**Descriere proiect – Hangman**

Proiectul “Hangman” reprezinta o aplicatie de tip mobile Android, ce isi propune sa imbine socializarea online intre prieteni, comunicarea si schimbul de idei cu unul din cele mai indragite jocuri ale copilariei: spanzuratoarea. Acesta a fost realizat in echipa, aceasta fiind foarmata din: Ion Cristina, Sergiu Caraian, Vlad Ceru si Tanasescu Andrei, toti studenti in cadrul Facultatii de Matematica si Informatica, Unibuc.

Prin aplicatia “Hangman”, utilizatorii pot lansa provocari de tipul unui joc spanzuratoarea, propunand prietenilor cuvinte pe care sa le ghiceasca. Latura interactiva a aplicatiei este completata si de posibilitatea ca utilizatorii sa poata adauga mesaje scurte text prin care sa ofere indicii pentru rezolvarea jocului. Avand integrat API-ul oferit de Facebook pentru Android, utilizatorii se pot inregistra si folosind contul de Facebook.

Din punct de vedere tehnic, aplicatia a fost construita pe arhitectura clasica de client-server, componenta client fiind realizata in Java (Android SDK) folosind libraria Volley pentru gestionarea requesturilor HTTP, iar componenta server folodind ca limbaj principal PHP. Comunicarea intre aplicatia mobile client server este implementata prin servicii web de tip REST, folosind JSON ca limbaj de transfer al datelor. Pe langa acestea, aplicatia dinspune si de serviciul Login with Facebook, ce integreaza standardul de autentificare OAuth2 oferit de Facebook.

**Cerinte in limbaj natural**

1. La deschiderea aplicatiei este prezentant meniul de logare
   1. Utilizatorul se poate loga cu emailul si parola daca este deja inregistrat apasand butonul Sign In fiind trimis pe pagina de Lobby
   2. Daca utilizatorul este deja authentificat cu Facebook este trimis direct pe pagina de Lobby fara a se mai afisa pagina de logare
   3. Butonul Sign In with Facebook inregistreaza userul cu contul sau de Facebook
   4. Butonul Forgot Password ne duce intr-un ecran nou, unde introducand emailul ne este trimisa o parola noua
   5. Butonul Sign Up ne duce pe pagina de inregistrare unde ne putem creea un cont nou cu email, parola si nickname
2. Pagina de Lobby
   1. In centrul ecranului avem lista de utilizatori pe care-I putem provoca. Apasand pe un utilizator ne duce in pagina unde putem creea provocari pentru acesta
   2. Putem cauta utilizatorii prin campul de search de deasupra. Dupa o cautare lista de mai jos fa fi updatata
   3. Butonul de logout delogheaza utilizatorul, scotandu-l astfel din lista utilizatorilor care pot primii provocari
   4. Butonul Profile ne duce pe pagina de profil
3. Pagina de profil
   1. In centrul ecranului avem o lista cu provocarile primite. Apasand pe una din ele ne duce in pagina jocului. Odata deschisa, provocarea este eliminata din lista
   2. Butonul de schimbare a parolei ne duce pe o pagina unde putem schimba parola
   3. Butonul de schimbare a nicknameului ne duce pe o pagina unde putem schimba nicknameul
4. Pagina de Lansare de Provocari
   1. Trebuiesc introduce o fraza ce trebuie ghicita in timpul jocului, literele care vor fi deja cunoscute / incercate la inceput. Putem introduce un hint
   2. La apasarea butonului Set Challenge provocarea va fi trimisa
5. Pagina Jocului
   1. Utilizatorul trebuie sa introduca cate o litera care nu se afla deja in literele cunoscute/incercate
   2. El trebuie sa nimeresca toate literele pana la terminarea numarului maxim de incercari