaspuns.Clear();
    }
}
```

Aceasta functie actualizeaza in baza de date tabelul Intrebari, repectiv campurile status intrebare, mesaj raspuns si id medic in functie de intrebarea selectata.

## Actualizare programare

ColecteazaProbe

Hot Reload



# ACTUALIZARE PROGRAMARE

### Selecteaza un asistent

Craciun Cristian

### Selecteaza locatia

Domiciliu

Modifica

ID	Stapan	Pacient	Specie	Data	Tip
2	Soare Octavian	Tommy	Siameza	1/12/2023 12:	Urgenta
4	Dumitru Andreea	Tommy	Siameza	1/12/2023 12:	Urgenta

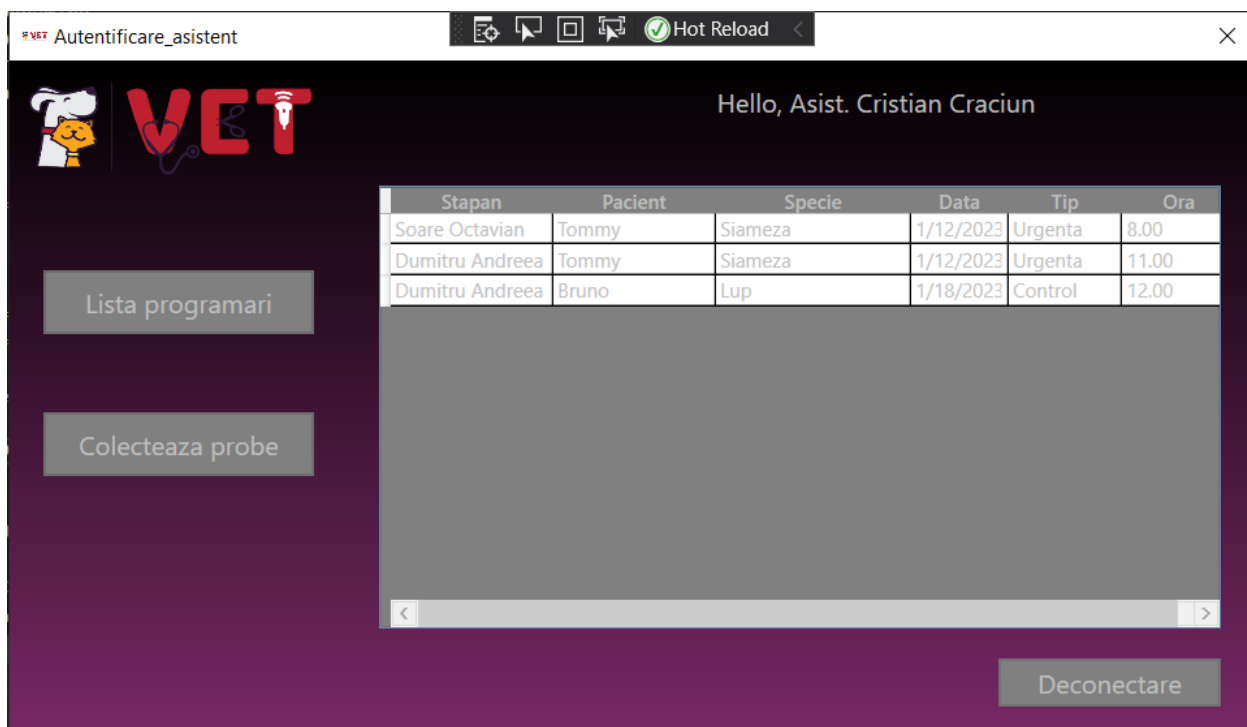
Back



## 6. Fereastra Asistent

În această fereastră, asistentul poate vizualiza programările de la medicul asupra căruia se afla în subordine și programările asupra cărora necesită să colecteze probe.

🚀 Lista programari + colectează probe

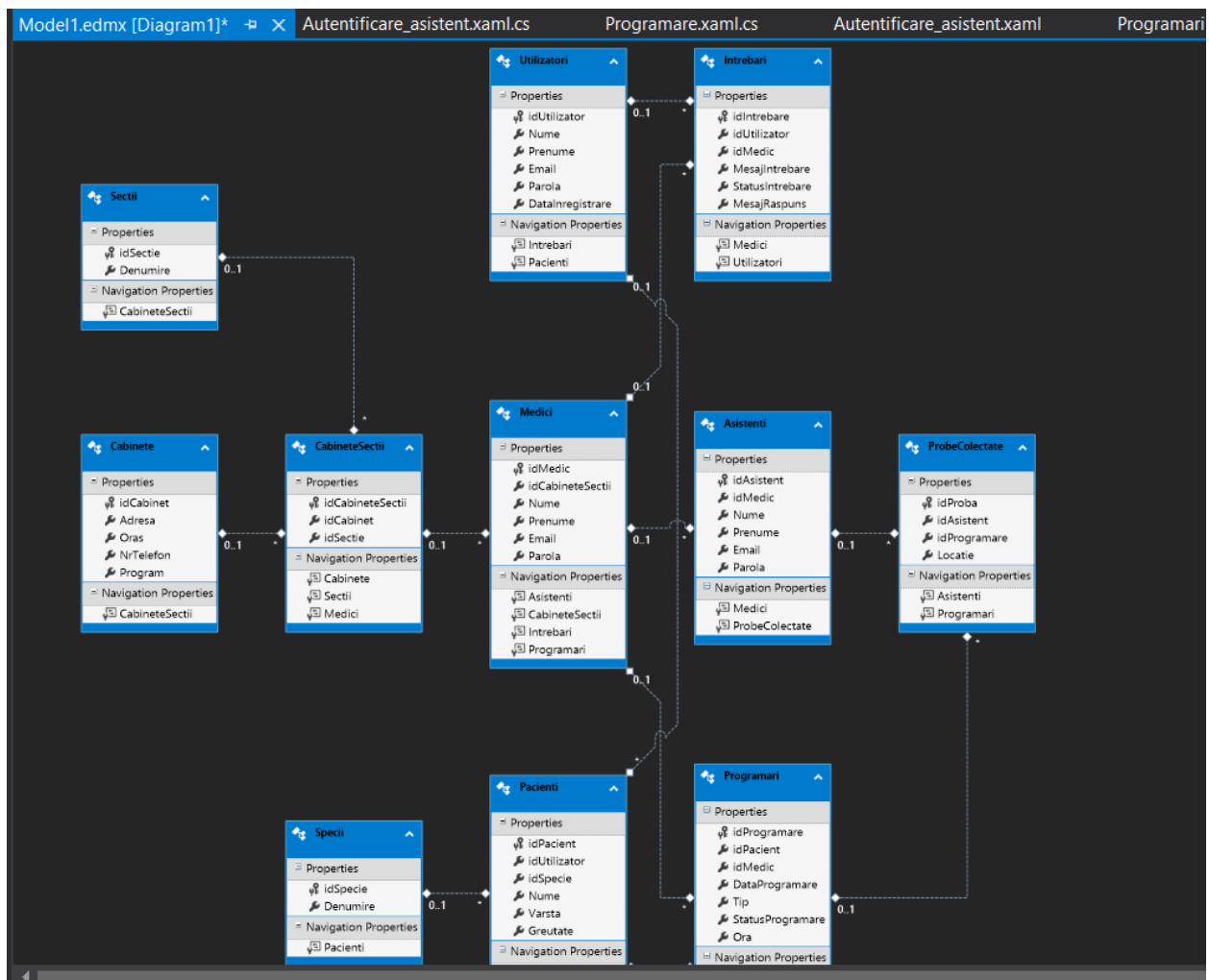


The screenshot shows the 'VET Asistent' application interface. The title bar indicates 'Autentificare\_asistent' and includes a 'Hot Reload' button. The main header displays the VET logo and a greeting: 'Hello, Asist. Cristian Craciun'. On the left sidebar, there are two buttons: 'Lista programari' and 'Colecteaza probe'. The main content area features a table with appointment details.

Stapan	Pacient	Specie	Data	Tip	Ora
Soare Octavian	Tommy	Siameza	1/12/2023	Urgenta	8.00
Dumitru Andreea	Tommy	Siameza	1/12/2023	Urgenta	11.00
Dumitru Andreea	Bruno	Lup	1/18/2023	Control	12.00

At the bottom right, there is a 'Deconectare' button.

### 3.2 Diagrama ER si Entity Framework



### 3.3 Concluzii

In concluzie, aceasta aplicatie realizeaza functionalitatile de baza necesare gestionarii unui cabinet veterinar.