



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

Capitolul 1 – Introducere.....	pag.
3	
1.1. Scopul proiectului.....	pag.
3	
1.2. Structura documentului.....	pag. 3
Capitolul 2 – Descrierea generala a produsului software.....	pag.
4	
2.1. Descrierea produsului software.....	pag.
4	
2.2. Detalierea platformei SW/HW.....	pag. 4
Capitolul 3 – Detalierea functionalitatilor.....	pag. 5
3.1. Prezentarea funcționalitatilor.....	pag. 5
3.2. Diagrama ER si Entity Framework.....	pag. 15
3.2. Concluzii	pag.
15	

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

HomeVet

VET

Email

Parola

Categorie

Utilizator

Medic

Asistent

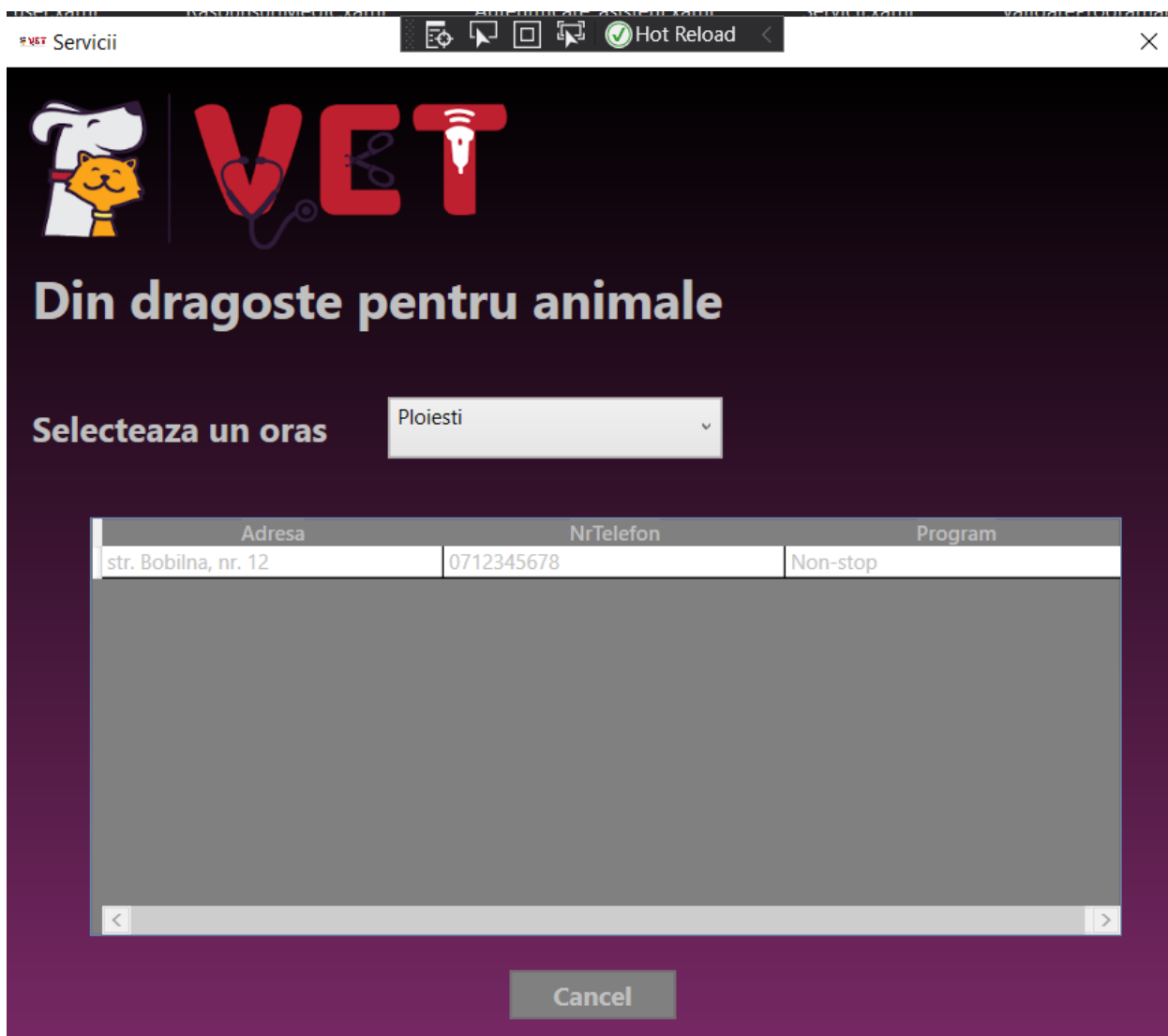
Creaza cont

Autentificare

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

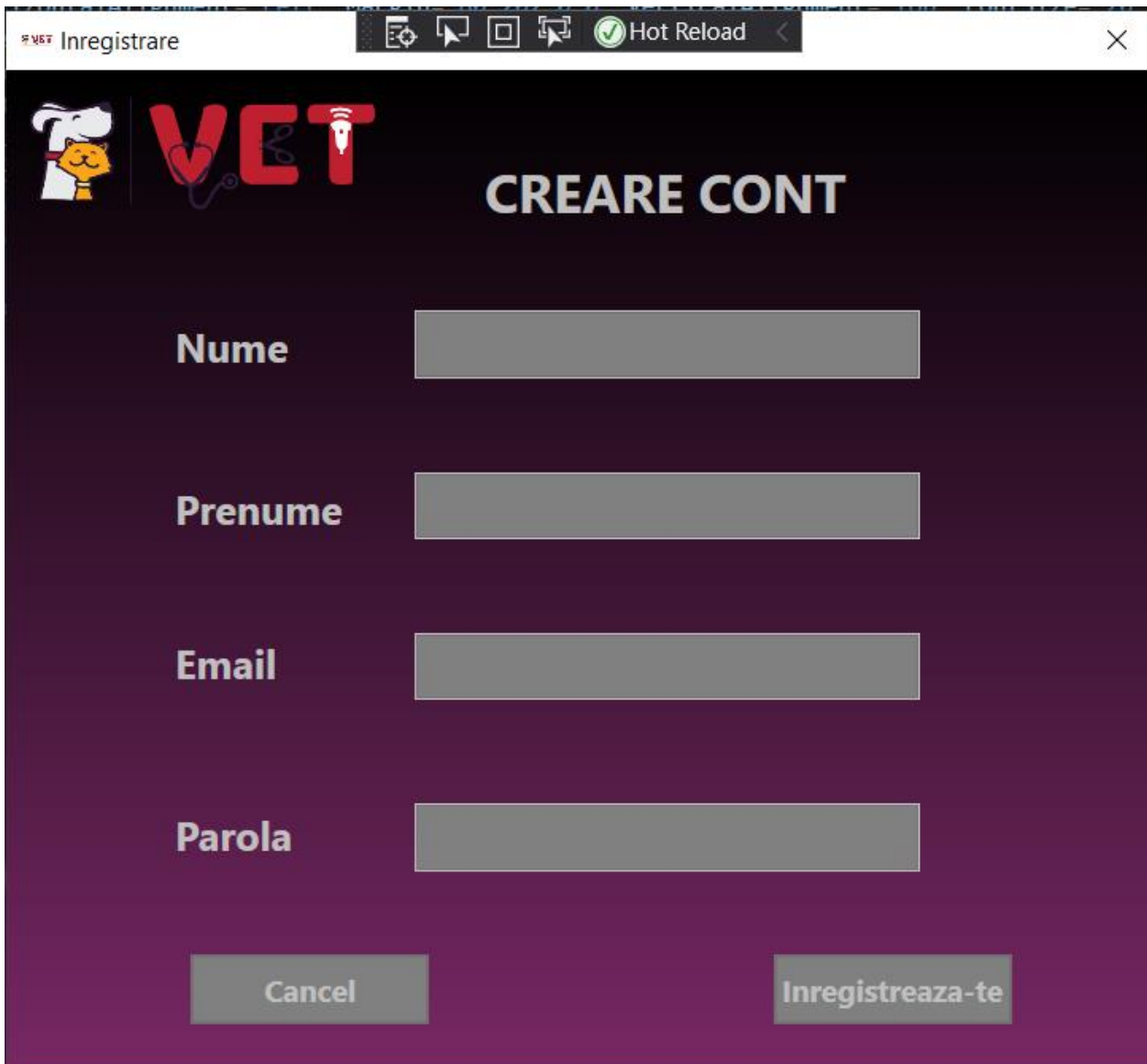


In aceasta fereastră sunt prezentate orasele in care clinica veterinara HomeVet isi desfasoara activitatea. Dupa selectarea unui oras, vor aparea in datagrid informatii despre acel cabinet precum adresa, numarul de telefon si programul acestuia. Butonul „Cancel” va duce utilizatorul in pagina principala 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 with a white dog and a yellow cat, followed by the text 'VET' in red. To the right of the logo, the title 'CREARE CONT' is displayed in white. Below the title, there are four input fields with labels in white: 'Nume', 'Prenume', 'Email', and 'Parola'. At the bottom of the form, there are two buttons: 'Cancel' on the left and 'Inregistreaza-te' on the right, both in white text on a dark purple background.

Inregistrare Medic


Hot Reload

 **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

 **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"/>

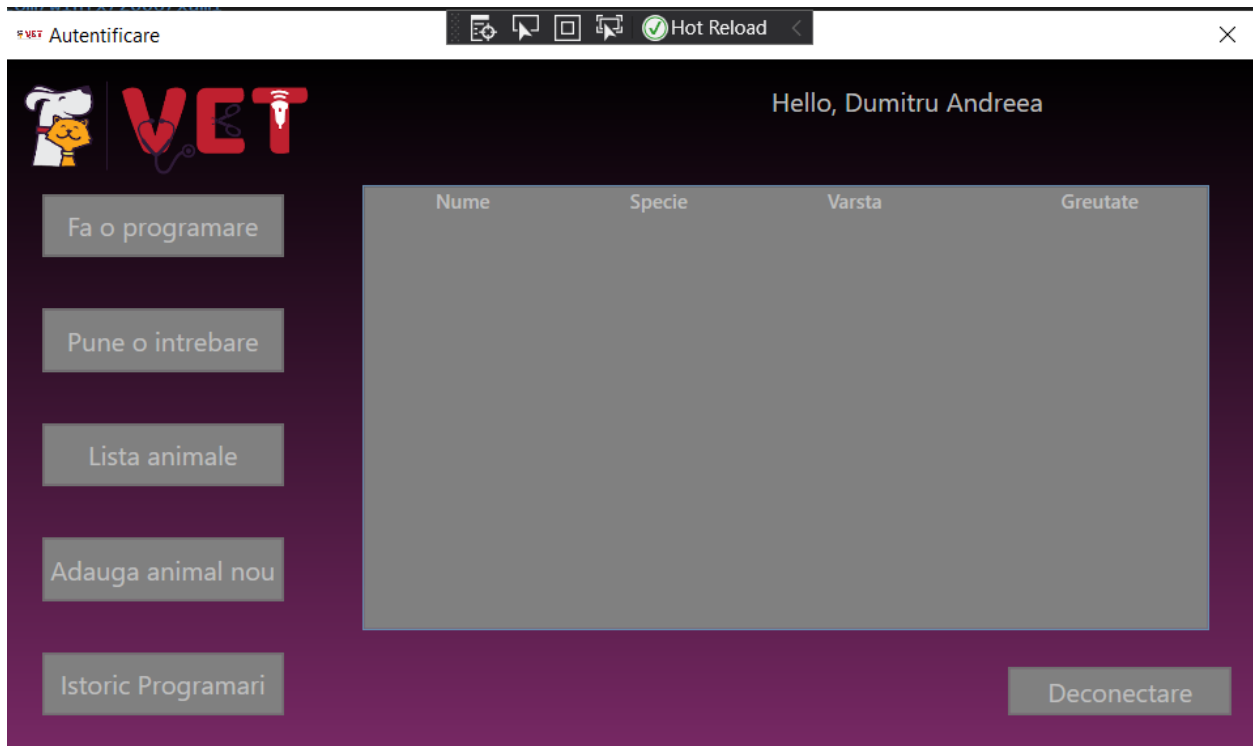
In plus parola este stocata in baza de date dupa ce este supusa unui proces de hash-ing cu alogrimtul sha256.

```
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 fereasta, 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

VET

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

VET

CREARE PROGRAMARE

Selecteaza un animal

Tommy

Selecteaza un oras

Ploiesti

Selecteaza un cabinet

str. Bobilna, nr. 12

Selecteaza tipul programarii

Urgenta

Selecteaza sectia


Cardiologie

Selecteaza medicul

Dumitru Victoria

Cancel

Programeaza-te

 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
Tommy	Istrate Stefan	1/12/2023 12:00:00 AM
Tommy	Dumitru Victoria	1/12/2023 12:00:00 AM





Back

5. Fereastra Autentificare Medic

În această fereastră, medicul poate accepta sau respinge programările create la cabinetul său, poate răspunde la întrebările puse de către orice utilizator, își poate vedea lista cu animalele programate la control sau poate actualiza o programare în cazul în care este necesară colectarea unor probe de către asistentul pe care îl va desemna în realizarea acestei acțiuni fie acasă, fie la domiciliul pacientului.

Lista programari

Autentificare_medic



Hello, Dr. Stefan Istrate

Accepta/Respinge

Raspunde la intrebari

Lista programari


Actualizare programare

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

Deconectare

Raspunde intrebari

RaspunsuriMedic

**VET**

SECTIUNE RASPUNSURI

IdIntrebare	Utilizator	Intrebare
4	Dumitru Andreea	fdsfdsgghf


Adauga raspuns

Raspunde

Back

Actualizare programare

ColecteazaProbe

**VET**

ACTUALIZARE PROGRAMARE

Selecteaza un asistent

Craciun Cristian

Selecteaza locatia

Domiciliu

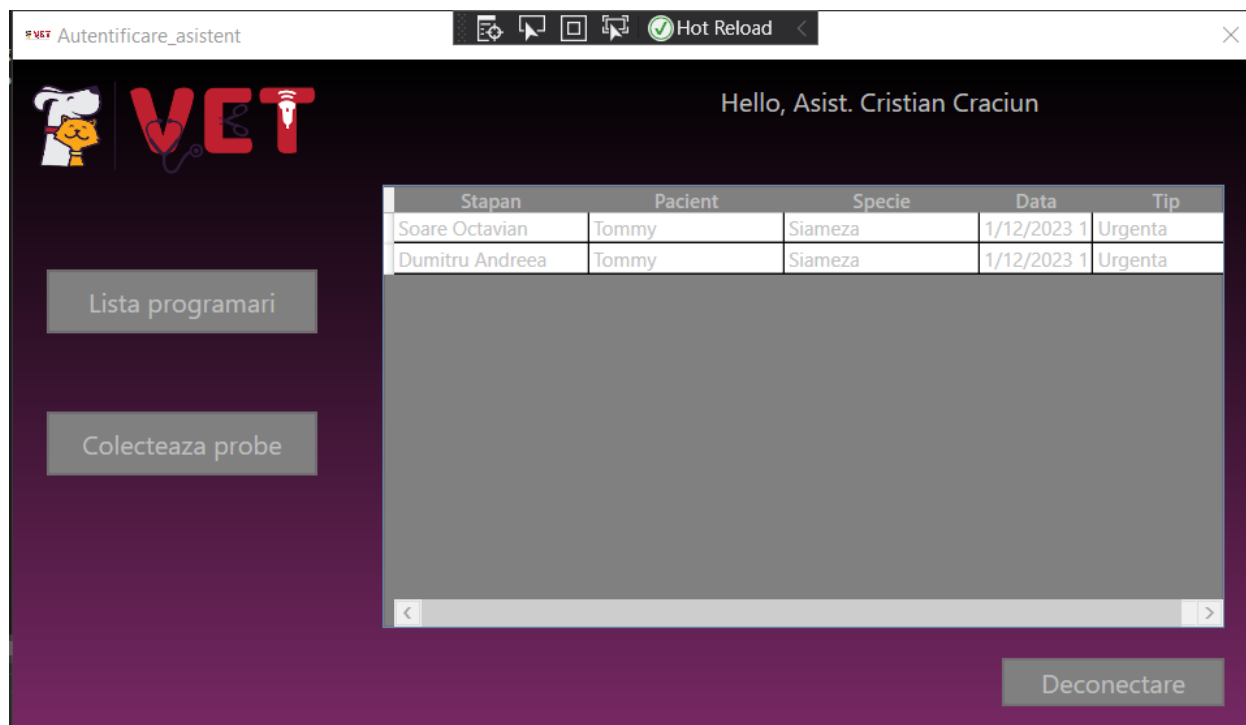
Modifica

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

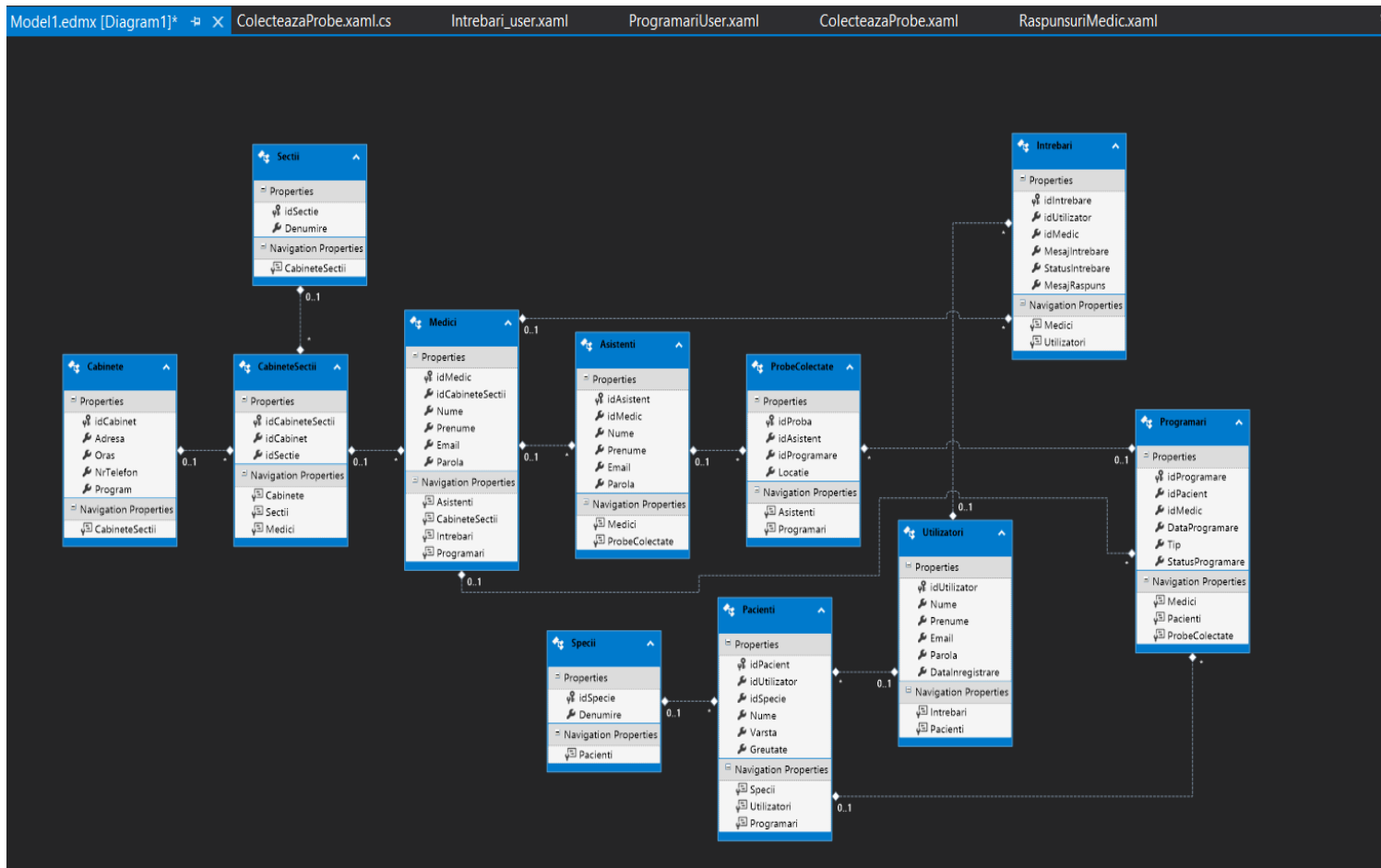
Back

6. Fereastra Asistent

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



3.2 Diagrama ER si Entity Framework



3.3 Concluzii

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