



**Universitatea  
Transilvania  
din Brașov**  
FACULTATEA DE MATEMATICĂ  
ȘI INFORMATICĂ

Programul de studii:

Informatica Aplicata

# Lucrare de licență Online Book Reader

Autor: **Mincu Alexandra Andreea**  
Coordonator științific: **lect. dr. Răzvan Bocu**

Brașov, 2022

## Conținut

1.INTRODUCERE .....	3
2. TEHNOLOGII FOLOSITE.....	4
2.1 ANDROID STUDIO.....	4
2.1.1 Caracteristici Android.....	4
2.1.2 Arhitectura Android .....	4
2.1.3 Android SDK .....	5
2.2 Java.....	5
2.2.1 Caracteristici Java.....	5
2.2.2 Componentele Java.....	5
2.3 Firebase.....	6
2.3.1 Firebase Authentication.....	6
2.3.2 Autentificare SDK Firebase.....	7
2.3.3 Autentificarea FirebaseUI Auth.....	8
2.3.4 Realtime Database .....	8
2.3.5 FirebaseUI Database .....	9
2.3.6 Storage .....	9
2.3.7 Firebase Analytics .....	10
2.4 APIs utilizate.....	10
2.4.1 PDF Page Viewer .....	11
2.4.2 Image Slideshow .....	11
2.4.3 Glide .....	11
3.DESCRIEREA SISTEMULUI.....	12
3.1 Autentificarea .....	12
3.1.1 Pagina de autentificare .....	13
3.1.2 Pagina de înregistrare .....	14
3.1.3 Pagina de recuperare a parolei .....	17
3.2 Pagina principală.....	19
3.2.1Meniul .....	19
3.2.2 Prezentarea cărților .....	21
3.3 Genurile de cărți .....	26
3.3.1 Alegerea categoriei .....	26
3.3.2 Filtrarea cărților după categoria aleasa .....	27
3.4 Deschiderea documentului .....	27

3.5 Opțiunea de căutare .....	29
3.6 Deconectarea contului.....	30
3.7 Modul zi/noapte .....	30
3.8 Modificarea documentelor afișate din Firebase.....	31
3.9 Analiza valorilor din Firebase Analytics.....	32
4. Utilizarea Sistemului .....	37
4.1 Use case pentru utilizator nou.....	37
4.2 Use case pentru utilizator deja autentificat.....	43
4.2.1 Vizualizarea paginii principale.....	43
4.2.2 Alegerea genului cărții si filtrarea documentelor .....	45
4.2.3 Opțiunea de căutare .....	47
4.2.4: Deconectarea utilizatorului.....	49
4.2.5 Modul zi/noapte .....	52
5. Concluzii si perspective de dezvoltare .....	53
Bibliografie .....	54

## 1.INTRODUCERE

Aplicația pe care am dezvoltat-o este una de vizualizare de cărți și reviste cu ajutorul conexiunii la Internet. Aceasta își propune să faciliteze atât dorința cititorului de a avea acces la diferite documente online, cât și a publicațiilor de a-și prezenta pe o arie mai largă produsele.

În ultimii ani s-a făcut remarcată o preferință a tinerilor față de e-books în detrimentul formatului clasic, printat. Această predilecție pentru formatul digital este datorată gradului de accesibilitate ridicat pentru e-books față de cel clasic, prin accesul mult mai ușor la dispozitivele electronice. Apariția device-urilor de tip Kindle a contribuit la creșterea rapidă a popularității cărților digitale prin portabilitate, capacitatea de a customiza tipul de font și dimensiunea acestuia, luminozitatea și capacitatea de a deține pe un singur device mai multe documente.

Am ales această temă datorită pasiunii mele pentru citit, pentru a împărtăși și facilita acest mod de a petrece timpul liber și cu alte persoane. Consider că această aplicație are o întrebuințare reală în propagarea interesului pentru citit pentru că este ușor accesibilă pentru orice utilizator android, telefonul reprezentând un obiect aproape indispensabil în viața de zi cu zi. Astfel, majoritatea oamenilor vor avea acces mai ușor la informație și la această formă de recreere numită citit.

Această lucrare are ca obiectiv facilitarea înțelegerii tehnologiei folosite în dezvoltarea aplicației.

## **2. TEHNOLOGII FOLOSITE**

### **2.1 ANDROID STUDIO**

Android Studio este IDE-ul oficial folosit pentru dezvoltarea aplicațiilor Android, care conține toate componentele necesare realizării aplicațiilor Android. Acesta deține funcții care facilitează productivitatea în timpul dezvoltării aplicațiilor Android. Pentru acest sistem de operare, Android Studio folosește un sistem de build bazat pe Gradle, șabloane și emulator. Acesta are încorporat Google Cloud Platform, care permite integrare ușoară pentru Google Cloud Messaging și App Engine, Github, Firebase etc. Cu ajutorul Android Studio se pot realiza aplicații pentru majoritatea dispozitivelor cu sistem de operare Android, precum: telefon, tableta, smart watch, smart TV, automobile.

#### **2.1.1 Caracteristici Android**

Android este un sistem de operare open-source gratuit, utilizat pentru realizarea de aplicații. Acesta deține următoarele trăsături:

- Suport Hardware: GPS, camera, senzor de proximitate, busola digitală
- Suport Media: MP3, MP4, JPEG, PNG, GIF, BMP
- Conexiune: Internet prin hotspot
- Mesaje: SMS, MMS
- Stocare a datelor: SQL Lite
- Multi-touch: Ecrane multi-touch
- Multi-tasking: Aplicații multi-tasking
- Conectivitate: GSM sau EDGE, Bluetooth, Wi-Fi, IDEN, CDMA, EV-DO

#### **2.1.2 Arhitectura Android**

Ca sistem de operare, Android are 5 componente:

- Componenta Kernel Linux- pe care este bazat acest sistem de operare
- Componenta Bibliotecilor- care conțin cod ce cuprinde cele mai importante caracteristici ale acestui sistem de operare
- Componenta Runtime Android- deține un set de librării care permit realizarea unei aplicații Android folosind limbajul Java
- Componenta Framework a aplicației
- Componenta aplicației- care conține aplicațiile de bază ale dispozitivului (Contacts, Phone, Browser), dar și alte aplicații instalate de utilizator

### 2.1.3 Android SDK

SDK-ul(Software Development Kit) este cea mai importanta componenta a soft-ului si deține instrumentele si pachetele necesare dezvoltării unei aplicații Android funcționale.

## 2.2 Java

Android Studio ajuta la dezvoltarea aplicațiilor Android in doua limbaje de programare: Kotlin si Java. Am ales Java pentru realizarea acestei aplicații deoarece este un limbaj de programare bine cunoscut de majoritatea dezvoltatorilor de aplicații. Se găsește ușor ajutor pentru problemele întâmpinate in timpul realizării aplicației in limbajul Java, in timp ce Kotlin, un limbaj nou, nu dispune de acces la fel de facil la acesta.

Java, limbaj de programare OOP, dispune de un set de tehnologii care facilitează dezvoltarea rapida de aplicații complexe si securizate.

Fiind un limbaj de programare bine cunoscut, Java se folosește la realizarea aplicațiilor Android, având ca avantaj lipsa de complicații cauzate de pointeri. Folosind o mașină virtuala, nu este necesara recompilarea codului in cadrul fiecărui dispozitiv utilizat.

Sunt numeroase avantaje ale utilizării acestui limbaj de programare, fiind o platforma independenta si ușor de folosit, care conține librării prin intermediul cărora se realizează rapid aplicații. Prin platforma Java se poate asigura o securitate ridicata a aplicațiilor dezvoltate si scalabilitate prin volumul mare de date suportat si capacitatea de extindere.

### 2.2.1 Caracteristici Java

Este un limbaj de programare utilizat pe multe sisteme de operare. In urma compilării, codul sursa devine executabil, rezultând in problema utilizării codului pe fiecare platforma in parte. Compilarea codului in limbaj Java este compilat ca bytecode. Acesta nu se poate executa singur, pentru ca nu este cod nativ (codul care este configurat pentru a rula pe un anumit procesor, care in general nu va rula pe alt procesor, decât daca se va folosi un emulator). Astfel, poate fi executat doar pe o mașină virtuala (Java Virtual Machine). JVM este o aplicație care interpretează bytecode-ul, rezultând in disponibilitatea de a se putea utiliza pe multiple sisteme de operare.

### 2.2.2 Componentele Java

Pentru a programa in Java este necesar un compilator pentru Java numit javac. Acesta generează fișierele de clase Java din codul sursa. Fișierele rezultate sunt scrise in bytecode si sunt independente de platforma. JVM-ul (Java Virtual Machine) încarcă aceste fișiere si interpretează bytecode-ul sau compilează in limbaj mașină folosind compilatorul JIT (Just in time).

JRE (Java Runtime Environment) este necesar pentru a executa programe si aplicații Java. Fiecare sistem de operare are un JRE propriu. JRE include următoarele componente: bibliotecile necesare pentru clase, property settings, fișierele resursa, DLL-urile, extensii Java, fișiere necesare pentru managementul securității.

JDK (Java Development Kit) este componenta principala al mediului de lucru Java. Acesta conține JRE javac, Java debugger si alte clase esentiale. Acesta este folosit pentru dezvoltarea de aplicații Java deoarece oferă atât executabilul si binary-urile, cat si instrumentele necesare compilării si debugging-ului unui program in limbajul Java.

## **2.3 Firebase**

Firebase este o platforma Google care oferă servicii pentru dezvoltarea aplicațiilor web sau mobile.

Sunt necesare un cont si un proiect care se conectează la aplicația din Android Studio. Se pot grupa mai multe proiecte Android pe un proiect in Firebase, in timp ce un proiect Android Studio poate conține o singura aplicație.

Am utilizat Realtime Database pentru a stoca datele referitoare la utilizatori, tokenii de acces la cărțile stocate in Storage, genurile si titlurile cărților si documentele afișate in cadrul paginii Home.

Am folosit serviciul Firebase Authentication pentru autentificarea pe baza emailului si a parolei. Aceasta se ocupa de securitatea utilizatorilor si se pot seta permisiuni pentru fiecare utilizator.

Firebase Cloud Storage este un serviciu de stocare de obiecte oferit de Google Cloud Platform. Stocând date utilizând acest serviciu ai acces la masurile de securitate Google si dispui de posibilitatea de a gestiona într-un mod sigur datele.

Firebase Analytics este un instrument care te ajuta sa obții informații despre performanta aplicației. Acesta oferă un set complet de informații despre utilizatori si modul in care aceștia utilizează aplicația.

### **2.3.1 Firebase Authentication**

Firebase Authentication este o facilitate adusa de Firebase care are ca scop autentificarea utilizatorilor pe baza tokenilor. Aceasta este ușor de integrat in aplicație si oferă servicii de backend, interfețe pentru utilizatori si SDK-uri ușor de folosit. Încadrarea in proiect a acestei facilități se face printr-un API dat de Firebase.

Firebase Authentication prezinta mai multe opțiuni de autentificare:

- Email si parola (Firebase SDK)
- Federated identity provider integration (prin Facebook, Google, Twitter, Github, Apple)

- Număr de telefon
- Personalizata (printr-un sistem existent la SDK-ul de autentificare pentru accesul la Realtime Database si alte servicii)
- Anonima (utilizatorul nu își creează un cont, ci se creează un cont temporar, anonim, care se va actualiza într-un cont permanent in cazul in care utilizatorul se va înregistra)

Firebase Authentication dispune de 2 tipuri de autentificare:

- Firebase SDK
- FirebaseUI Auth

Ambele tipuri de autentificare utilizează următoarele clase:

- FirebaseAuth Instance-pentru SDK-ul Firebase. Se folosește la crearea de conturi, conectarea sau deconectarea utilizatorilor, modificarea informațiilor utilizatorului curent.
- AuthUI Instance- conține metode de sign-in si de sign-out. Dispune de opțiuni pentru modificarea interfeței, precum tema, dar si opțiuni de autentificare a ușurului.
- FirebaseUser Classes- folosită la încapsularea datelor utilizatorului curent și la returnarea unui obiect tip user. Datele păstrate diferă prin tipul autentificării utilizate. Deține metode de actualizare a datelor utilizatorului, verificarea sa, dar si ștergerea contului din baza de date.
- Authentication Provider Class- metodele de autentificare dispun de clase care sunt utilizate in timpul procesului de autentificare pentru crearea obiectului tip AuthCredential
- AuthCredential Classes- folosită pentru autentificarea cu un cont de pe alta platforma. Aplicația primește un token de la aplicația respectiva si îl transforma într-un obiect de tip AuthCredential si îl transmite către Firebase pentru crearea unui cont.

### 2.3.2 Autentificare SDK Firebase

Acest tip de implementare nu pune la dispoziție programatorului interfața grafica pentru utilizator. Pașii implementării metodei sunt următorii:

1. Alegerea tipurilor de autentificare utilizate in consola Firebase
2. Înregistrarea in aplicație a acestora
3. Adăugarea bibliotecilor SDK in Android Studio
4. Dobândirea referinței pentru FirebaseAuth
5. Implementarea si adăugarea AuthStateListener
6. Crearea interfețelor
7. Scrierea codului operațiilor efectuate pentru toate tipurile de autentificări alese
8. Trimiterea tokenilor si manipularea rezultatelor



### 2.3.3 Autentificarea FirebaseUI Auth

Acest tip de autentificare ne pune la dispoziție toate instrumentele necesare implementării autentificării. Pașii implementării metodei sunt următorii:

1. Alegerea tipurilor de autentificare utilizate in consola Firebase
2. Înregistrarea in aplicație a acestora
3. Adăugarea bibliotecilor FirebaseUI Auth in Android Studio
4. Dobândirea referinței pentru FirebaseAuth
5. Utilizarea clasei AuthUI pentru configurarea si construirea FirebaseUI-ului
6. Lansarea activității de autentificare
7. Manipularea rezultatelor

Comparând cele doua metode de autentificare Firebase se observa ca SDK Firebase nu este la fel de eficient din punct de vedere al timpului de implementare, dar oferă programatorului control complet asupra aspectului aplicației si asupra comportamentului acesteia, in timp ce FirebaseUI Auth este mai restrictiv din acest punct de vedere.

Având in vedere aceste criterii, am ales sa folosesc SDK Firebase pentru aplicația : "Book Reader". Astfel, am putut realiza o interfață grafica personalizata.

### 2.3.4 Realtime Database

Realtime Database este o baza de date cloud, sincronizata in timp real cu fiecare client conectat. Aceasta permite datelor sa fie distribuite intre mai multe aplicații (servere web, Android, IOS) in cel mai scurt timp posibil.

Utilizând un API dispunem de funcții care permit manipularea datelor aproape in timp real si permit datelor sa fie salvate in siguranța in serverele Google. Aceste funcții de manipularea datelor ne permit sa facem următoarele :

- Inserarea componentelor in baza de date;
- Actualizarea informațiilor;
- Ștergerea datelor.

Realtime Database folosește NoSQL database (informațiile nu sunt stocate in tabele si nu se accesează cu ajutorul query-urilor SQL) si sun salvate sub forma de JSON (JavaScript Object Notation). Obiectele JSON sunt de forma cheie-valoare, unde cheia este in identificator unic pentru fiecare element salvat in baza de date si valoarea, reprezentând informația adăugată.

In cazul in care nu exista conexiune la internet, datele vor fi salvate local, putând fi accesate de pe dispozitivul respectiv. In momentul reluării conexiunii la internet, datele se vor sincroniza in baza de date principala, eliminând posibilitatea pierderii de informații sau nesincronizării intre date introduse offline si revenirea in online.

Platforma poate susține milioane de utilizatori simultan. Aceasta oferă o metoda securizata de păstrare a datelor într-o baza de date cloud, printr-un număr redus de linii de cod. Viteza in care datele sunt sincronizate intre aplicații este aproape instantă.

Folosind aceste caracteristici ale Firebase-ului am folosit Realtime Database pentru a stoca : tokenii necesari accesului la documentele pdf utilizate, tokenii copertilor, gestionarea in funcție de gen , afișarea de cărți pe pagina Home si datele utilizatorilor.

### 2.3.5 FirebaseUI Database

FirebaseUI Database este o biblioteca open-source pentru Android care permite programatorului sa se conecteze rapid la elementele de interfata la un API Firebase. Astfel se pot vedea in timp real schimbările făcute in Realtime Database si aduce interfețe simple pentru activități uzuale, precum afișarea de liste sau colecții de obiecte.

FirebaseUI Database oferă următoarele funcții:

- `FUItableViewDataSource`-Data source care leagă o interogare Firebase de un `UITableView`
- `FUIcollectionViewDataSource`-Data source care leagă o interogare Firebase de un `UICollectionView`
- `FUIindexcollectionViewDataSource`-Data source care populează un collection view cu date indexate din Firebase Database
- `FUIindextableViewDataSource`-Data source care populează un table view cu date indexate din Firebase Database
- `FUIArray`-Mentine un array sincronizat cu o interogare Firebase
- `FUISortedArray`-Un array sincronizat sa își ordoneze automat conținutul
- `FUIindexarray`-Mentine un array sincronizat cu datele indexate de la doua referințe Firebase

### 2.3.6 Storage

Cloud Storage este o funcție Firebase care are ca scop stocarea datelor pentru dezvoltatorii de aplicații. Aceasta poate păstra imagini, video-uri, audio-uri, documente etc. Unul din atuurile funcției este securitatea manipulării si păstrării datelor, asigurata de Google, indiferent de calitatea internetului.

Ca proprietăți principale regăsim:

- Operații robuste-SDK-urile Firebase pentru Cloud Storage efectuează încărcări si descărcări indiferent de calitatea internetului. Astfel, aceste operații se reiau de unde s-au oprit, reducând timpul de execuție al operațiilor.
- Securitate puternica- SDK-urile Firebase pentru Cloud Storage se integrează cu Firebase Authentication pentru a aduce programatorilor autentificări simple si intuitive. Se poate utiliza modelul de securitate declarative pentru a permite accesul bazat pe numele fișierului, dimensiune, tip de conținut etc.

- Scalabilitate-Cloud Storage este realizat prin conceptul de creștere al aplicației dezvoltate. Acesta permite evoluția aplicației, păstrând aceeași infrastructura.

Cloud Storage păstrează fișierele într-un bucket Google Cloud Storage, făcându-le accesibile și prin Firebase și prin Google Cloud. Acest lucru oferă programatorului flexibilitatea de a manipula datele pentru aplicații mobile prin SDK Firebase pentru Cloud Storage. În plus, se poate realiza procesare prin server precum filtrare de imagini și video transcoding folosind Google Cloud Storage API. SDK Firebase pentru Cloud Storage se integrează ușor cu Firebase Authentication pentru identificarea utilizatorilor și oferă un limbaj declarativ securizat care permite dezvoltatorilor de aplicații să acceseze și să controleze fișiere individuale sau grupări de fișiere, putând astfel să le facă publice sau private.

### **2.3.7 Firebase Analytics**

Firebase Analytics este o componentă Google Analytics care se poate integra într-o aplicație Android prin SDK Firebase. Aceasta furnizează rapoarte care te ajută să înțelegi mult mai bine comportamentul utilizatorilor în timpul utilizării aplicației, astfel dezvoltatorul poate face decizii informate cu privire la marketingul aplicației și la optimizările de performanță.

SDK-ul cuprinde un număr de evenimente și proprietăți ale utilizatorilor și te ajută să îți definești evenimente personalizate pentru a măsura elementele legate de activitatea întreprinsă. După acumularea datelor, acestea sunt valabile în dashboard-ul Firebase. Acesta dispune de o reprezentare detaliată a analizei datelor, de la scheme sumare pentru utilizatorii activi și date demografice, până la informații detaliate precum identificarea obiectelor cea mai bine vândute.

Analytics integrează și caracteristici din Firebase. De exemplu, se pot înregistra automat evenimente care corespund mesajelor de notificare trimise prin Notifications composer și prelucrează rapoarte în privința impactului fiecăruia.

### **2.4 APIs utilizate**

Am utilizat mai multe API-uri pentru afișarea imaginilor și a documentelor stocate în Firebase Database, preluându-le tokenii din Realtime Database. Astfel, toate elementele ce țin de fișiere media se pot schimba în timp real din baza de date cloud, reducând dimensiunea aplicației și ajutând la extinderea acestora din punctul de vedere al volumului de date. Elementele afișate în aplicație se auto generează în funcție de informațiile găsite în baza de date, imaginile și documentele afișate putând fi schimbate fără nicio modificare asupra codului.

### 2.4.1 PDF Page Viewer

PDF Page Viewer este un widget Android open source dezvoltat de voghDev utilizata pentru afişarea documentelor tip PDF in activităţi sau fragmente.

Acest API poate afişa documente aflate fie local, in assets, fie remote, printr-un link către zona de stocare a acestuia. In acest fel am putut folosi tokenii generaţi de Firebase Storage, preluaţi din Realtime Database pentru a încărca in aplicaţie documentele dorite de tip PDF.

Pentru utilizarea url-ului la încărcarea pdf-ului, trebuie adăugate in AndroidManifest.xml permisiuni pentru internet, scrierea pentru external storage si citirea pentru external storage.

Widget-ul permite schimbarea paginilor pe orizontala, verticala, zoom in si zoom out (ambele prin atingere dubla sau pinch).

### 2.4.2 Image Slideshow

Image Slideshow este o biblioteca dezvoltata de denzcoskun, utilizata pentru afişarea imaginilor într-un slideshow. Aceasta permite schimbarea automata a imaginilor după un timp ce care îl poate seta dezvoltatorul, adăugarea unui titlu specific fiecărei imagini, setarea unui corner radius, scalarea imaginilor in cadrul dimensiunilor specificate in interfaţă.

Încărcarea imaginilor se poate face local sau prin url. Afişarea acestora in cadrul elementului din interfaţă se poate face in mai multe feluri:

- centerCrop
- centerInside
- fit
- No Scale

### 2.4.3 Glide

Glide este dezvoltat de bumptech si reprezintă un open source framework de management de media si încărcare de imagine pentru Android. Acesta cuprinde decodarea media, caching de memorie si disk si resource pooling.

Scopul frameworkului este de a încărca o lista de imagini cat mai rapid si calitativ posibil, putând astfel sa susţină operaţiile de încărcare, redimensionare si afişare a unei imagini remote.

### 3.DESCRIEREA SISTEMULUI

#### 3.1 Autentificarea

Atunci când deschide aplicația, utilizatorul are de ales între trei opțiuni:

- Sa se autentifice (daca contul este înregistrat si validat);
- Sa își creeze un cont nou;
- Sa își recupereze parola.

```
signUpButton.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        openRegister();
    }
});

signInButton= findViewById(R.id.sign_in);
signInButton.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        if (rememberMe.isChecked()){
            editor.putBoolean("checked",true);
            editor.apply();
            StoreDataUsingSharedPref(email,password);
            loginUser();
        }
        else {
            getSharedPreferences(FILE_EMAIL,MODE_PRIVATE).edit().clear().commit();
            loginUser();
        }
    }
});

forgotPassword = findViewById(R.id.forgot_password_link);
forgotPassword.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {
        openForgotPassword();
    }
});
```

Figura 3.1: Opțiunile la deschiderea aplicației

Codul din *Figura 3.1* realizează îndeplinirea acestor acțiuni.

Daca utilizatorul apasă pe butonul de înregistrare, se va apela funcția *openRegister*, care va deschide pagina de înregistrare.

Daca utilizatorul dorește resetarea parolei, se va apela funcția *forgotPassword*, care va deschide pagina de resetare a parolei.

In momentul in care utilizatorul dorește sa se autentifice, se verifica daca opțiunea de reținere a datelor este bifata sau nu, pentru a păstra pentru sesiunea următoare datele introduse și apoi se apelează funcția de *loginUser*.

### 3.1.1 Pagina de autentificare

Pagina de autentificare se ocupa cu realizarea unei legături cu restul funcțiilor de manipulare a datelor utilizatorului, dar si verificarea si validarea datelor, acțiuni urmate de deschiderea restului aplicației.

#### Funcția de autentificare

```
public void loginUser(){
    String em, pass;
    em=email.getText().toString().trim();
    pass=password.getText().toString().trim();
    if (!em.equals("") && !pass.equals("")){
        mAuth.signInWithEmailAndPassword(em,pass).addOnCompleteListener(new
        OnCompleteListener<AuthResult>() {
            @Override
            public void onComplete(@NonNull Task<AuthResult> task) {
                if(task.isSuccessful()){
                    FirebaseUser user= FirebaseAuth.getInstance().getCurrentUser();
                    if (user.isEmailVerified()){
                        Toast.makeText(LogIn.this,"User logged in successfully",
                        Toast.LENGTH_SHORT).show();
                        Intent intent = new Intent(LogIn.this,
                        com.example.bookreader.AppPages.Home.class);
                        intent.setFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_NEW_TASK |
                        Intent.FLAG_ACTIVITY_CLEAR_TASK);
                        intent.addFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_NO_ANIMATION);
                        startActivity(intent);
                    }
                    if (!user.isEmailVerified()){
                        user.sendEmailVerification();
                        Toast.makeText(LogIn.this,"Check your email to verify your account!",
                        Toast.LENGTH_SHORT).show();
                    }
                }
            }
        })
    }
}
```

```

    }
  }
  else {
    Toast.makeText(Login.this, "Account doesn't exist or credentials do not
match", Toast.LENGTH_SHORT).show();
  }
}
});
}
if (em.equals("") || pass.equals("")){
  Toast.makeText(Login.this, "You must fill all credentials",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
}
}
}

```

Figura 3.2: Validarea datelor

În *Figura 3.2* se observă preluarea datelor introduse de utilizator, iar după se verifică.

Prima dată se verifică dacă ambele câmpuri sunt completate. Dacă nu sunt completate, vom primi mesajul " *You must fill all credentials* ".

În pasul următor se caută emailul și parola în Firebase Authentication. În cazul în care acestea sunt găsite se trece la pasul de verificare a validității contului. În cazul contrar, se va primi notificarea " *Account doesn't exist or credentials do not match* ".

Dacă contul există, se verifică dacă acesta este validat sau nu. În cazul în care contul nu este validat se trimite un email de validare și primim o notificare pentru a verifica mail-ul și pentru a valida contul. După încheierea procesului de validare se poate continua către restul aplicației cu datele introduse. Astfel se va deschide pagina *Home* când toate condițiile menționate anterior sunt îndeplinite.

### 3.1.2 Pagina de înregistrare

Pagina de înregistrare este alcătuită din patru câmpuri unde se introduc:

- username-ul;
- email-ul;
- parola;
- rescrierea parolei.

De asemenea, avem și opțiunea de resetare a parolei.

```

submitUpButton = findViewById(R.id.submit_data);
submitUpButton.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override

```

```

public void onClick(View v) {
    registerUser();

}
});

forgotPassword = findViewById(R.id.forgot_password_link2);
forgotPassword.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
    @Override
    public void onClick(View v) {

        openForgotPassword();
    }
});

```

Figura 3.3: Funcțiile paginii Register

În *Figura 3.3* se observă că în urma apăsării pe "*Forgot Password*" se va apela funcția *openForgotPassword*, iar la apăsarea butonului *Register* se va apela funcția *registerUser*, care va realiza procesul de înregistrare.

### Funcția de înregistrare

```

private void registerUser() {
    EditText username, email, password, confirmPassword;
    username = (EditText) findViewById(R.id.register_username_input);
    email = (EditText) findViewById(R.id.register_email_input);
    password = (EditText) findViewById(R.id.register_password_input);
    confirmPassword = (EditText) findViewById(R.id.register_repeat_password_input);
    String uname, em, pass, cpass;
    uname = username.getText().toString().trim();
    em = email.getText().toString().trim();
    pass = password.getText().toString().trim();
    cpass = confirmPassword.getText().toString().trim();
    if (!uname.equals("") && !em.equals("") && !pass.equals("") && !cpass.equals("")) {

        if (pass.equals(cpass)) {
            mAuth.createUserWithEmailAndPassword(em, pass)
                .addOnCompleteListener(new OnCompleteListener<AuthResult>() {
                    @Override
                    public void onComplete(@NonNull Task<AuthResult> task) {
                        if (task.isSuccessful()) {
                            User user = new User(uname,em);
                            FirebaseDatabase.getInstance()
                                .getReference("Users")

```



```

        .child (FirebaseAuth.getInstance()
        .getCurrentUser()
        .getUid())
        .setValue(user)
        .addOnCompleteListener(new OnCompleteListener<Void>() {
            @Override
            public void onComplete(@NonNull Task<Void> task) {
                if (task.isSuccessful())
                {
                    Toast.makeText(Register.this, "User registered successfully",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
                    Intent intent = new Intent(Register.this, LogIn.class);
                    intent.addFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_NO_ANIMATION);
                    startActivity(intent);
                }
            }
        });
    }
    else {
        Toast.makeText(Register.this, "Account already exists",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}
});

}
if (!pass.equals(cpass))
    Toast.makeText(Register.this, "The passwords do not match",
Toast.LENGTH_SHORT).show();
}
if (uname.equals("") || em.equals("") || pass.equals("") || cpass.equals(""))
    Toast.makeText(Register.this, "You must fill all credentials", Toast.LENGTH_SHORT)
.show();
}
}

```

Figura 3.4: Funcția de înregistrare

După cum se poate observa în *Figura 3.4*, la fiecare apel al funcției se preiau valorile din câmpurile paginii și se verifică datele introduse în acestea.

Primul pas este de a verifica dacă toate câmpurile date sunt completate. Astfel, dacă rămâne un câmp necompletat vom primi mesajul " *You must fill all credentials* ".

Al doilea pas este de comparare a celor două câmpuri în care introducem parola, respectiv repetarea parolei. Acestea trebuie să fie identice pentru a trece la pasul următor. Altfel, vom primi mesajul " *The passwords do not match* " .

După ce ne asigurăm ca toate câmpurile sunt completate și cele două parole coincid, urmează verificarea existenței unui alt cont cu același email. Acest lucru se face cu ajutorul lui Firebase Authentication, care nu permite, prin setările făcute în platforma de pe browser, ca două conturi să existe cu aceeași adresă de email, așa cum se observă în *Figura 3.5*.

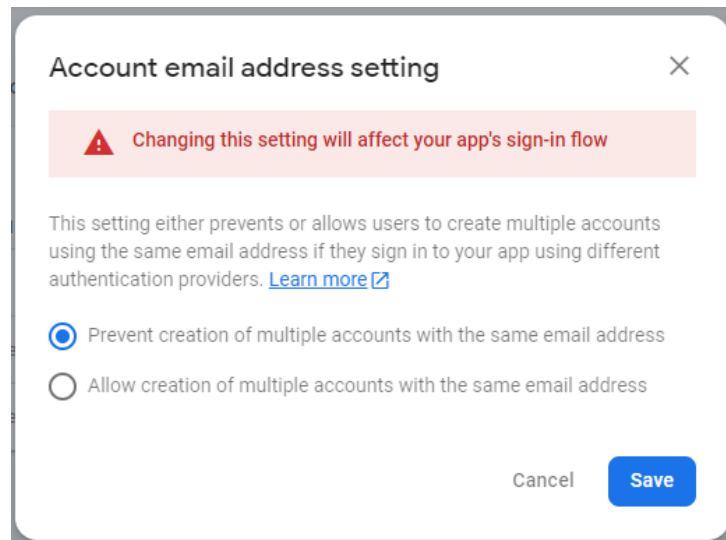


Figura 3.5: Crearea de conturi cu aceeași adresă de email

În urma acestor setări, se poate concluziona faptul că imposibilitatea de a realiza înregistrarea unui cont în Firebase Authentication se datorează existenței în prealabil al unui cont înregistrat cu aceeași adresă de email. În această situație se afișează mesajul *"Account already exists"*.

Pentru realizarea înregistrării se creează un obiect nou tip *User* și se populează cu informațiile introduse anterior.

Se face o cerere pentru actualizarea datelor din tabela *Users* în care se adaugă o instanță nouă cu datele introduse. În urma completării acestei acțiuni, vom primi mesajul *"User registered successfully"*.

### 3.1.3 Pagina de recuperare a parolei

În această pagină se află un câmp unde utilizatorul trebuie să introducă un email valid pentru a-și reseta parola.

```
submitUpButton.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {  
    @Override  
    public void onClick(View v) {  
        openLogIn();  
    }  
})
```

```
});
```

Figura 3.6: Resetarea parolei

Pentru a începe procesul de resetare a parolei, se apăsă pe butonul de *Reset Password*, care apelează funcția *openLogIn*.

```
public void openLogIn(){
    EditText email ;
    email = (EditText)findViewById(R.id.forgot_password_email_input);
    String em;
    em=email.getText().toString().trim();
    if (em.equals("")) {
        email.setError("Email is required!");
        email.requestFocus();
        return;
    }
}
```

Figura 3.7: Verificarea conținutului

La apelarea funcției se preia emailul introdus anterior și se vor executa mai multe verificări acestuia. În primul rând se verifică dacă câmpul este completat. În cazul în care acesta este gol se va primi mesajul *"Email is required!"*. Apoi se va supune unei verificări de tip Regex .

```
if (!Patterns.EMAIL_ADDRESS.matcher(em).matches()){
    email.setError("Please provide a valid email!");
    email.requestFocus();
    return;
}
```

Figura 3.8: Verificarea Regex

*"Patterns.EMAIL\_ADDRESS.matcher(em).matches()"*

Aceasta compară datele introduse cu șablonul unei adrese de email. Dacă funcția returnează *False*, atunci datele introduse nu urmează forma unui email și se primește mesajul *"Please provide a valid email!"* .

```
mAuth.sendPasswordResetEmail(em).addOnCompleteListener(new
OnCompleteListener<Void>() {
    @Override
    public void onComplete(@NonNull Task<Void> task) {
        if (task.isSuccessful()){
```

```

        Toast.makeText(ForgotPassword.this, "Check your email to reset your
password!", Toast.LENGTH_SHORT).show();
        Intent intent=new Intent(ForgotPassword.this,LogIn.class);
        intent.addFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_NO_ANIMATION);
        startActivity(intent);
    }
    if (!task.isSuccessful()){
        Toast.makeText(ForgotPassword.this, "Try again!Something wrong
happened!", Toast.LENGTH_SHORT).show();
    }
}
});

```

Figura 3.9: Funcția de resetare a parolei

În cazul în care s-a introdus un tip de email valid, urmează pasul de căutare al emailului în Firebase Authentication. Pentru a face acest lucru, se trimite adresa de email prin funcția *sendPasswordResetEmail* și dacă apelul este reușit, se va primi mesajul "*Check your email to reset your password!*" și un email conținând un link pentru resetarea parolei. Apoi se va deschide pagina de autentificare.

### 3.2 Pagina principală

Pagina de *Home* este pagina care se deschide imediat după autentificarea utilizatorului. Aceasta este alcătuită din două componente: meniul și prezentarea cartilor. Aceasta are rolul de a sugera utilizatorului cărți pentru a-și largi orizonturile literare.

#### 3.2.1 Meniul

Meniul este prezent pe toate paginile utilizatorului autentificat. Acesta este modul în care se realizează trecerea între paginile principale ale aplicației.

Implementarea acestuia se face printr-un *BottomNavigationView*, care preia din resurse fișierul *item\_menu.xml*. Acesta conține cele cinci butoane introduse prin Vector Assets în folderul *res/drawable*.

```

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<menu xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/android">
    <item android:id="@+id/nav_home"
        android:title="@string/home_text"
        android:icon="@drawable/ic_home"/>

    <item android:id="@+id/nav_genres"

```

```

        android:title="@string/genres_text"
        android:icon="@drawable/ic_genres"/>

<item android:id="@+id/nav_search"
        android:title="@string/search_text"
        android:icon="@drawable/ic_search"/>

<item android:id="@+id/nav_profile"
        android:title="@string/profile_text"
        android:icon="@drawable/ic_profile"/>

<item android:id="@+id/nav_settings"
        android:title="@string/settings_text"
        android:icon="@drawable/ic_settings"/>
</menu>

```

Figura 3.10: Realizarea meniului in xml

Acest meniu se introduce in *BottomNavigationView* prin *app:menu="@menu/item\_menu"*. Se poate observa in *Figura 3.9* această atribuire in *home.xml*.

```

<com.google.android.material.bottomnavigation.BottomNavigationView
    android:id="@+id/home_bottom_navigation"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_margin="30dp"
    android:elevation="2dp"
    app:menu="@menu/item_menu"
    android:background="@drawable/round_corners"
    app:itemRippleColor="@android:color/transparent"
    app:itemIconSize="30dp"
    app:labelVisibilityMode="unlabeled"
    app:itemIconTint="@drawable/item_selector"/>

```

Figura 3.11: Utilizarea meniului

Funcționalitatea acestuia se realizează in *Home.java*, unde se integrează deschiderea paginilor caracterizate anterior, cu excepția paginii curente, care nu prezinta modificare la apăsare.

```

navigationView=findViewById(R.id.home_bottom_navigation);
navigationView.setOnItemSelectedListener(item -> {
    Intent intent;

```

```

switch (item.getItemId()){
    case R.id.nav_home:
        break;
    case R.id.nav_genres:
        intent=new Intent(Home.this, Genres.class);
        intent.addFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_NO_ANIMATION);
        startActivity(intent);
        break;
    case R.id.nav_search:
        intent=new Intent(Home.this, Search.class);
        intent.addFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_NO_ANIMATION);
        startActivity(intent);
        break;
    case R.id.nav_profile:
        intent=new Intent(Home.this, Profile.class);
        intent.addFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_NO_ANIMATION);
        startActivity(intent);
        break;
    case R.id.nav_settings:
        intent=new Intent(Home.this, Settings.class);
        intent.addFlags(Intent.FLAG_ACTIVITY_NO_ANIMATION);
        startActivity(intent);
        break;
}
return true;
});

```

Figura 3.12: Deschiderea paginilor din meniu

Codul din *Figura 3.10* este asemănător si in fişierele *java* ale celorlalte pagini, cu o implementare precum cea din figura.

### 3.2.2 Prezentarea cărţilor

Pe lângă meniu, pagina *Home* cuprinde mai multe prezentări de cărţi, alese după diferite criterii.

Primul mod de prezentare este printr-un Image Slideshow, adăugat cu ajutorul unui API. Acesta se instalează adăugând la modulul *build.gradle*, în *dependencies*, "*implementation 'com.github.denzcoskun:ImageSlideshow:0.1.0'*".

In *home.xml* se adaugă folosind tagul `<com.denzcoskun.imageslider.ImageSlider>`, așa cum se poate vedea in *Figura 3.11* si cu ajutorul unui widget *Card View*.

```

<androidx.cardview.widget.CardView
    android:layout_width="320dp"
    android:layout_height="420dp"
    android:layout_centerHorizontal="true"
    app:cardUseCompatPadding="true">
    <com.denzcoskun.imageslider.ImageSlider
        android:id="@+id/home_first_image_slider"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="match_parent"
        app:iss_auto_cycle="true"
        app:iss_period="1000"
        app:iss_delay="0"/>
    </androidx.cardview.widget.CardView>

```

Figura 3.13: Image Slideshow în home.xml

Acesta este ciclic, astfel încât să revină de la început imaginile atunci când trece de ultima poză.

În `Home.java` se implementează folosind *ImageSlider*. Pentru a putea fi ușor de schimbat documentele prezentate, am optat pentru preluarea imaginilor și a documentelor din baza de date Realtime Database. Acolo am creat o categorie specială pentru acest slideshow, unde am introdus titlul cărții, genul literar în care se încadrează, linkul către imaginea de copertă și linkul către documentul tip *pdf*, stocate în Firebase Storage. Aceste linkuri sunt tokeni de acces prin care se preiau documentele pentru afișare, respectiv deschidere.

Pentru a prelua din baza de date remote aceste documente și imagini, este nevoie ca în `AndroidManifest.xml` să se introducă permisiunile pentru acces la internet, așa cum se observă în *Figura 3.12*.

```

<uses-permission android:name="android.permission.INTERNET"/>
<uses-permission android:name="android.permission.ACCESS_NETWORK_STATE"/>

```

Figura 3.14: Permiisiunile de acces la internet

Cu ajutorul unei liste de tipul *SlideModel* am introdus în slideshow copertă și titlul, așa cum se regăsesc în baza de date remote.

Pentru a deschide la click documentul asociat cu copertă aleasă, am introdus un *ItemClickListener*, care deschide o pagină nouă cu afișarea pdf-ului corespunzător, comparând titlurile din baza de date cu titlul documentului. Atunci când se găsește elementul căutat se creează un intent de tip Document în care se adaugă prin funcția *putExtra* titlul, linkul către documentul din Firebase Storage și genul literar al acestuia.

```

final List<SlideModel> remoteimages=new ArrayList<>();
FirebaseDatabase.getInstance().getReference().child("HomeImageSlideshow").addListene
rForSingleValueEvent(new ValueEventListener() {
    @Override
    public void onDataChange(@NonNull DataSnapshot dataSnapshot) {
        for (DataSnapshot data:dataSnapshot.getChildren()) {
            remoteimages.add(new SlideModel(Objects.requireNonNull
(data.child("cover").getValue()).toString(), Objects.requireNonNull(data.child("title")
.getValue()).toString(), ScaleTypes.FIT));
        }
        mainslider.setImageList(remoteimages, ScaleTypes.FIT);
        mainslider.setItemClickListener(new ItemClickListener() {
            @Override
            public void onItemSelected(int i) {
                String title=remoteimages.get(i).getTitle().toString();
                for (DataSnapshot data:dataSnapshot.getChildren()){
                    if(Objects.requireNonNull(data.child("title").getValue()).toString().equals(title)){
                        String cover = Objects.requireNonNull(data.child("cover")
.getValue()).toString();
                        String url = Objects.requireNonNull(data.child("url")
.getValue()).toString();
                        String genre = Objects.requireNonNull(data.child("genre")
.getValue()).toString();
                        Intent intent = new Intent(Home.this, Document.class);
                        intent.putExtra("title", title);
                        intent.putExtra("url", url);
                        intent.putExtra("genre", genre);
                        startActivity(intent);
                    }
                }
            }
        });
    }
    @Override
    public void onCancelled(@NonNull DatabaseError error) {
    }
});

```

Figura 3.15: Adăugarea imaginilor si deschiderea documentelor

Al doilea mod de prezentare de cărți este prin *HorizontalScrollView*, la care adăugam *ImageViews* generate din elementele găsite in categoria asociata in Realtime Database.

Conectându-ne la Realtime Database, preluam pentru fiecare categorie titlul, genul si linkurile către coperta si către documentul pdf. Vom încărca cu ajutorul API-ului *Glide* imaginile in *ImageView*. Acesta se instalează adăugând la modulul build.gradle, în dependencies, "*implementation 'com.github.bumptech.glide:glide:4.8.0'*".



După Preluarea datelor din baza de date se aleg parametrii si tipul de scalare al imaginii. Acest lucru se face prin funcțiile *setLayoutParams*, unde setam lățimea imaginii si înălțimea sa. Apoi , prin *setScaleType* ne asiguram ca imaginea preluata din baza de date se încadrează în parametrii pe care i-am atribuit in linia anterioara si acordam funcției *setAdjustViewBounds* valoarea *true*. Pentru a avea o distanțare între documente am folosit *setPadding* cu valoarea doi pe toate direcțiile. Se adaugă un *OnClickListener* pentru deschiderea documentului într-o pagină nouă.

```

FirebaseDatabase.getInstance().getReference().child("HomePopular").addListenerForSingleValueEvent(new ValueEventListener() {
    @Override
    public void onDataChange(@NonNull DataSnapshot dataSnapshot) {
        for (DataSnapshot data:dataSnapshot.getChildren()) {
            String title = Objects.requireNonNull(data.child("title").getValue()).toString();
            String cover = Objects.requireNonNull(data.child("cover").getValue()).toString();
            String url = Objects.requireNonNull(data.child("url").getValue()).toString();
            String genre = Objects.requireNonNull(data.child("genre").getValue()).toString();
            ImageView image =new ImageView(Home.this);
            image.setLayoutParams(new ViewGroup.LayoutParams(350, ViewGroup.LayoutParams.MATCH_PARENT));
            image.setScaleType(ImageView.ScaleType.CENTER_CROP);
            image.setAdjustViewBounds(true);
            image.setPadding(2,2,2,2);
            image.setOnClickListener(new View.OnClickListener() {
                @Override
                public void onClick(View v) {
                    Intent intent = new Intent(Home.this, Document.class);
                    intent.putExtra("title", title);
                    intent.putExtra("url", url);
                    intent.putExtra("genre", genre);
                    startActivity(intent);
                }
            });
            RequestOptions requestOptions=new RequestOptions();
            Glide.with(Home.this).load(cover).apply(requestOptions).into(image);
            firstLinearLayout.addView(image);
        }
    }
    @Override
    public void onCancelled(@NonNull DatabaseError error) {} });

```

Figura 3.16: Inserarea de imagini in HorizontalScrollView

Folosind Realtime Database, toate schimbările care se fac în baza de date se aplică în timp real în aplicație, elementele modificându-se foarte ușor de la distanță. Prezentarea cărților este adaptabilă la datele introduse în baza de date, indiferent de numărul elementelor găsite la căutare. Toate imaginile și documentele tip pdf sunt stocate în Firebase Storage pentru a asigura securitatea datelor și pentru a reduce dimensiunea aplicației, unele cărți având dimensiuni considerabil mai mari față de altele. Firebase Storage oferă accesul la elementele stocate doar prin tokenii de acces pe care i-am generat și adăugat în Realtime Database.

Am folosit această metodă de afișare pentru trei tipuri de categorii: Popular, Recent și Discover. Fiecare are propria sa categorie în Realtime Database.

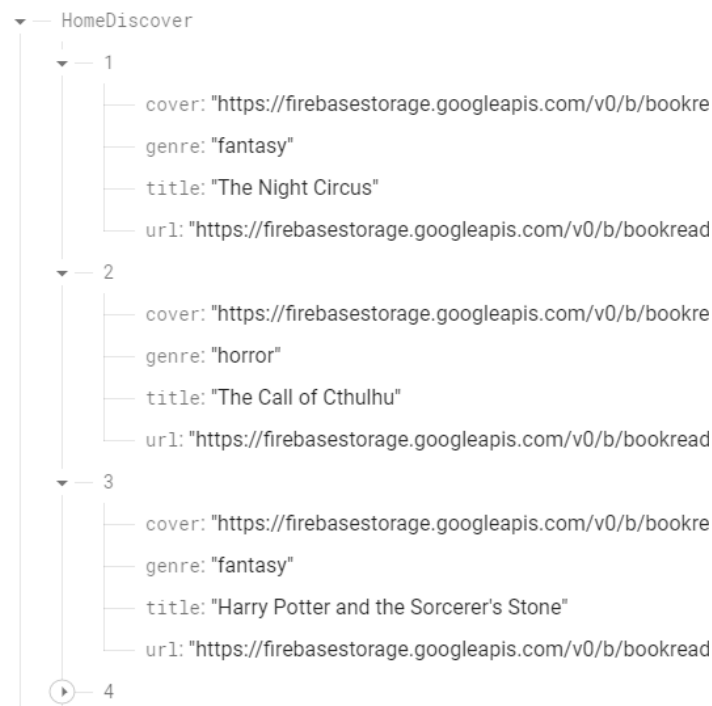


Figura 3.17: Organizarea în Realtime Database

Am ales introducerea elementelor prin numere pentru a asigura ordinea dorită la afișare. Realtime Database ordonează alfabetic automat, iar introducerea elementelor prin titlurile lor ar însemna prezentarea cărților într-un mod pe care nu ni l-am dori întotdeauna.

Pentru a putea accesa datele din Realtime Database, trebuie să setăm anumite reguli pe platforma din browser. Pentru a controla cine are accesul la aceste date și pentru securitatea aplicației, vom acorda drepturi de modificare și citire a datelor din Realtime Database doar utilizatorilor autentificați. În pagina de *Rules* am introdus codul din *Figura 3.18*.

```

{ "rules": {
  ".read": "auth != null",

```

```
".write": "auth != null",  
}}
```

Figura 3.18: Regulile de acces la baza de date

### 3.3 Genurile de cărți

Unul din cele mai importante moduri de a realiza o ordonare a documentelor este prin împărțirea lor în categorii. Astfel, se pot căuta mult mai ușor obiecte ale viitoarelor lecturi, alegând genul literar pe care utilizatorul dorește să îl citească.

Cu acest scop am implementat o pagină de prezentare a categoriilor, care trimite mai departe cititorul către toate cărțile aparținând genului ales.

#### 3.3.1 Alegerea categoriei

Apăsând în meniul din partea de jos a paginii suntem trimiși către pagina care cuprinde toate genurile literare pe care le avem în aplicație. Acestea sunt prezentate într-un *RecyclerView*, împărțit pe două coloane folosind *GridLayoutManager* cu *spanCount* cu valoarea 2, ce conține elemente de tipul *item\_books.xml*. Folosind o listă de tip *CategoryModel* în care adăugăm toate categoriile afișate (fantasy, lifestyle, fashion, romance, mystery, historic, sci-fi, classic, modern, horror, young adult, thriller, manga) și un adapter care preia această listă pentru a popula pagina.

*CategoryAdapter* creează obiecte tip *View* cu ajutorul listei trimise ca parametru la constructor. Acest adapter se trimite către *Grid View* pentru a încărca obiectele în pagină.

```
@Override  
public View getView(int position, View convertView, ViewGroup parent) {  
    View myView;  
    if(convertView == null){  
        myView= LayoutInflater  
            .from(parent.getContext())  
            .inflate(R.layout.genre_item_layout,parent,false);  
    }  
    else{  
        myView=convertView;  
    }  
    TextView genreName=myView.findViewById(R.id.genre_name);  
    genreName.setText(genre_list.get(position).getName());  
  
    return myView;  
}
```

Figura 3.19: Crearea unui View

Se vor afișa într-un *Recycler View*, în ordinea pe care am dat-o în lista inițială, toate genurile literare introduse.

Pentru a merge mai departe către documentele aparținând genului respectiv am implementat un *OnItemClickListener* pentru *Grid View*, unde, folosind un *switch*, am descris cazurile apăsării fiecărui element.

Folosind un *String Static* preluam categoria aleasă pentru a o folosi în pagina următoare și deschidem pagina *Genre List* printr-un nou intent.

La fel ca în cazul paginii Home, avem și aici un meniu în partea inferioară a paginii, care ne face legătura cu restul paginilor principale ale aplicației. În cazul de față, avem funcții implementate pentru apăsarea butonului de Home, pe când butonul de Genres nu are.

### 3.3.2 Filtrarea cărților după categoria aleasă

În urma alegerii unui gen de carte se va deschide o pagină nouă unde se afișează toate cărțile aparținând acelui gen. Acest lucru se face păstrând valoarea din clasa *Genres.java* și folosind-o în *GenreList.java*.

În cadrul funcției *onCreate* din *GenreList.java* se parcurg obiectele din baza de date, din categoria *Books*, se extrage genul fiecăruia și se compară cu variabila reținută în clasa *Genres.java*. Cele care, în urma comparației, returnează valoarea *True*, sunt păstrate într-o listă de tip *Books*.

Se declară un adapter de tipul *BookListAdapterGenres* la care se trimite lista ca parametru.

Acest adapter asigură afișarea cărților în pagină, în două coloane, fiecare obiect conținând coperta și numele documentului. Acestui obiect i se mai asociază și link-ul pentru deschiderea pdf-ului.

### 3.4 Deschiderea documentului

Acțiunea de deschidere a documentelor se realizează într-o pagină separată, în *Document.java* și *ViewPDF.java*. În clasa *Document.java* declarăm un *ProgressBar* care se afișează la începerea activității și se oprește atunci când se încheie încărcarea cărții.

Folosind un API pentru vizualizarea documentelor pdf încărcăm în aplicație cărțile prin url.

*PdfViewPager* este un API dezvoltat de *voghDev*, instalat prin inserarea în fișierul *build.gradle*, în dependencies a liniei din figura 3.20.

implementation 'es.voghdev.pdfviewpager:library:1.1.3'
--

Figura 3.20: Instalarea API-ului PdfViewPager

Acest API se implementează în document.xml prin codul din figura 3.21 și un linear layout.

```
<androidx.viewpager.widget.ViewPager
    android:id="@+id/document_book"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"/>
```

Figura 3.21: Implementarea în document.xml

Linear layout-ul este trimis ca parametru pentru crearea unui ViewPDF împreună cu link-ul către document, luat din Bundle, împreună titlul și genul cărții, și cu progress bar-ul menționat anterior.

În *ViewPDF.java* se încarcă documentul de tip pdf prin link-ul trimis în *Document.java* folosind un PDFPageAdapter aparținând API-ului utilizat. Se extrage cartea folosind funcția *FileUtil.extractFileNameFromURL(url)*.

```
public ViewPDF(String url, LinearLayout pdfLayout, ProgressBar loader, Activity activity){
    DownloadFile.Listener listener=new DownloadFile.Listener() {
        @Override
        public void onSuccess(String url, String destinationPath) {
            pagerAdapter=new PDFPageAdapter(activity, FileUtil
.extractFileNameFromURL(url));
            remotePDFViewPager.setAdapter(pagerAdapter);
            refreshLayout(pdfLayout);
            loader.setVisibility(View.GONE);
        }
        @Override
        public void onFailure(Exception e) {
        }
        @Override
        public void onProgressUpdate(int progress, int total) {
        }
    };
    remotePDFViewPager=new RemotePDFViewPager(activity,url,listener);
}
private void refreshLayout(LinearLayout pdfLayout) {
    pdfLayout.addView(remotePDFViewPager
,LinearLayout.LayoutParams.MATCH_PARENT
,LinearLayout.LayoutParams.MATCH_PARENT);
}
```

Figura 3.22: Încărcarea documentului

Folosind biblioteca RemotePDFViewer din API, aplicam adapterul creat anterior, apelam funcția `refreshLayout`, care afișează în pagina documentul și setăm vizibilitatea progress bar-ului la GONE.

### 3.5 Opțiunea de căutare

Una dintre cele mai importante funcții ale aplicației este reprezentată de căutarea cărții dorite. Aceasta pagina este accesată prin alegerea paginii de Search din cadrul meniului, marcată printr-o lupă.

Pagina *search.xml* este alcătuită din widgetul `SearchView` și din widgetul `RecyclerView`. În cadrul widgetului de `SearchView` se pot introduce cuvintele cheie pentru găsirea documentului căutat după titlu, iar în cel de-al doilea widget se afișează, pe două coloane, cărțile care conțin String-urile introduse în bara de search.

Căutarea și afișarea în pagina sunt implementate în `Search.java` cu ajutorul unui adapter numit *BookListAdapterSearch.java*. Se declară în *Search.java* adapter-ul de tipul menționat anterior și se implementează o funcție *onDataChange* pentru `SearchView`. Aceasta trimite către adapter la fiecare modificare a textului o nouă listă de obiecte de tip `Books` cu elementele găsite inițial, folosind un `String` gol, reprezentând toate cărțile din baza de date. La adăugarea unui `String` nou în `SearchView` se apelează funcția de filtrare a adapter-ului.

*BookListAdapterSearch.java* implementează o funcție de tip *Filter*, regăsită în figura 3.23, care realizează filtrarea elementelor din listă. Prima verificare se face asupra lungimii `String`-ului din `SearchView`. Dacă acesta este zero, se va afișa lista cu toate cărțile din baza de date. În cazul contrar, se va verifica ce titluri conțin `String`-ul introdus. Acest lucru se face prin funcția *contains* aplicată titlurilor și cu trimiterea `String`-ului ca parametru. Funcția va verifica dacă parametrul trimis se regăsește în titlu. În cazul adevărat se va adăuga obiectul de tip `Book` unei liste goale, altfel se va trece la elementul următor.

La finalul parcurgerii listei inițiale, se va lua lista nou creată și aceasta se va afișa în pagina, în `RecyclerView`, prin funcția *publishResults*.

Această funcție de filtrare se va apela la fiecare modificare a textului introdus în `SearchView`, iar la colirea acestuia se va popula lista filtrată cu lista inițială, care conține toate elementele din tabelul `Books` din `Realtime Database`.

Afișarea din widgetul `RecyclerView` se face precum în pagina *genre\_list.xml*, în două coloane, fiecare obiect având titlul și coperta ca identificatori ai cărții și un link asociat pentru deschiderea documentului.

```
private final Filter bookFilter=new Filter() {  
    @Override  
    protected FilterResults performFiltering(CharSequence constraint) {  
        ArrayList<Books> filteredBooksList=new ArrayList<>();  
        if (constraint == null || constraint.length()==0){
```

```

        filteredList.clear();
        filteredList.addAll(list);
        filteredBooksList.addAll(list);
    }
    else{
        String filterPattern=constraint.toString().toLowerCase().trim();
        for (Books books: list){
            if (books.getTitle().toLowerCase().contains(filterPattern)){
                filteredBooksList.add(books);
            }
        }
    }
    FilterResults results=new FilterResults();
    results.values=filteredBooksList;
    results.count=filteredBooksList.size();
    return results;
}
@SuppressWarnings("NotifyDataSetChanged")
@Override
protected void publishResults(CharSequence constraint, FilterResults results) {
    filteredList.clear();
    filteredList.addAll((ArrayList) results.values);
    notifyDataSetChanged();
}
};

```

Figura 3.23: Filtrarea căutării

### 3.6 Deconectarea contului

În secțiunea *Profile* a aplicației se poate utiliza funcția de deconectare a contului. Pagina conține o recunoaștere a username-ului utilizatorului curent și un buton care apelează funcția de deconectare a utilizatorului curent de la aplicație. Acest lucru se realizează folosind un `OnClickListener`, în care se deschide pagina *login.xml*. După deconectarea contului, butonul de *Back* nu mai face trecerea la o pagină anterior deschisă, în acest caz *Profile*, ci închide aplicația.

Utilizatorul aplicației este informat printr-un mesaj că deconectarea contului a fost încheiată cu succes.

### 3.7 Modul zi/noapte

Pagina *Settings* are ca rol trecerea aplicației din modul zi în modul noapte, respectiv trecerea din modul noapte în modul zi. Pentru a realiza acest lucru, am definit în *res/values/themes* două fișiere de tip xml numite *value/themes.xml* și *value-night/themes.xml*. În fiecare dintre acestea două am definit doi itemi numiți

*background\_color* si *text\_color*. Pentru modul de zi, *background\_color* a primit valoarea #FFFFFF, reprezentând culoarea alba, iar *text\_color* a primit valoarea #000000, reprezentând culoarea neagra. In cazul modului de noapte, valorile sunt inversate. Toate paginile din aplicație preiau de aici culorile in care sunt reprezentate paginile. Astfel, in cadrul metodelor *onCreate* din fiecare clasa, mai întâi se afla daca este activ modul de noapte sau cel de zi.

Detecția modului activ de face printr-o comparație între *AppCompatActivity.getDefaultNightMode()* si *AppCompatActivity.MODE\_NIGHT\_YES* sau între *AppCompatActivity.getDefaultNightMode()* si *AppCompatActivity.MODE\_NIGHT\_AUTO\_BATTERY*. Daca rezultatul uneia dintre comparații este adevărat, atunci de folosește modul de noapte in pagina respectivă. In cazul contrariu, se va folosi modul de zi.

In pagina *Settings* avem un *SwitchCompat* care ne arata modul curent al aplicației. Atunci când acesta are valoarea *False*, modul curent este cel de zi. Atunci când are valoarea *True*, modul curent este cel de noapte. Schimbarea valorii de adevăr a acestui *SwitchCompat* va schimba tema utilizată in cadrul întregii aplicații. Aceasta opțiune se păstrează intr-un *SharedPreferences* sub denumirea "save", care își schimbă valoarea odată cu *SwitchCompat*-ul. Schimbarea din *SharedPreferences* se face prin intermediul unui Editor, care inserează o valoare de adevăr in funcție de modul rămas in urma click-ului.

Un obiect de tipul *SharedPreferences* ne face legătura cu un fișier care conține perechi de tipul cheie-valoare si ne asigura metode de citire si modificare a acestor date. Aceste perechi se păstrează intr-un fișier xml in memoria dispozitivului.

### 3.8 Modificarea documentelor afișate din Firebase

Pentru păstrarea datelor utilizate in cadrul aplicației am folosit *Realtime Database* furnizat de *Firebase*, o platforma *Google*. Aceasta păstrează datele sub forma de document de tip *JSON*. Din acest motiv nu se folosește limbajul *SQL* pentru accesarea, introducerea sau modificarea datelor. Platforma vine cu propriile biblioteci si funcții pentru manipularea datelor si accesul la acestea.

In interiorul bazei de date, obiectele sunt introduse prin modelul cheie-valoare. Astfel, categoriile principale, cheile, pot avea denumiri generice, valorile diferentiind de la un obiect la altul. Acest lucru permite efectuarea de operații generalizate, cu rezultate diverse in funcție de valoarea cheilor.

Platforma este intuitiva, ușor de utilizat, permițând chiar si unui utilizator neexperimentat utilizarea acesteia, cat timp cunoaște șablonul folosit pentru buna rulare a aplicației.

Unul din plusurile platformei este modificarea in timp real a datelor din cadrul aplicației. Schimbarea unui link sau a unei denumiri in *Realtime Database* se va remarca aproape instant in aplicație. In acest fel se pot schimba copertile cărților, se pot modifica genuri sau denumiri si se pot asocia link-uri către alte documente doar prin schimbarea textului asociat cheii.



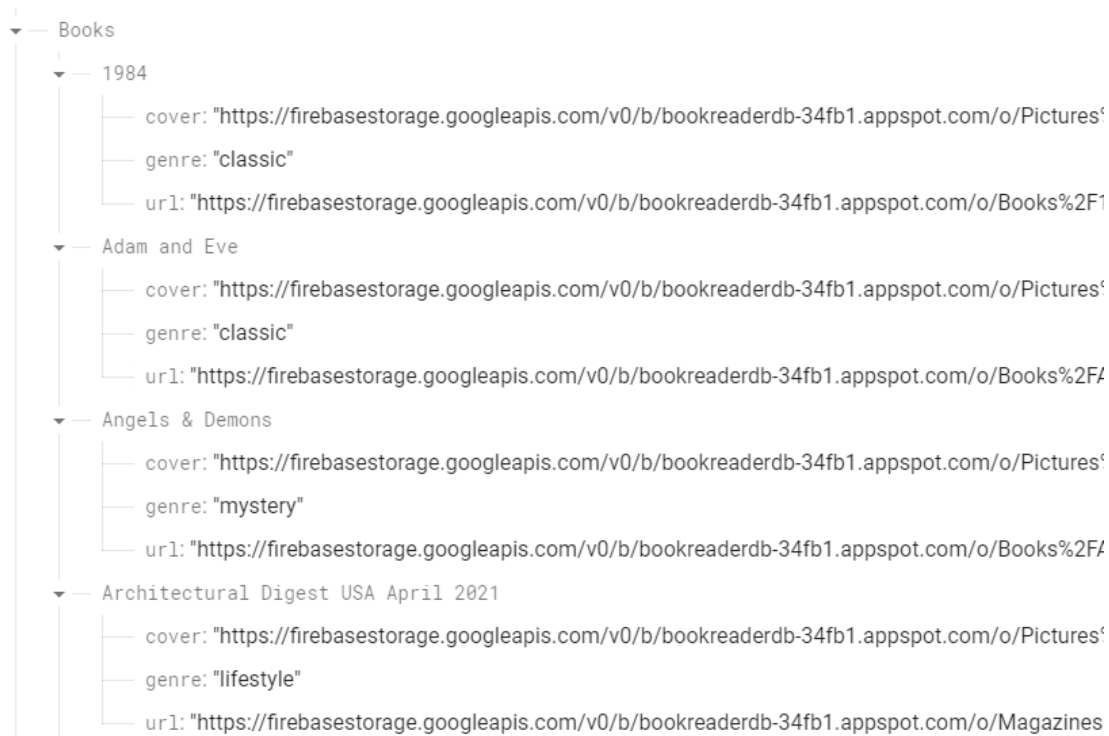


Figura 3.24: Realtime Database

### 3.9 Analiza valorilor din Firebase Analytics

Folosind *Firebase Analytics*, putem urmări modul în care se utilizează aplicația și putem folosi datele furnizate de această platformă pentru a prezice modul de dezvoltare a aplicației. Astfel putem anticipa și preveni viitoare probleme și costuri.

Firebase are diferite planuri pentru funcțiile pe care le poate îndeplini. Acestea implică anumite costuri după depășirea unor valori alese de Google. Printre acestea se regăsesc și o parte din tehnologiile folosite, având următoarele costuri lunare:

- Realtime Database
  - Gratuit pentru stocarea de până la 1GB de date, apoi 5\$/GB
  - Gratuit pentru descărcarea de până la 10GB de date, apoi 1\$/GB
- Cloud Storage
  - Gratuit pentru stocarea de până la 5GB de date, apoi 0.026\$/GB
  - Gratuit pentru descărcarea de până la 1GB de date, apoi 0.12\$/GB
  - Gratuit pentru realizarea a maximum 20k operații de încărcare zilnice, apoi 0.05\$/10k
  - Gratuit pentru realizarea a maximum 50k operații de descărcare zilnice, apoi 0.004/10k
- Authentication
  - Gratuit pentru autentificarea a maximum 10k în SUA, Canada și India, apoi 0.01\$/verificare
  - Gratuit pentru autentificarea a maximum 10k în restul țărilor, apoi 0.06\$/verificare

Având în vedere aceste costuri, ne putem folosi de *Firebase Analytics* pentru a ne pregăti pentru posibile viitoare costuri și pentru a lua decizii în ceea ce privește dezvoltarea aplicației pe viitor.

*Firebase Analytics* generează mai multe grafice pentru o reprezentare statistică a datelor preluate din aplicație. Am preluat graficele oferite de platforma pentru ultimele 30 de zile pentru a exemplifica modul în care pot apărea datele în cadrul acestei platforme.

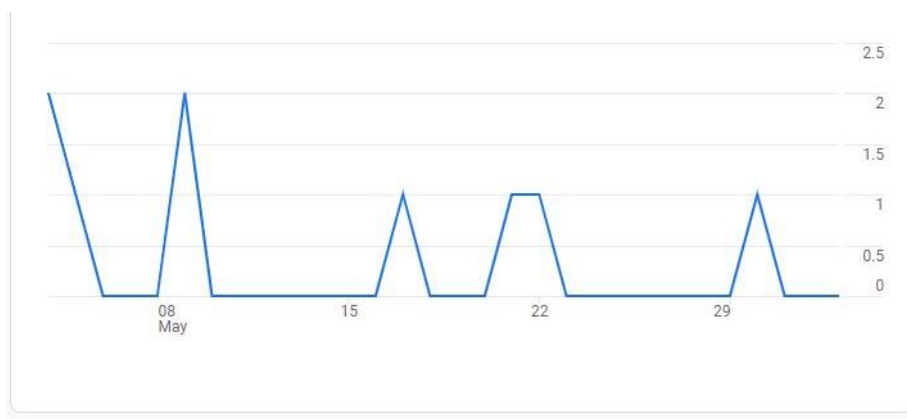


Figura 3.25: Utilizatorii din ultimele 30 de zile

Graficul din figura 3.25 reprezintă evoluția adăugării de conturi în ultimele 30 de zile. Se poate observa o creștere mai mare a numărului de noi utilizatori în perioada 4 mai - 9 mai, apoi crearea de câte un cont nou la intervale de aproximativ o săptămână distanță.

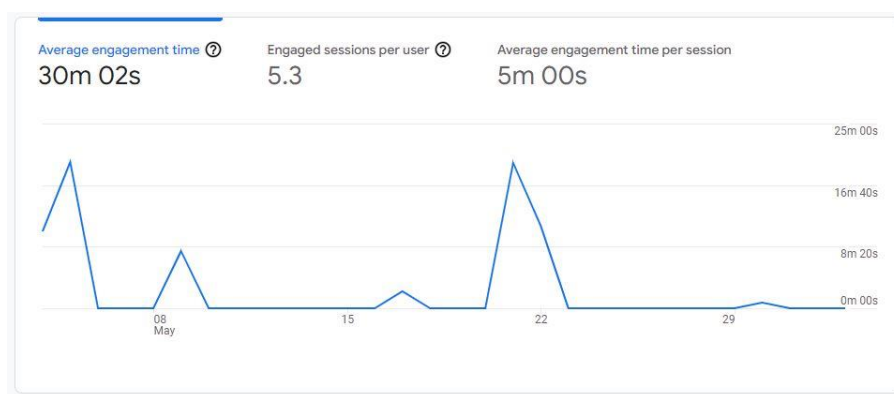


Figura 3.26: Timpul mediu de interacțiune a fiecărui utilizator activ

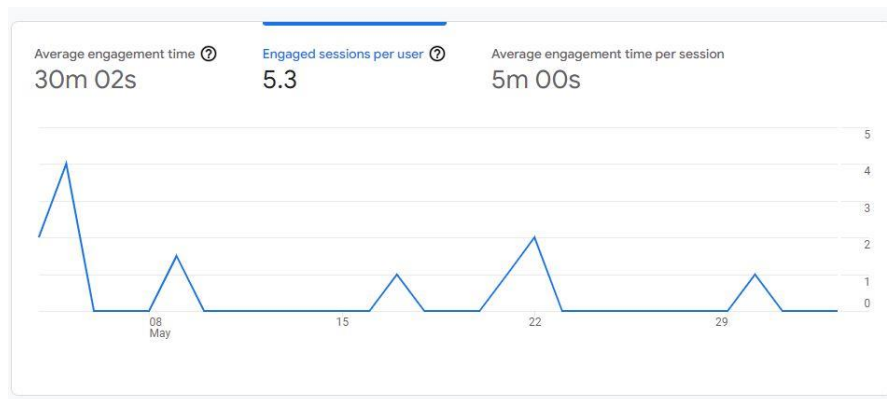


Figura 3.27: Numărul mediu de sesiuni a fiecărui utilizator activ

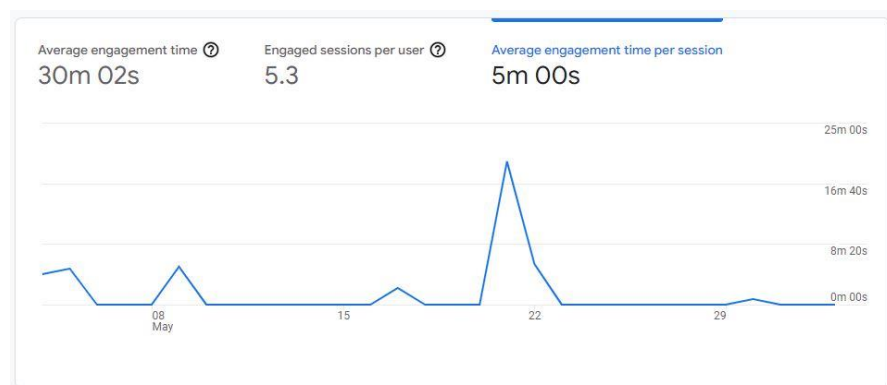


Figura 3.28: Timpul mediu de interacțiune per sesiune

Din figurile 3.26, 3.27, 3.28 se poate observa ca exista o corelare intre creșterea timpului de utilizare mediu a aplicației de către fiecare utilizator si numărul mediu de sesiuni. Aceasta creștere coincide si cu apariția unor noi utilizatori reprezentata in figura 3.25. Acest lucru se poate remarca si in figura 3.29, unde se prezinta activitatea utilizatorilor pe 30 de zile, 7 zile si o zi.

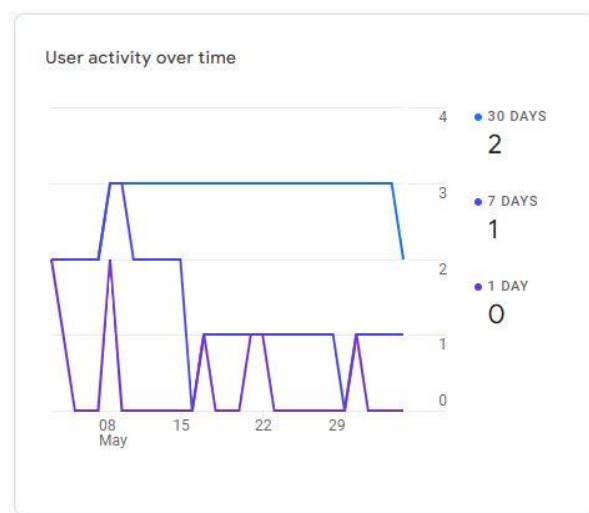


Figura 3.29: Activitatea utilizatorilor pe diferite intervale de timp

Se observa câți utilizatori au folosit aplicația in intervalele de timp menționate anterior si parcursul descendent al graficului.

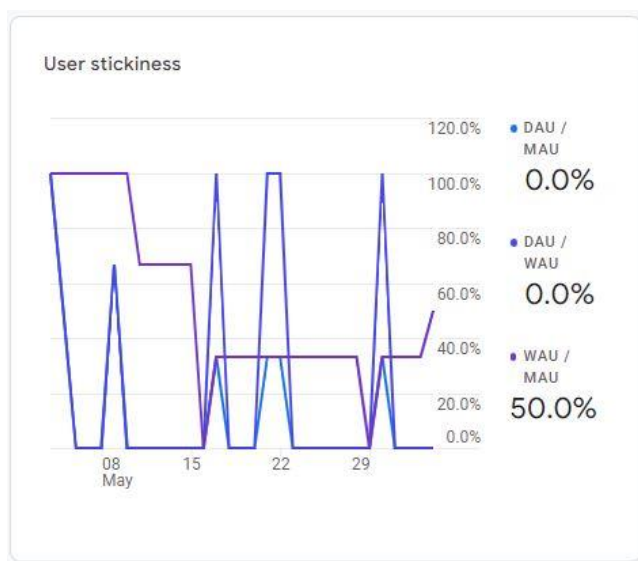


Figura 3.30: Raportarea zi-săptămână-lună

In figura sunt reprezentate rapoartele intre DAU(daily active users), MAU(monthly active users) si WAU(weekly active users). Se remarcă o foarte mare asemănare între DAU/MAU si DU/WAU.

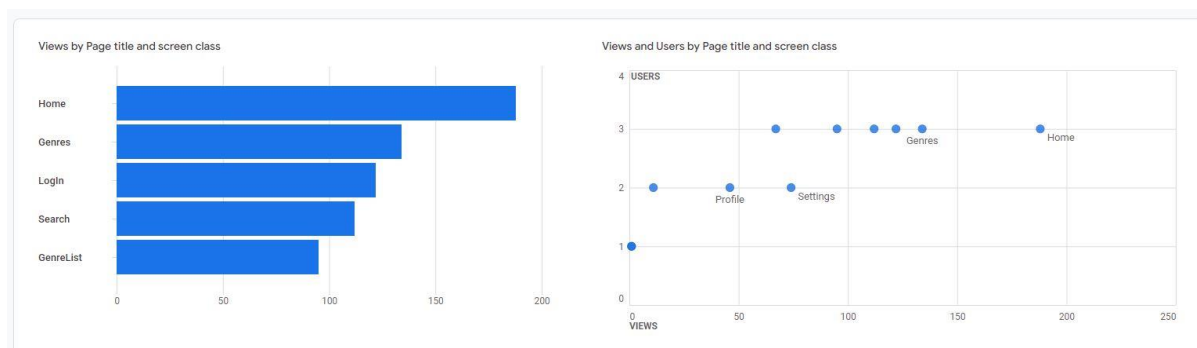


Figura 3.31: Grafic vizualizări pagini

Totals	851 100.0% of total	3 100.0% of total	1 100.0% of total	283.67 Avg 0%	30m 02s Avg 0%	0	938 100.0% of total	1.00 100.0% of total	\$0.00
1 Home	188	3	0	62.67	10m 21s	0	209	0.00	\$0.00
2 Genres	134	3	0	44.67	0m 31s	0	134	0.00	\$0.00
3 Login	122	3	0	40.67	2m 50s	0	137	0.00	\$0.00
4 Search	112	3	0	37.33	2m 47s	0	123	0.00	\$0.00
5 GenreList	95	3	0	31.67	0m 33s	0	95	0.00	\$0.00
6 Settings	74	2	0	37.00	0m 20s	0	76	0.00	\$0.00
7 Document	67	3	0	22.33	10m 10s	0	73	0.00	\$0.00
8 Profile	46	2	0	23.00	0m 26s	0	49	0.00	\$0.00
9 Register	11	2	0	5.50	3m 15s	0	13	0.00	\$0.00
10 ForgotPassword	1	1	0	1.00	0m 07s	0	1	0.00	\$0.00

Figura 3.32: Tabel vizualizări pagini

În figurile 3.31 și 3.32 sunt marcate grafic și sub formă de tabel numărul de accesări și timpul de vizualizare a paginilor aplicației. Observăm că paginile cele mai accesate sunt: pagina de *Home* (unde se deschide aplicația după autentificare), pagina *Genres* (de unde alegem genul literar pe care dorim să îl citim), pagina *Login* (unde se deschide aplicația), pagina *Search* și pagina *GenreList* (care apare ca urmare a selectării unui gen literar în pagina *Genres*).

În dreapta tabelului din figura 3.32 se afișează costul fiecărei pagini, el fiind 0\$ în prezent la toate categoriile deoarece nu s-au atins încă limitele menționate anterior.

Aceste grafice și tabele prezentate anterior ajută la înțelegerea comportamentului utilizatorilor și la estimarea costurilor generate în urma folosirii aplicației.

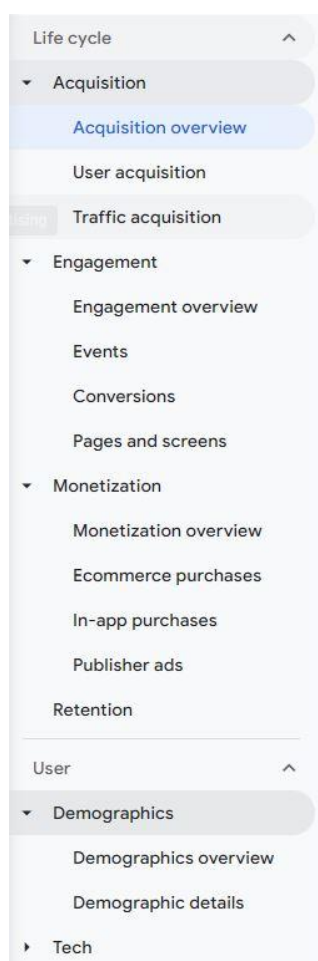


Figura 3.33: Meniul generării de rapoarte

După cum se poate vedea în figura 3.33, platforma dispune de multe alte rapoarte care se pot genera, care nu sunt încă viabile pe aplicație în starea ei curentă. Printre acestea s-ar regăsi toată categoria *Monetization*, deoarece nu există în aplicație în momentul acesta un mod de plată a unor servicii sau afișare de reclame.

## 4. Utilizarea Sistemului

Pentru a prezenta desfășurarea unor evenimente din cadrul aplicației, am simulat parcursul unor operații efectuate de utilizator prin intermediul unor imagini.

### 4.1 Use case pentru utilizator nou

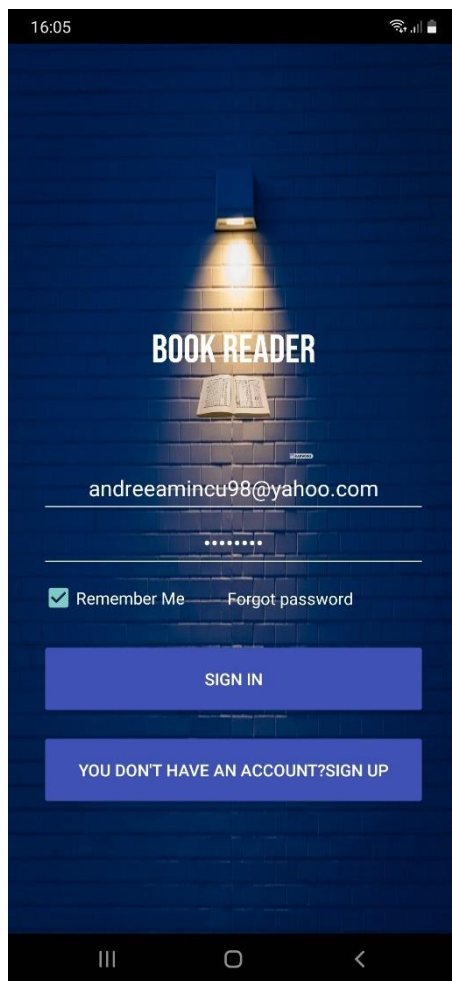


Figura 4.1: Pagina de autentificare

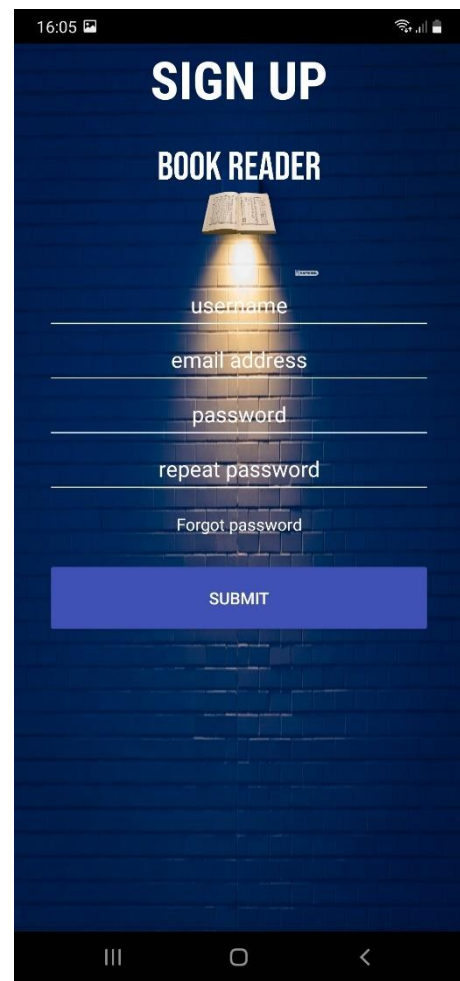


Figura 4.2: Pagina de înregistrare

Pagina din figura 4.1 reprezintă interfața primei paginii a aplicației. Aici utilizatorul poate să se autentifice, să acceseze pagina de înregistrare și pagina de resetare a parolei.

Bifarea checkbox-ului de *Remember Me* asigură păstrarea datelor introduse în câmpul de email și câmpul de parolă. Lăsarea acestuia nebifat va goli aceste câmpuri la redeschiderea aplicației.

Apăsarea butonului de *Sign Up* va deschide pagina de înregistrare, prezentată în figura 4.2. Utilizatorul completează aceste câmpuri pentru crearea unui cont nou.

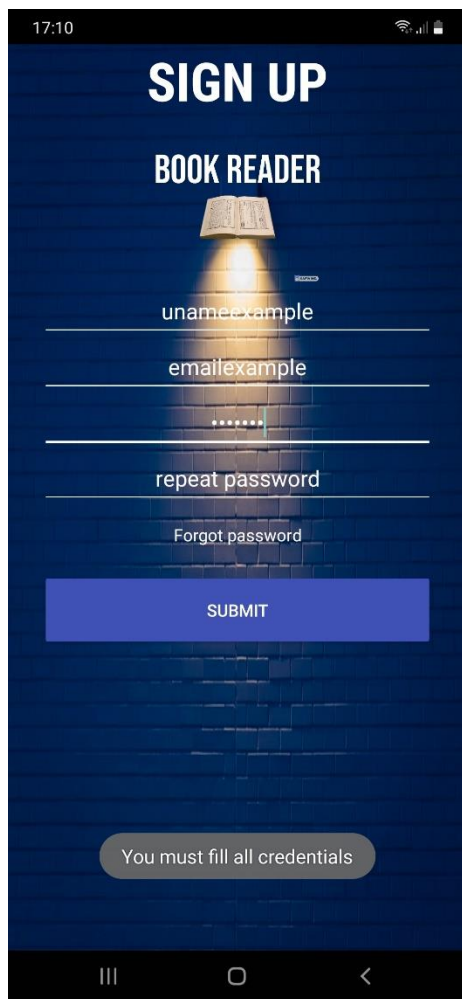


Figura 4.3: Lipsa câmpurilor completate

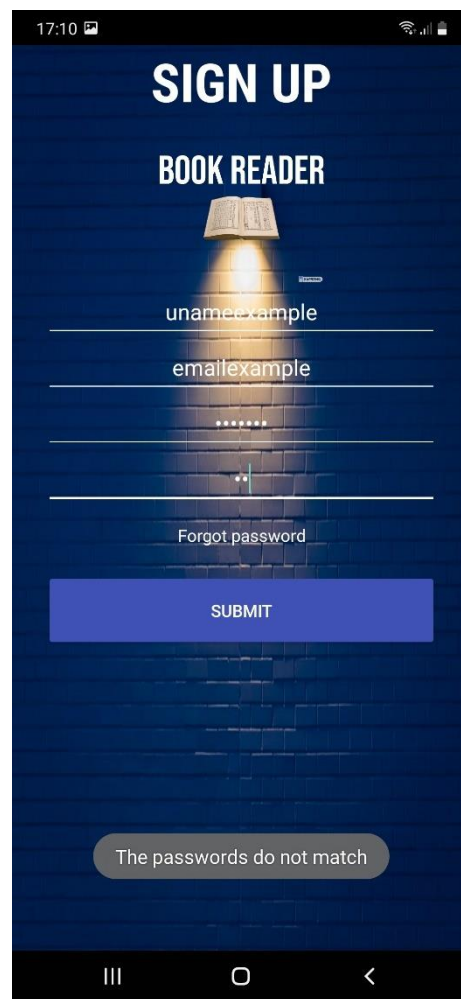


Figura 4.4: Parolele nu coincid

În cazul în care utilizatorul nu a completat toate câmpurile, se va afișa mesajul din figura 4.3, iar operația de înregistrare nu se va mai efectua.

Dacă parolele nu coincid, utilizatorul va primi mesajul din figura 4.4.

Identifier	Providers	Created ↓	Signed In	User UID	
minxzenn@gmail.com	📧	Jun 4, 2022	Jun 4, 2022	B9OoizSWF3eLj7NyR3XzNcGjc	Reset password
andidan73@gmail.com	📧	May 9, 2022	May 9, 2022	LrxlFGHnDUVzAX7qtxtSiwbhef	Disable account
	📧				Delete account

Figura 4.5: Reținerea datelor în Firebase Auth

În figura 4.5 este reprezentat modul în care se rețin datele de autentificare în Firebase Authentication. Pe acest cont se pot efectua operații de resetare a parolei, dezactivare a contului sau ștergere a contului direct din platforma.

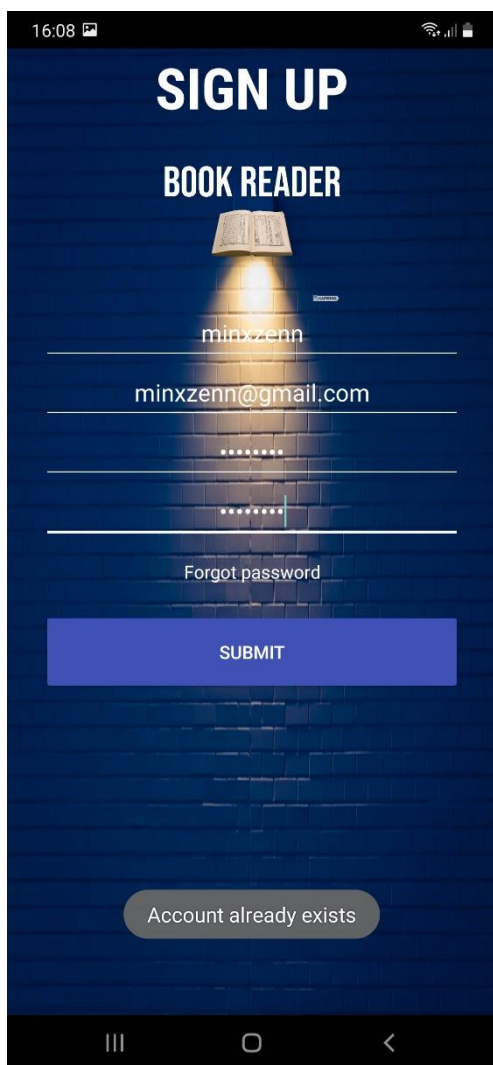


Figura 4.6: Contul exista deja

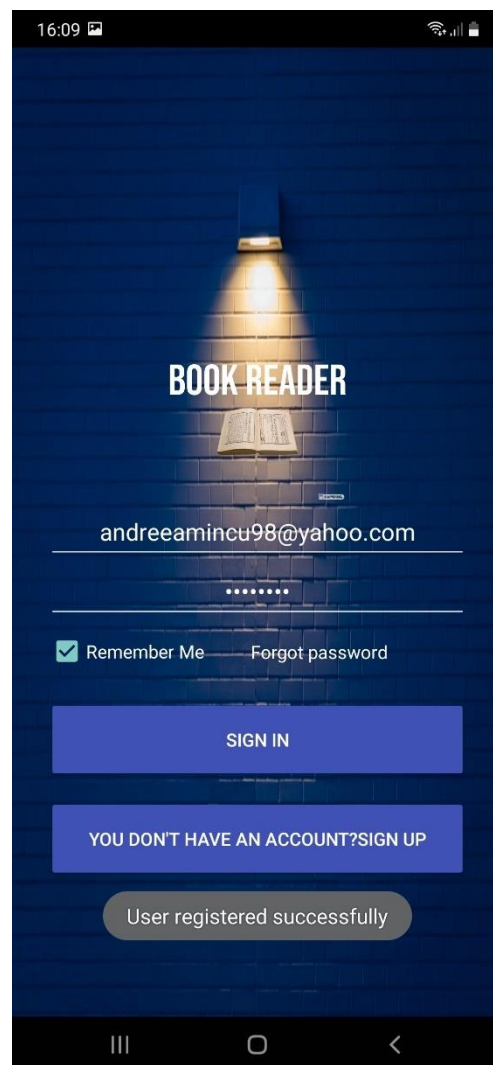


Figura 4.7: Contul a fost înregistrat cu succes

În cazul în care contul există deja cu adresa de email introdusă, utilizatorul va fi notificat cu mesajul din figura 4.6. După completarea corectă a câmpurilor cu un email valid se va reveni la pagina de autentificare și va fi trimis mesajul din figura 4.7.

Pentru a realiza autentificarea, se completează câmpul de email și câmpul de parolă cu date asociate unui cont existent. Dacă nu există acest cont sau parola nu este cea corectă, utilizatorul este notificat precum în figura 4.8. Dacă datele introduse sunt corecte, iar contul nu este activat, ni se va cere să verificăm adresa de email și să activăm contul urmând pașii menționați în mail.



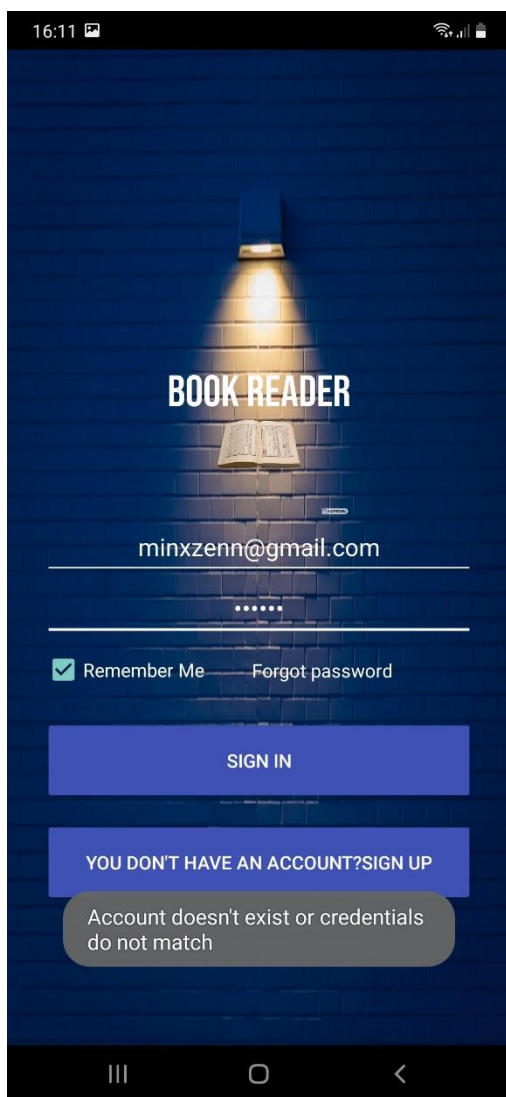


Figura 4.8: Nu exista cont cu aceste date

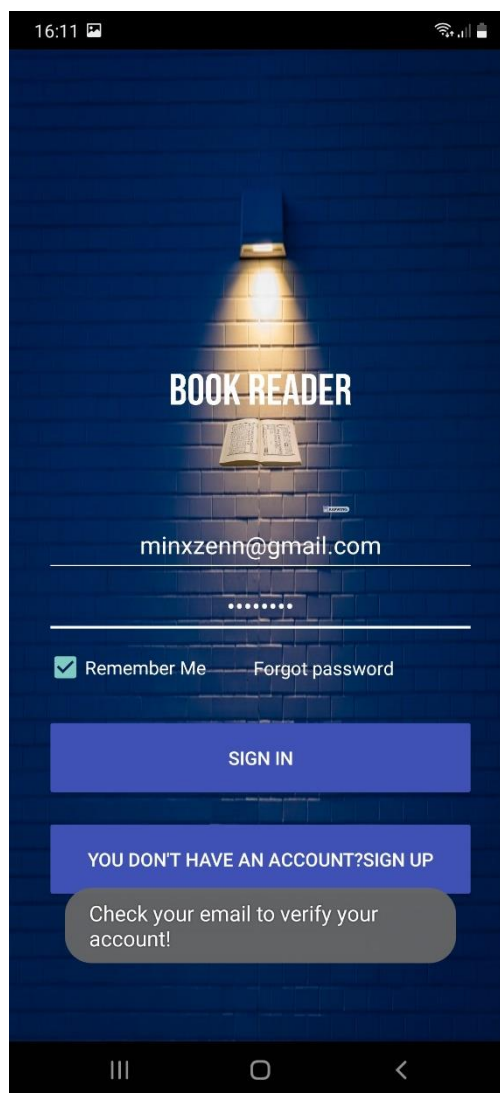


Figura 4.9: Verificați adresa de email  
pentru validarea contului

La accesarea adresei de email se va regăsi un mail precum cel din figura 4.10, unde se va da click pe link-ul menționat in instrucțiuni si se va primi mesajul din figura 4.11.

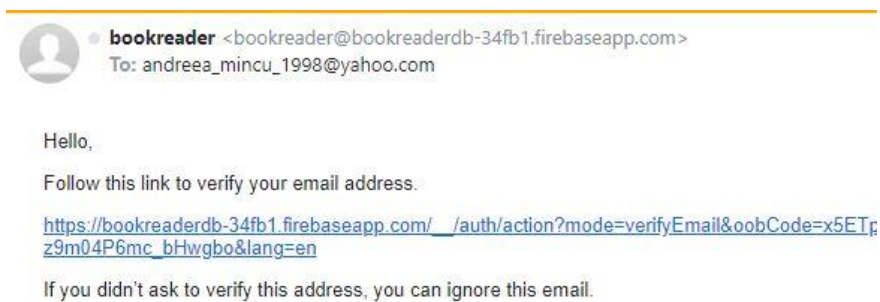


Figura 4.10: Mail-ul de verificare

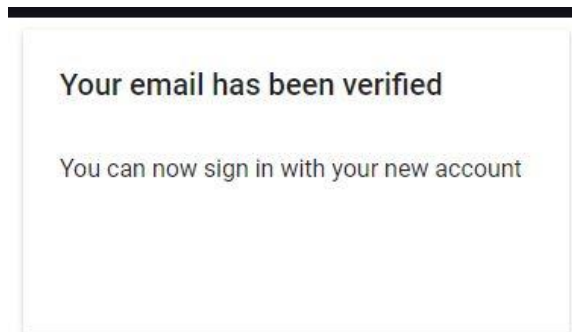


Figura 4.11: Confirmarea verificării contului

O alta funcție importantă este cea de resetare a parolei. Pagina unde se poate realiza acest lucru este accesată prin accesarea *Forgot password*, fie din pagina de autentificare, fie din pagina de înregistrare.

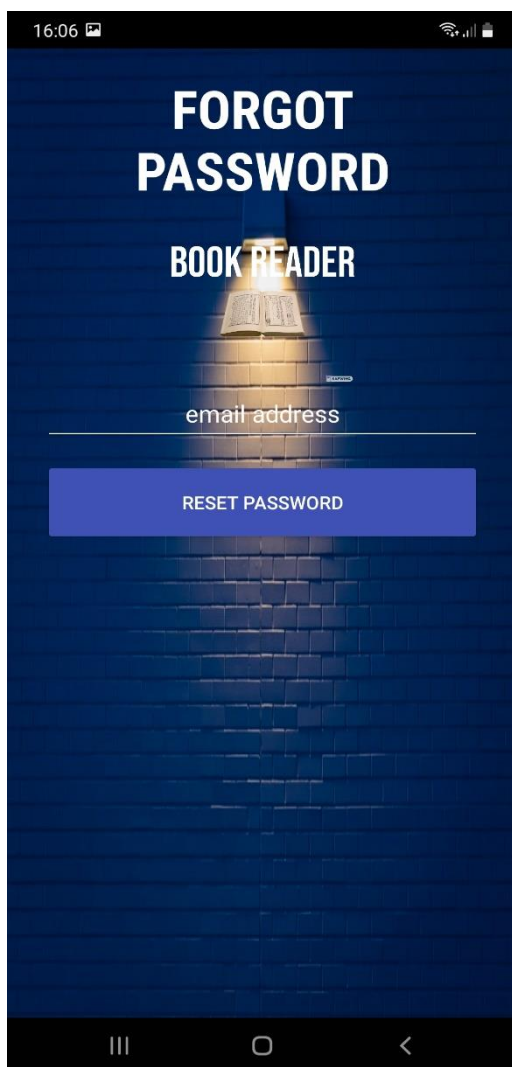


Figura 4.12: Pagina de resetare a parolei

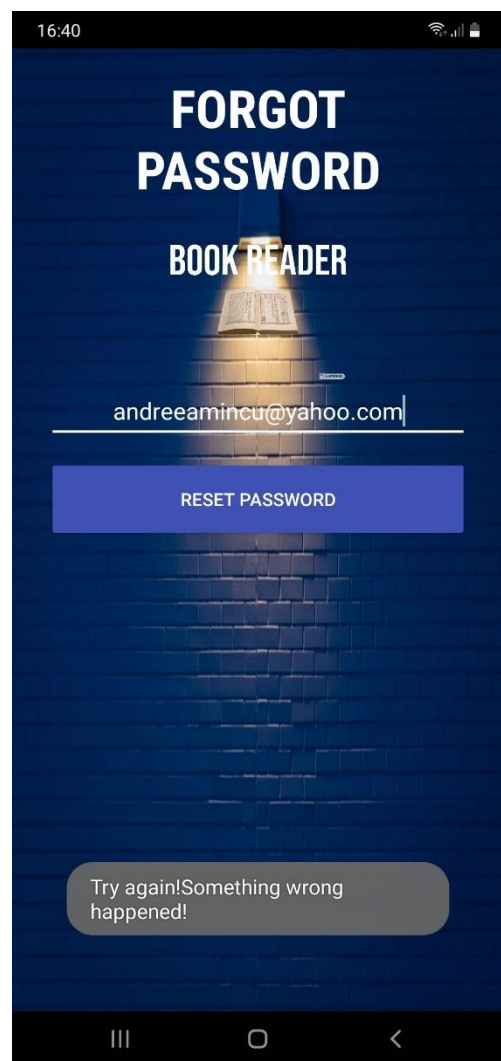


Figura 4.13: Nu exista cont cu aceasta adresa de email

În pagina de înregistrare există un câmp în care utilizatorul trebuie să introducă adresa de email a contului la care vrea să schimbe parola. Dacă nu există niciun cont asociat acestei adrese de email, se va primi notificarea din figura 4.13.

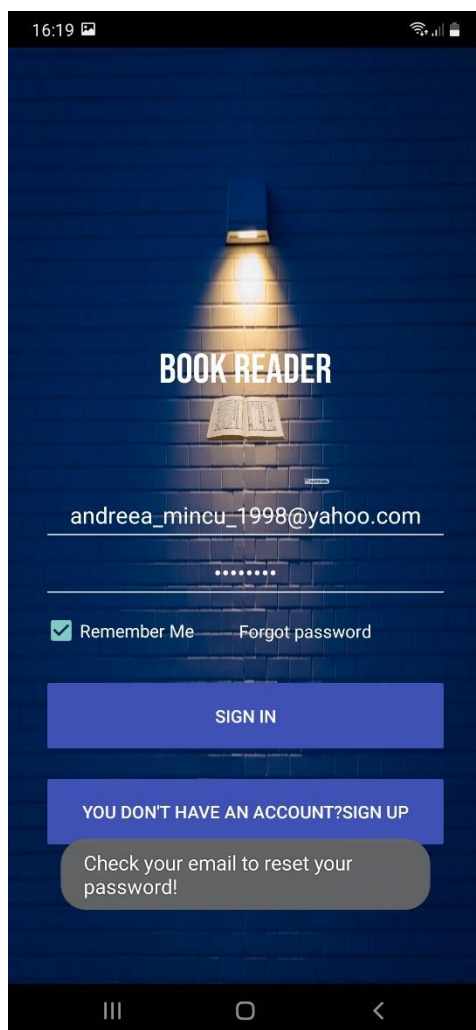


Figura 4.14: Mesaj de verificare a adresei de email pentru resetarea parolei

După introducerea unei adrese de email valide și apăsarea butonului de *Reset Password*, utilizatorul va fi redirecționat la pagina de autentificare și va primi un mesaj de verificare a adresei de email în scopul resetării parolei, așa cum se observă în figura 4.14.

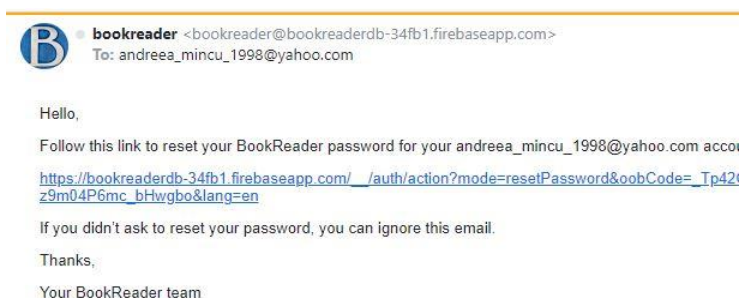


Figura 4.15: Emailul de resetare a parolei

La verificarea adresei de email se va intra pe mail-ul din figura 4.15 si se va accesa link-ul dat pentru a putea reseta parola.

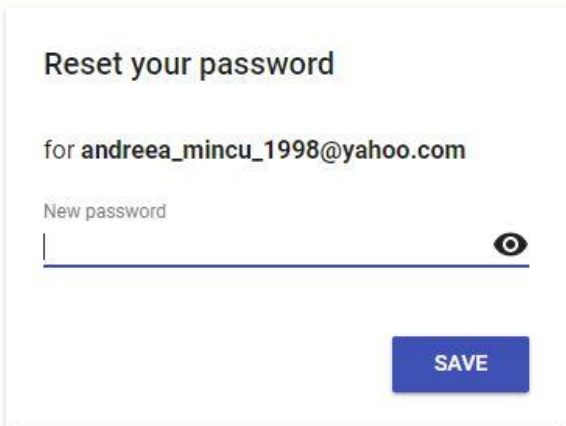


Figura 4.16: Introducerea noii parole

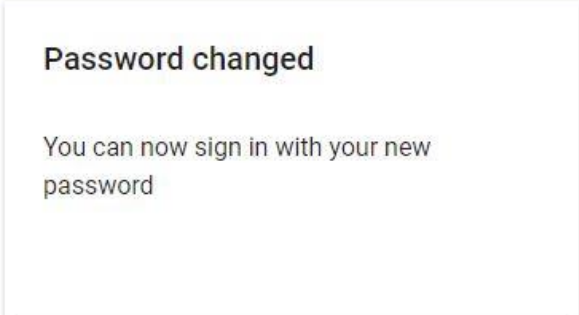


Figura 4.17: Confirmarea schimbării parolei

Link-ul ne va redirecționa către o pagina in care trebuie introdusa noua parola asociata adresei de email utilizate, iar in urma apăsării butonului *Save* vom primi confirmarea schimbării făcute.

## 4.2 Use case pentru utilizator deja autentificat

In acest subcapitol am prezentat pașii pe care ii poate realiza un utilizator autentificat, după validarea contului.

### 4.2.1 Vizualizarea paginii principale

După autentificare, utilizatorul este redirecționat către pagina principala, primind mesajul din figura 4.18. Acolo poate vizualiza sugestiile de cărți, prezentate in mai multe categorii. Acesta poate observa mai multe documente, atât prin slideshow-ul principal, unde se derulează automat cărțile, sau in listele de mai jos, prin mișcări către stânga sau către dreapta.

De asemenea, in partea inferioara a paginii se regăsește meniul principal, care face legătura cu funcțiile principale ale aplicației: Home, Genres, Search, Profile si Settings. Alegerea unuia dintre elementele meniului va redirecționa utilizatorul către pagina corespunzătoare, fiecare pagina fiind marcata printr-o imagine sugestiva funcționalității.

In cazul in care in setări este selectata ca tema principala tema de noapte, culorile paginii se vor schimba, având fundalul negru si scrisul alb precum in figura 4.20.

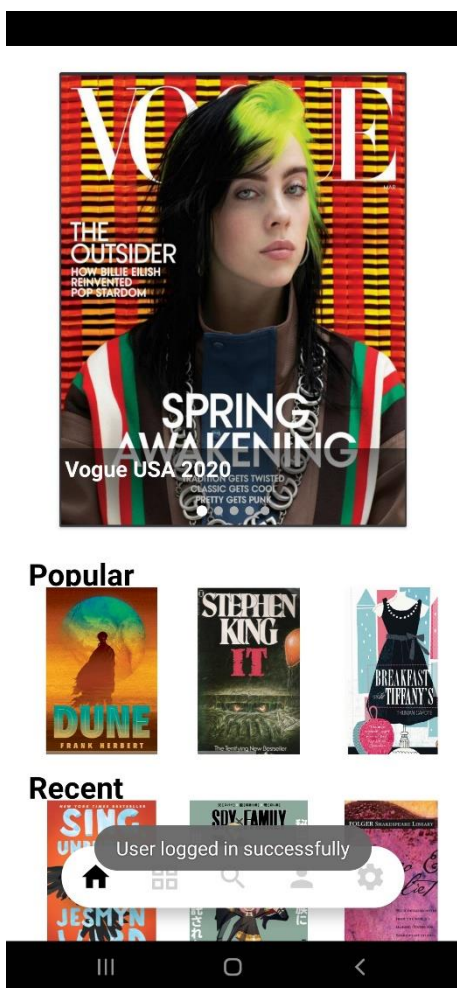


Figura 4.18: Autentificare reușită

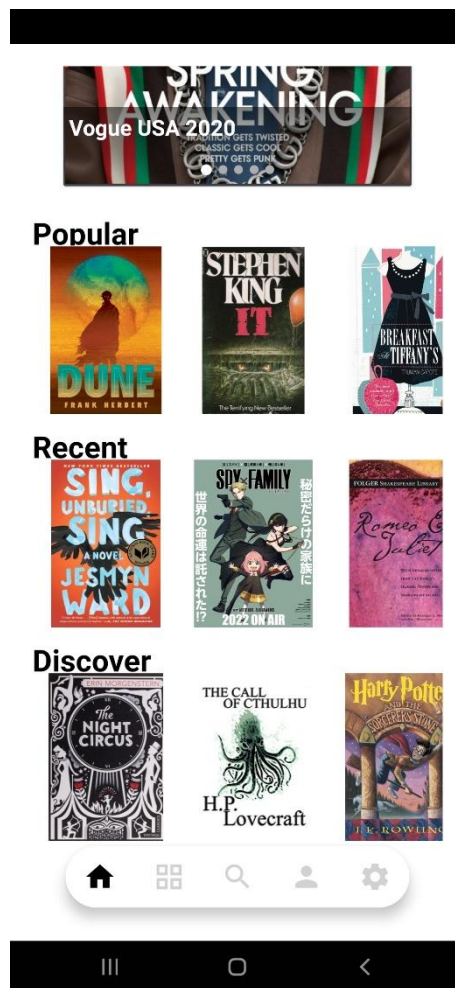


Figura 4.19: Categoriile paginii principale

La alegerea uneia din cărțile prezentate, utilizatorul va fi redirecționat către pagina în care va putea citi documentul. La deschiderea paginii va apărea o animație de încărcare, care va dispărea în momentul afișării cărții. Aici va putea schimba paginile glisând stânga sau dreapta și va putea realiza un *zoom in* prin apăsare dubla sau ciupire. Acest tip de deschidere a documentelor este prezent în cadrul întregii aplicații.

Revenirea la pagina inițială se va face prin apăsarea butonului back.



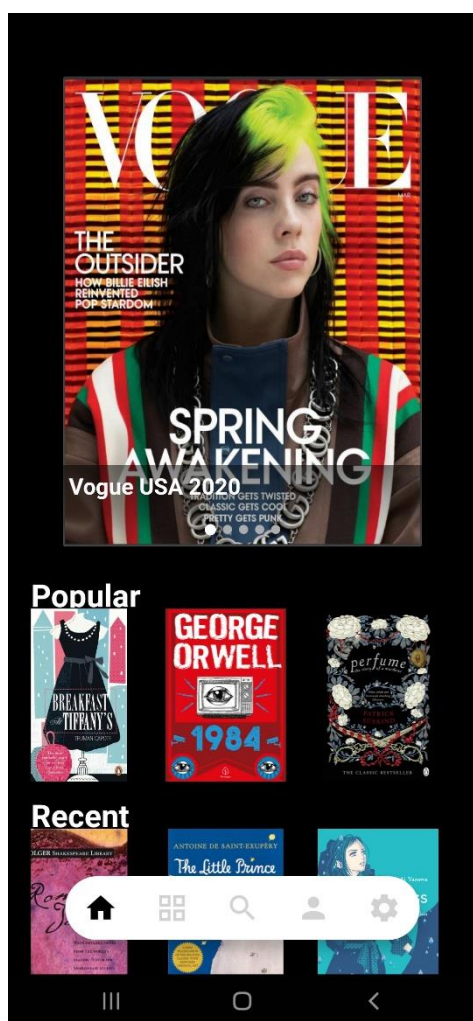


Figura 4.20: Modul de noapte pagina Home

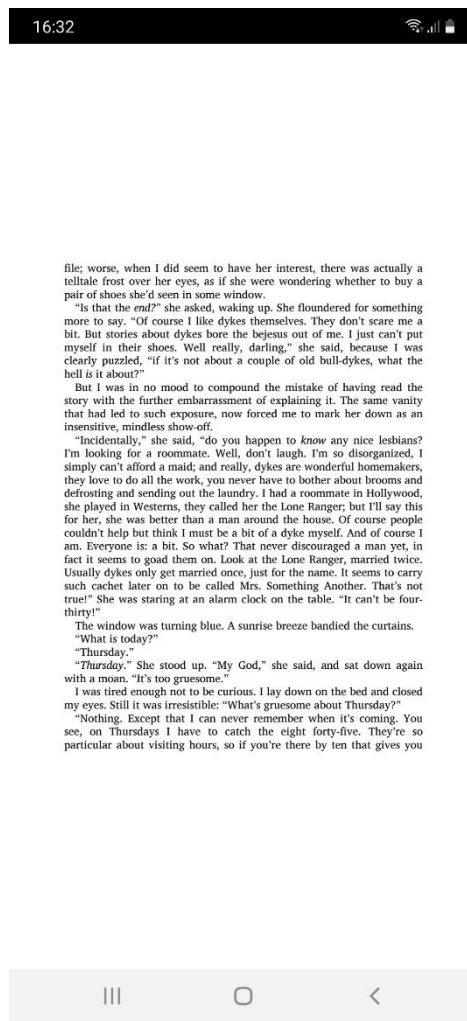


Figura 4.21: Deschiderea documentului

## 4.2.2 Alegerea genului cărții și filtrarea documentelor

La selectarea celei de-a doua opțiuni a meniului din partea inferioară a paginii principale, suntem redirecționați către pagina Genres. Aceasta are ca funcționalitate principală filtrarea listei de cărți de care dispune aplicația după genul în care acestea se încadrează.

Pagina inițială este reprezentată de o listă de genuri utilizate la filtrarea documentelor și meniul principal regăsit și aici în partea inferioară a paginii. Lista categoriilor din care putem alege cuprinde:

- Fantasy
- Lifestyle
- Fashion
- Romance
- Mystery

- Historic
- Sci-Fi
- Classic
- Modern
- Horror
- Young Adult
- Thriller
- Manga

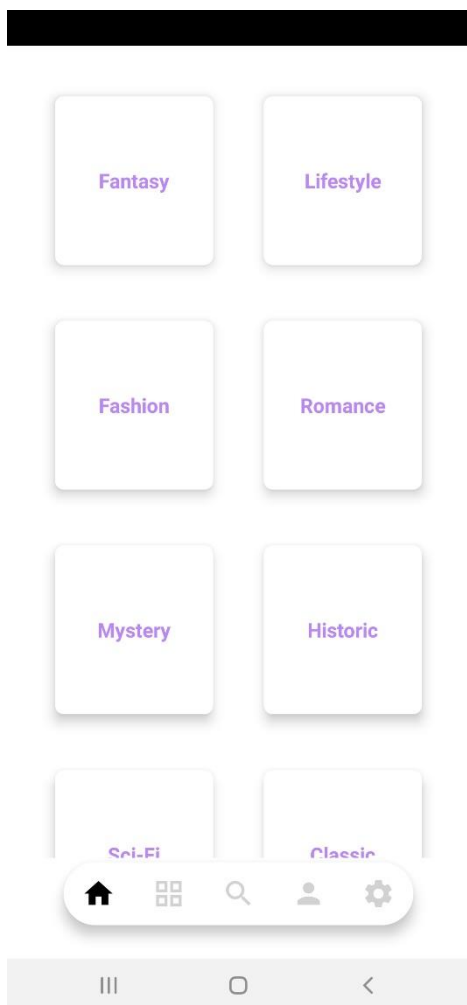


Figura 4.22: Lista de selecție a genurilor

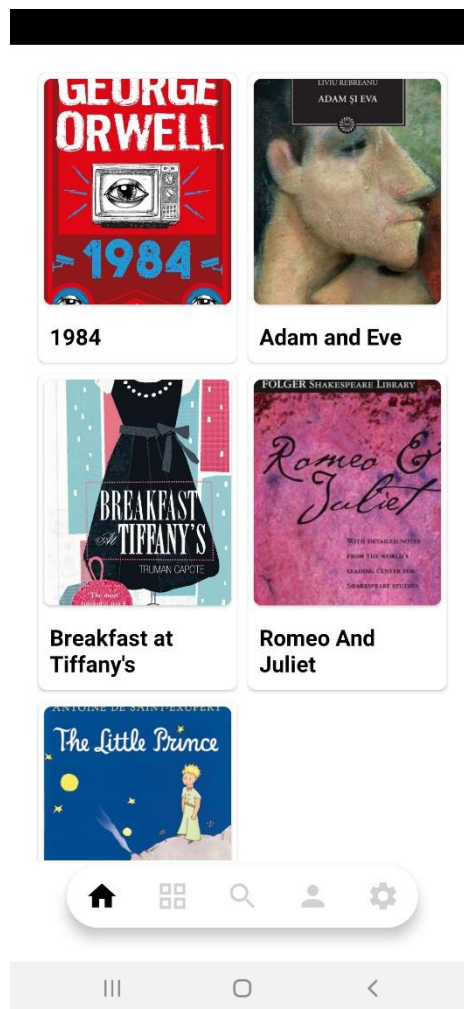


Figura 4.23: Cărțile filtrate

După alegerea unuia dintre genurile listate, se va deschide o noua pagina cu toate cărțile filtrate după decizia făcută anterior. În Figura 4.23 se afișează cărțile încadrate în categoria Classic, prezentate sugestiv prin coperta și titlu. La alegerea uneia dintre ele, utilizatorul va fi redirecționat către pagina de deschidere a documentului, asemănător figurii 4.21, după o animație de încărcare, având proprietățile menționate anterior.

Cele două pagini reprezentative acestei funcții de clasificare dispun și ele de o temă de noapte. Și în acest caz vor fi pagini cu fundal negru, dar cu un scris violet, respectiv alb

pentru pagina cărților filtrate. Meniul din partea inferioară a paginii va rămâne alb, atât în modul de zi, cât și în modul de noapte.

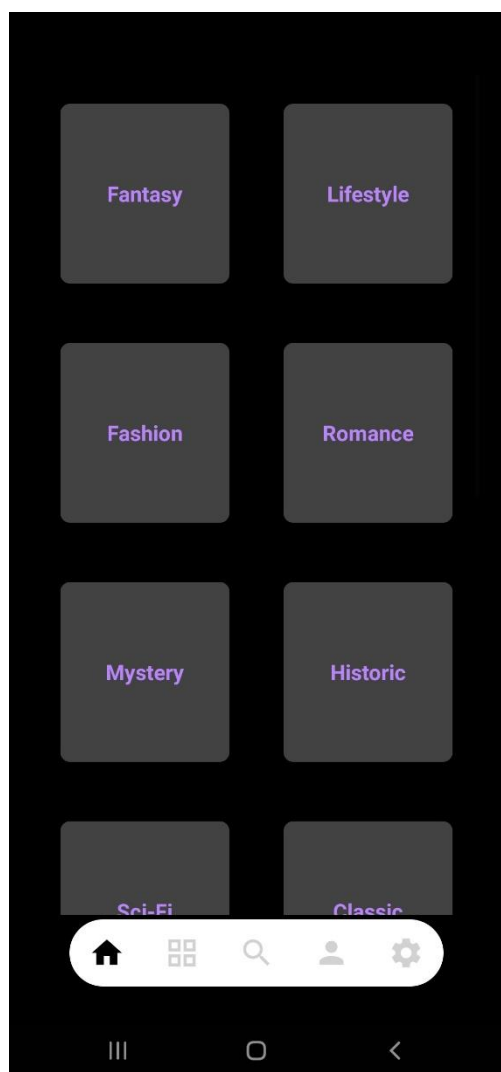


Figura 4.24: Mod noapte lista categorii

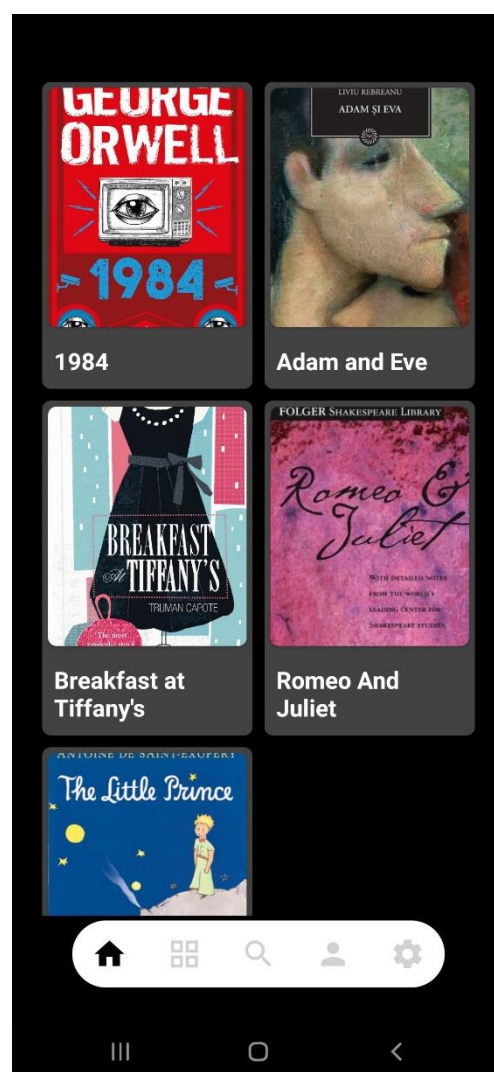


Figura 4.25: Mod noapte cărți filtrate după categorii

### 4.2.3 Opțiunea de căutare

A treia imagine din meniul din partea inferioară a paginii reprezintă pagina de căutare. Aici se pot căuta cărțile după nume.

Această pagină este alcătuită din trei componente:

- Câmpul de căutare
- Zona de afișare a rezultatelor
- Meniul principal



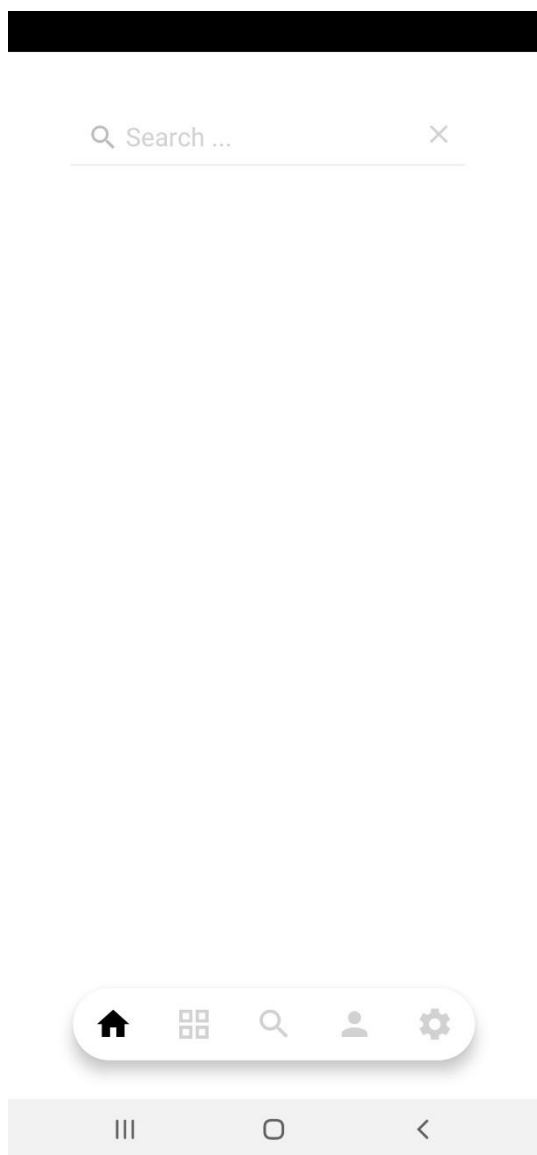


Figura 4.26: Începerea căutării

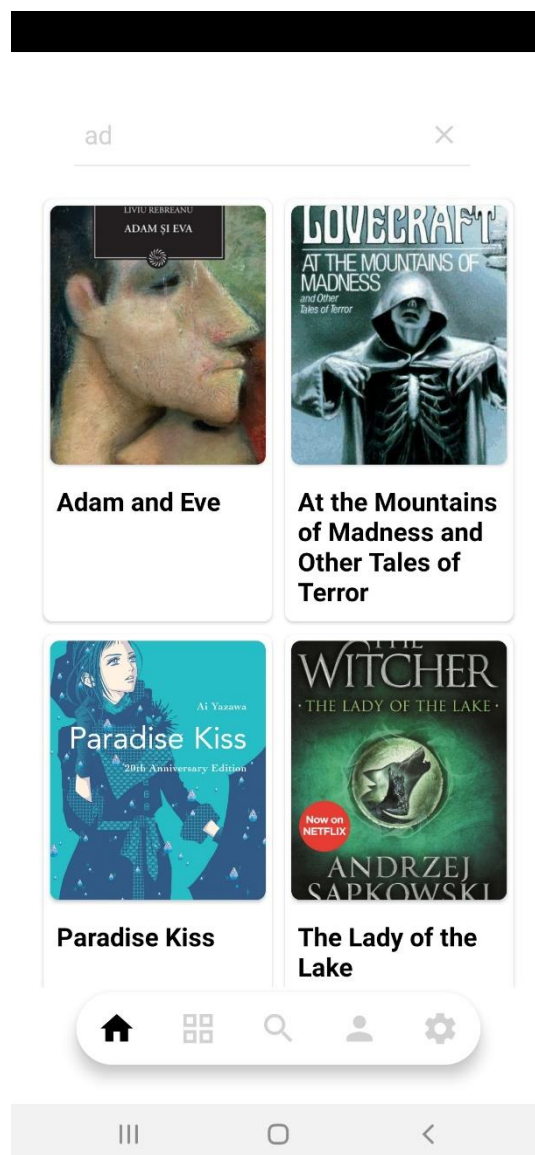


Figura 4.27: Afisarea căutării

Pentru a începe căutarea unui document trebuie apăsată lupa din partea superioara a paginii, care va deschide câmpul in care se pot introduce cuvintele cheie, lucru observat in figura 4.26. Acestea vor fi căutate printre titlurile cărților din baza de date si se vor afișa mai jos cărțile găsite, prezentate sugestiv prin copertă si titlu, precum in figura 4.27.

La fiecare modificare a textului din câmpul de căutare se va schimba rezultatul afișat, iar la golirea acestuia se vor lista toate cărțile conținute de baza de date.

La atingerea unuia dintre documente se va deschide si in acest caz pagina de afișare a documentului, la fel ca in figura 4.21 si va păstra aceleași proprietăți.

Pagina de căutare are si ea varianta proprie pentru tema de noapte, unde câmpul de navigație devine negru cu scris alb, rezultatele căutării sunt încadrate intr-un chenar gri cu scris alb, iar meniul din partea inferioara a paginii rămâne si in cazul acesta alb.

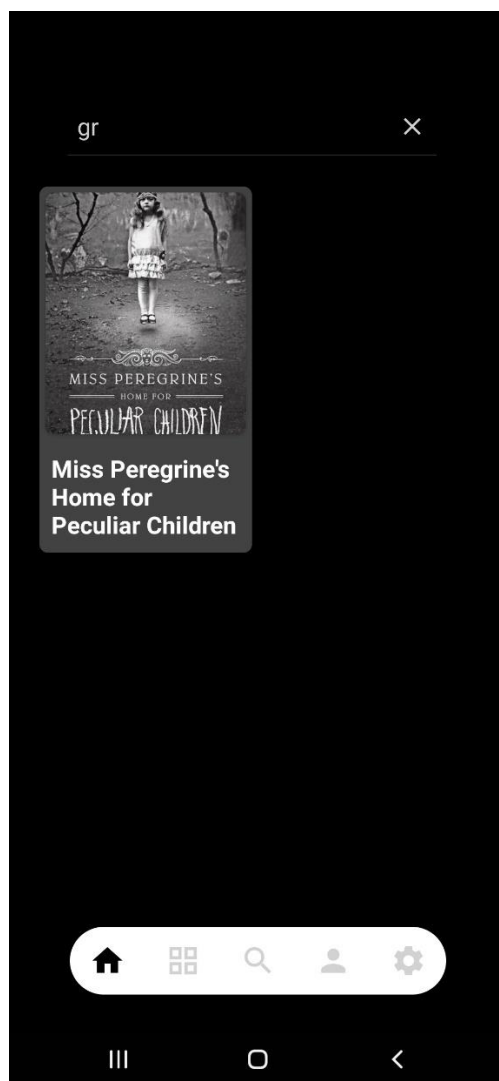


Figura 4.28: Modul noapte căutare

#### 4.2.4: Deconectarea utilizatorului

A patra opțiune din cadrul meniului din partea inferioara a paginii este modulul Profile. Acesta are ca funcție de baza deconectarea utilizatorului curent.

În partea superioara a paginii este menționat utilizatorul curent și se oferă, printr-un buton, deconectarea acestuia de la aplicație. În partea inferioara a paginii este prezent meniul principal al aplicației.

Și pagina Profile dispune de o temă de noapte, prezentată în figura 4.30, unde diferă fundalul, culoarea textului și culoarea butonului față de tema de zi.

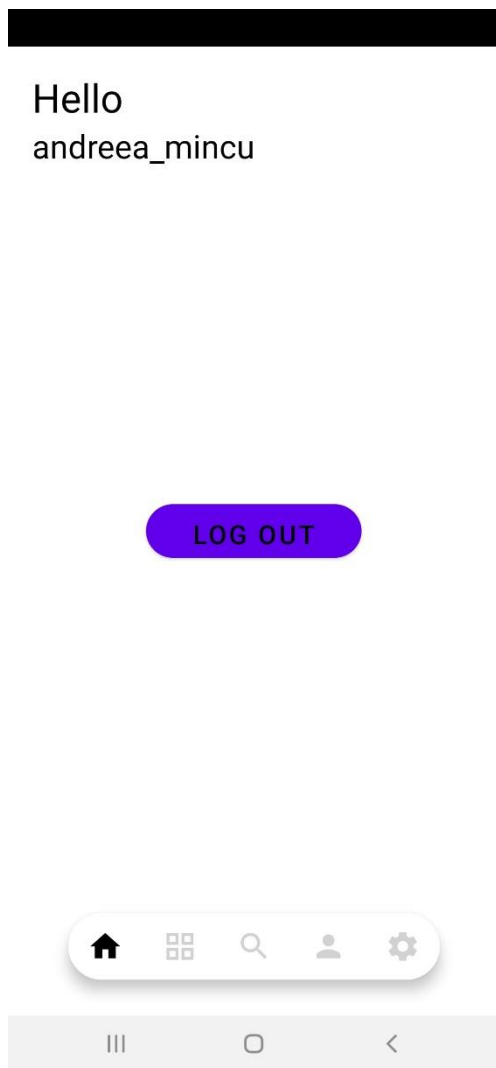


Figura 4.29: Pagina Profile

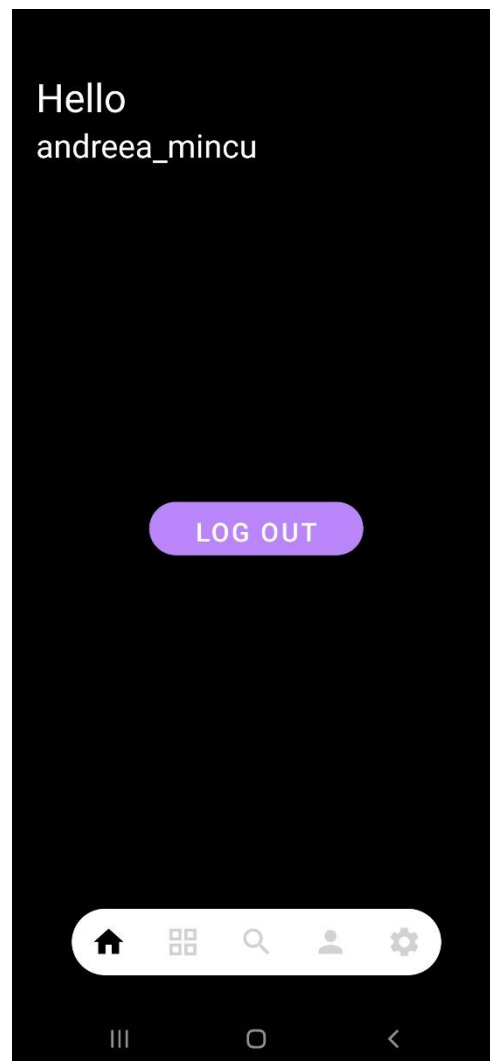


Figura 4.30: Modul noapte pagina Profile

Funcția care permite deconectarea utilizatorului curent este importantă deoarece permite autentificarea altui cont fără a ieși din aplicație.

La apăsarea butonului, utilizatorul va fi redirecționat către pagina de autentificare, unde va primi mesajul de deconectare reușită, precum în figura 4.31.

Dacă se apasă butonul înapoi după deconectarea utilizatorului, aplicația nu va reveni la pagina anterioară, pagina Profile, ci se va închide.

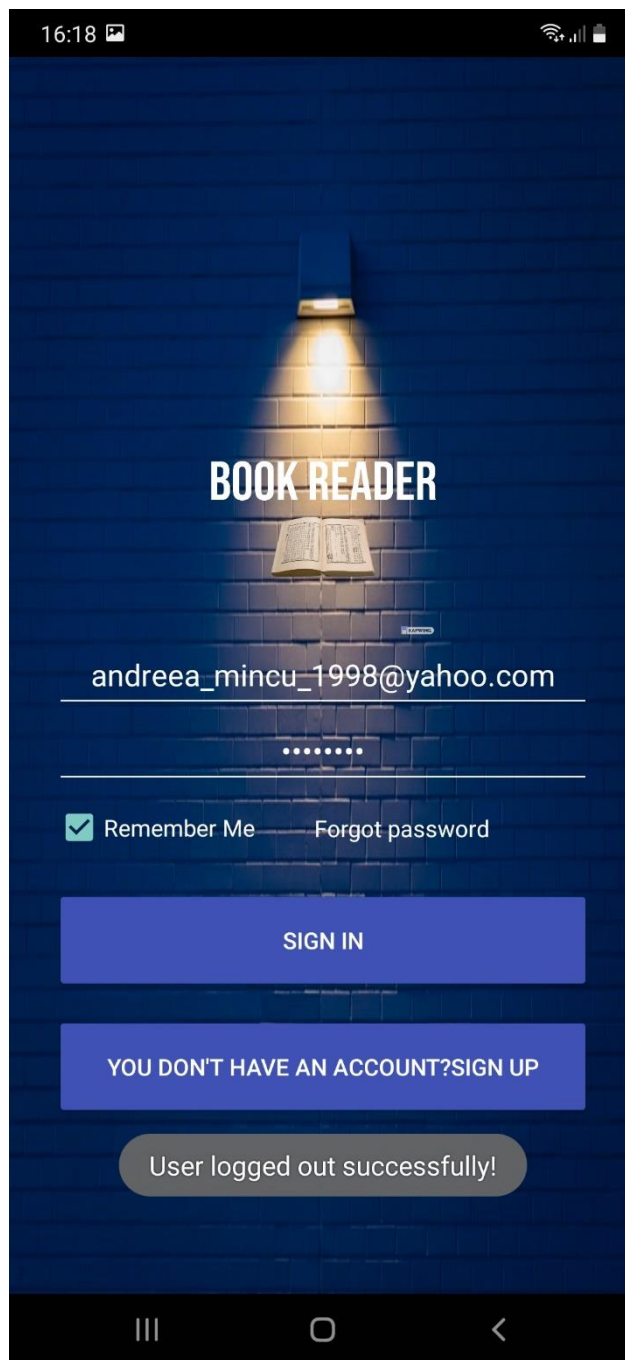


Figura 4.31: Deconectarea reușită

Pentru reconectarea la aplicație, dacă se dorește reautentificarea cu același cont, utilizatorul va trebui să reintroducă datele de autentificare, în cazul în care căsuța de *Remember Me* nu a fost bifată. În cazul contrar se va apăsa doar pe butonul de *Sign In*.

Dacă se dorește conectarea cu alt cont, se vor introduce datele altui cont existent pentru a merge mai departe către restul aplicației.

#### 4.2.5 Modul zi/noapte

A cincea opțiune a meniului din partea inferioara a paginii este reprezentat prin pagina Settings. Aceasta are un rol important din punct de vedere vizual, făcând tranziția de la modul de zi la modul de noapte, respectiv tranziția de a modul de noapte la modul de zi.

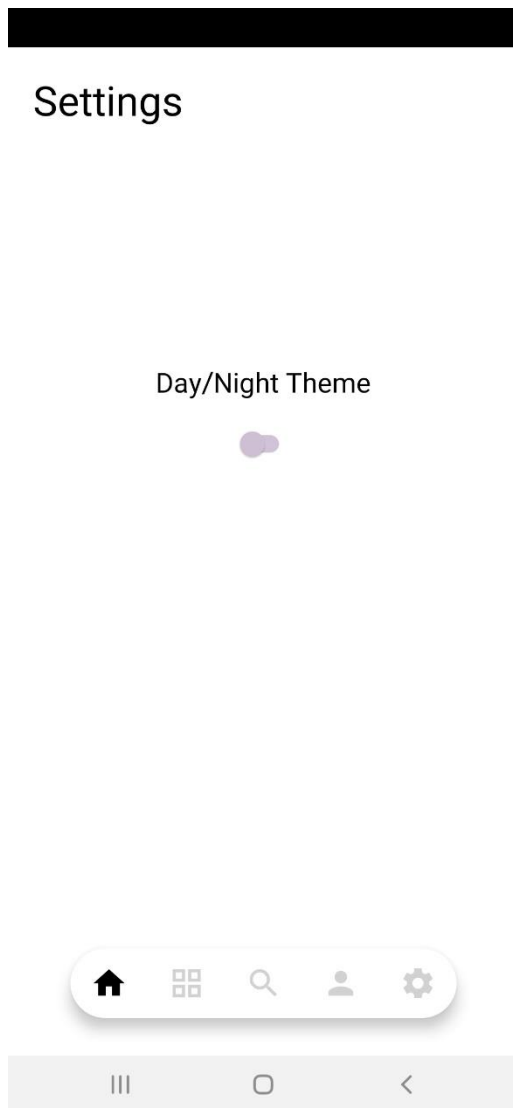


Figura 4.32: Modul de zi

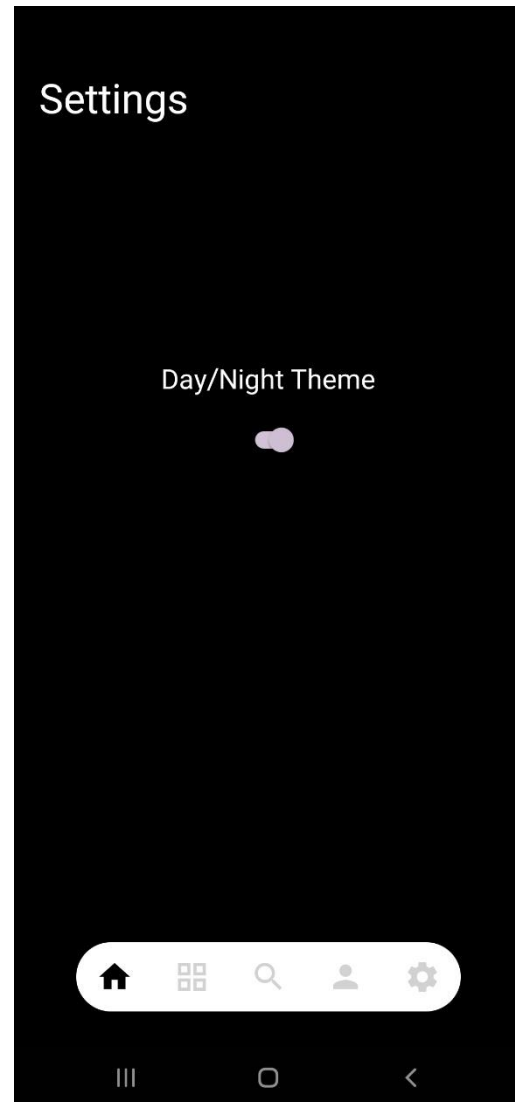


Figura 4.33: Modul de noapte

Pagina Settings este alcătuită dintr-un întrerupător si meniul principal al aplicației.

Întrerupătorul are rolul de a schimba la atingerea sa tema aplicației. Atunci când este oprit, aplicația utilizează modul de zi, iar atunci când este pornit, aplicația folosește modul de noapte. Aceste schimbări se manifesta în întreaga aplicație si sunt păstrate pana la încheierea sesiunii.

## **5. Concluzii si perspective de dezvoltare**

## **Bibliografie**

2.3.4-

<https://firebase.google.com/docs/database/?msclkid=d8c21cddd06e11eca05a5f9ddfe4bfb6>

2.3.5- <https://firebaseopensource.com/projects/firebase/firebaseui-ios/database/readme/?msclkid=edbfb51d07111ec9ba52a1efa703369>

2.3.6- <https://firebase.google.com/docs/storage>