

## **Rezumat lucrare de licență**

În acest document voi prezenta, pe scurt, conținutul lucrării mele de licență împreună cu TravelBuddy, platforma dezvoltată pentru managementul evenimentelor.

Principalul motiv pentru care am ales această temă este faptul că am observat că, din cauza pandemiei de SARS-COV-2, din ce în ce mai mulți oameni se izolau iar numărul interacțiunilor lor cu alte persoane se micșora. Odată relaxate restricțiile, persoanelor care au trecut prin această schimbare le-a fost mai greu să revină la viața socială de dinainte. Din aceste motive am ales să dezvolt o platformă care să ajute oamenii să poată interacționa din nou într-un mod cât mai simplu cu putință.

Proiectul pe care l-am dezvoltat poartă numele de TravelBuddy și constă într-o aplicație în care utilizatorii pot adăuga evenimente sau itinerarii, diferența dintre cele două fiind că un itinerariu poate conține mai multe evenimente.

De asemenea, utilizatorii pot participa sau urmări evenimente și pot vedea dacă și când alți utilizatori pe care aceștia îi urmăresc organizează sau participă la evenimente noi. În momentul în care un utilizator accesează butonul de “participă” la un eveniment, acesta este adăugat automat în conversația aferentă evenimentului sau itinerariului și poate discuta cu ceilalți participanți.

Utilizatorii își pot crea un cont și îl pot folosi abia după ce îl activează prin email. După aceasta, fiecare utilizator poate căuta alți utilizatori pentru a îi urmări și a vedea la ce vor participa sau ce organizează. Aceștia pot participa sau urmări un eveniment sau un itinerar și, de asemenea, pot crea evenimente și itinerarii.

În momentul în care un utilizator caută un eveniment sau itinerar în listă, în dreptul fiecăruia îi apar câți alți utilizatori participă deja și îi apar maxim trei utilizatori pe care acesta îi urmărește și care participă la evenimentul respectiv.

Platforma Web este structurată pe două aplicații ce împărtășesc aceeași bază de date. Aplicația pentru crearea și interacțiunea cu evenimentele și itinerariile folosește ca tehnologii Ruby 3.0.2, Ruby on Rails 6.1.4, Bootstrap 5, Postgresql și Aws S3 storage pentru stocarea imaginilor de profil a utilizatorilor. Aplicația ce conține chat-ul folosește Ruby 3.0.2, Ruby on Rails 7.0.2, Bootstrap 5 și turbo-rails pentru afișarea în timp real a mesajelor.

Pentru manipularea hărților am folosit API-ul de la Google Maps combinat cu JavaScript. Stilizarea a fost făcută cu framework-ul Bootstrap și

toate elementele de front end, alături de informații din backend, au fost încorporate în paginile de tip Embedded Ruby (.erb).

Documentația proiectului de licență este structurată în trei capitole principale: Considerații Tehnice, Detalii de realizare a Temei și Concluzii.

În primul capitol, Considerații Tehnice, am enumerat tehnologiile folosite și am argumentat de ce am ales să le folosesc pe acestea în detrimentul alternativelor. Ruby on Rails a fost alegerea mea principală datorită faptului că este un framework construit pe un limbaj puternic de nivel înalt (Ruby), este rapid în partea de dezvoltare, are o mulțime de librării ajutătoare construite pentru diferite situații și funcționalități și este foarte sigur. Totodată am menționat de ce portabilitatea unei aplicații este foarte importantă și de ce acesta este motivul pentru care am ales să construiesc o aplicație de Web în locul uneia de mobil.

Capitolul intitulat Detalii de realizare a Temei conține informații din procesul de dezvoltare a aplicației EventiFind. Aici am descris structura aplicației și particularități precum structura bazei de date, librăriile folosite, logica de business, elemente de criptografie și securitate, stilizare, mod de rulare și altele.

Ultimul capitol reprezintă concluzia asupra procesului de dezvoltare și a rezultatului obținut. Am tras concluziile generale în legătură cu experiența mea cu procesul de dezvoltare (greutăți întâmpinate, lucruri noi învățate), am vorbit despre contribuțiile personale aduse proiectului și cum societatea m-a influențat să dezvolt această aplicație, iar, în final, am adus vorba de posibilitățile viitoare de dezvoltare a platformei. Planul pentru viitor este să dezvolt două aplicații de mobil (Android și iOS) cu ajutorul unui API și va avea aceleași funcționalități ca și platforma de Web.