



UNIVERSITATEA TEHNICĂ
DIN CLUJ-NAPOCA

Facultatea de Automatică și Calculatoare, CTI

Documentație

Galerie de artă – Proiect **Proiectare software**

Profesor îndrumător:

Anca Iordan

Student:

Astaliș Lorena-Maria

Grupa: 30234

An3, 2022

Cuprins

1. Introducere
2. Analiză
3. Proiectare
4. Implementare
5. Testare
6. Concluzii

1. Introducere

Cerință proiect

Dezvoltați (analiză, proiectare, implementare) o aplicație desktop care poate fi utilizată în instituții unde pot fi expuse opere de artă: galerii de artă sau muzee. Conceptul de operă de artă plastică este caracterizată de următoarele caracteristici: titlul, numele artistului și anul realizării. Din această clasă se vor deriva clasele corespunzătoare conceptelor tablou și sculptură. Sculptura va avea ca atribut tipul de sculptură (altorelief, basorelief, relief, statuie, statuie ecvestră, etc.), iar tabloul va avea ca attribute genul picturii (peisaj, portret, etc.) și tehnica utilizată (ulei, acuarelă, ceară, frescă, etc.). Aplicația va avea 3 tipuri de utilizatori: vizitator al instituției (galerie/muzeu) de artă, angajat al lanțului de instituții de artă și administrator.

Utilizatorii de tip vizitator pot efectua următoarele operații fără autentificare:

- ❖ Vizualizarea tuturor operelor de artă expuse în aceste instituții de artă;
- ❖ Filtrarea listei operelor de artă plastică după urm. criterii: instituția de artă, artist, tipul operei de artă;
- ❖ Căutarea unei opere de artă după titlu.

Utilizatorii de tip angajat al lanțului de instituții de artă pot efectua următoarele operații după autentificare:

- ❖ Toate operațiile permise utilizatorilor de tip vizitator;
- ❖ Operații CRUD în ceea ce privește persistența operelor de artă expuse;
- ❖ Salvare rapoarte/liste cu operele de artă în mai multe formate: csv, json.

Utilizatorii de tip administrator pot efectua următoarele operații după autentificare:

- ❖ Toate operațiile permise utilizatorilor de tip vizitator;
- ❖ Operații CRUD pentru informațiile legate de utilizatorii care necesită autentificare.

2. Analiză

În această etapă de dezvoltare a proiectului se va face diagrama de cazuri. Acestea sunt identificate din cerințele problemei enunțate la capitolul 1.

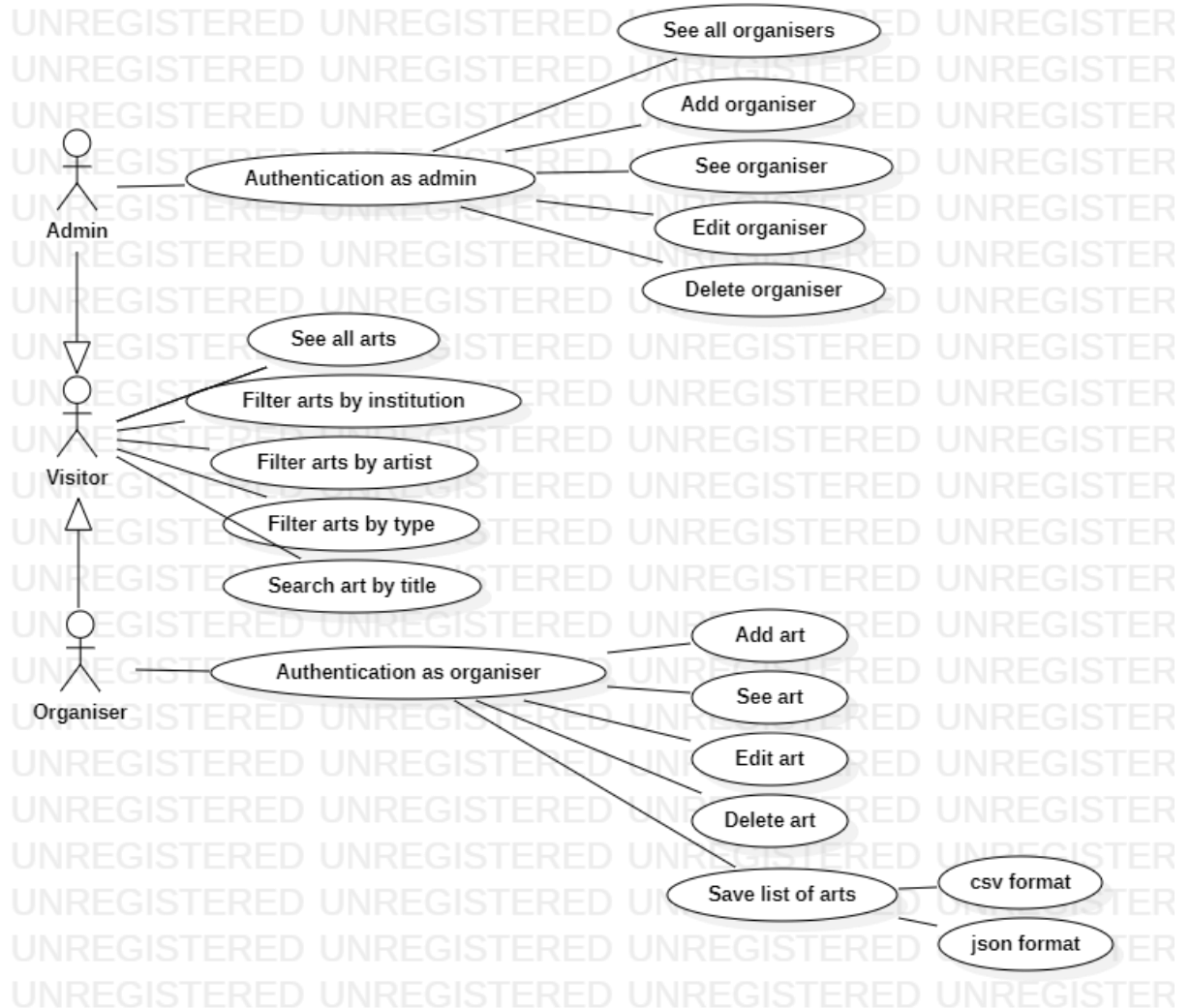


Figura 2.1: Diagrama cazurilor de utilizare

3. Proiectare

În această etapă de dezvoltare se identifică după digrama de cazuri, modelele de care este nevoie pentru a modela cerințele din lumea reală în obiecte, după attributele care le descriu. Pe lângă aceasta, se vor adăuga și clasele ce țin de interfața utilizatorului și clasele care vor lega modelele de interfață (prezenter).

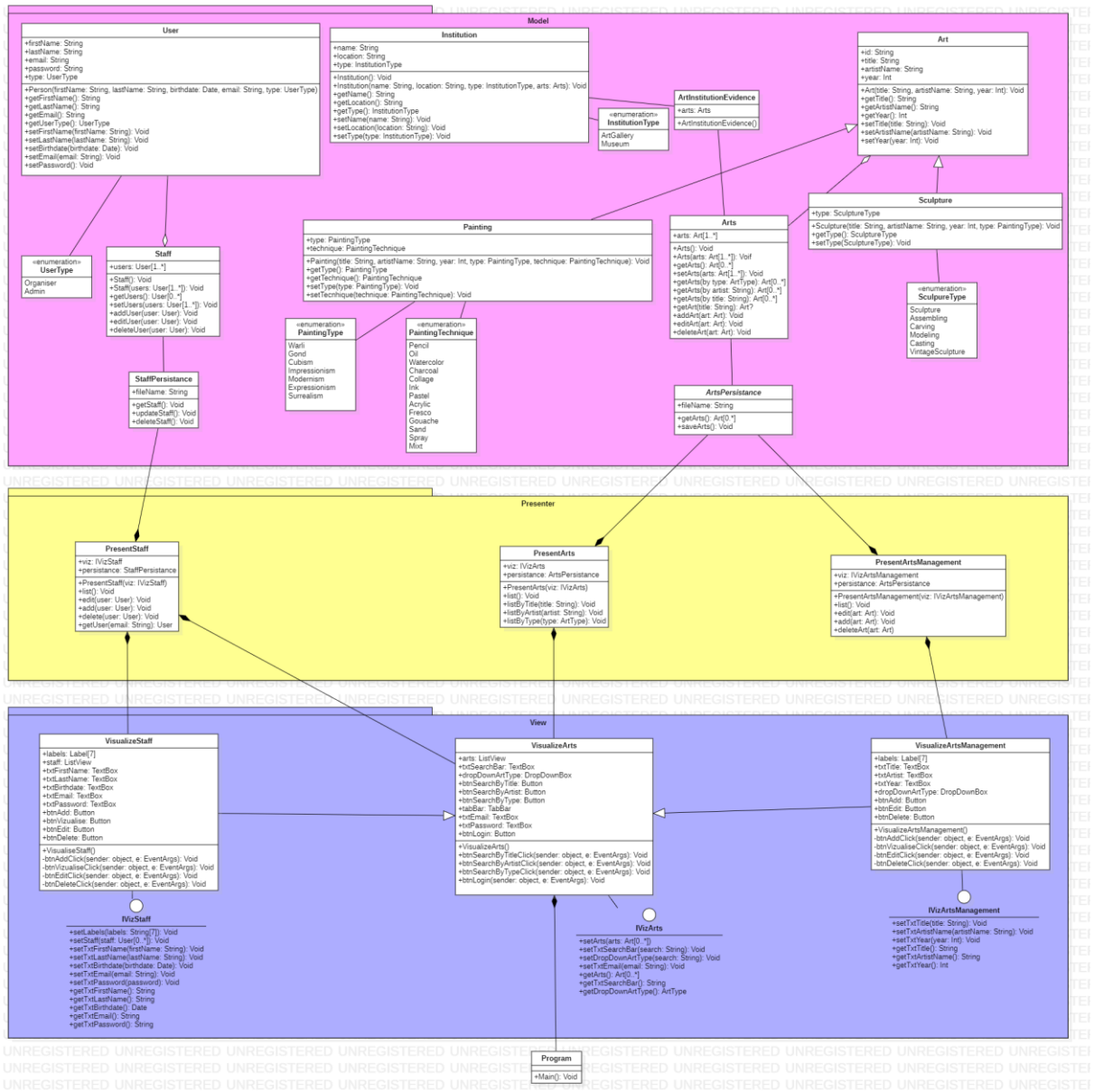


Figura 3.1: Diagrama UML

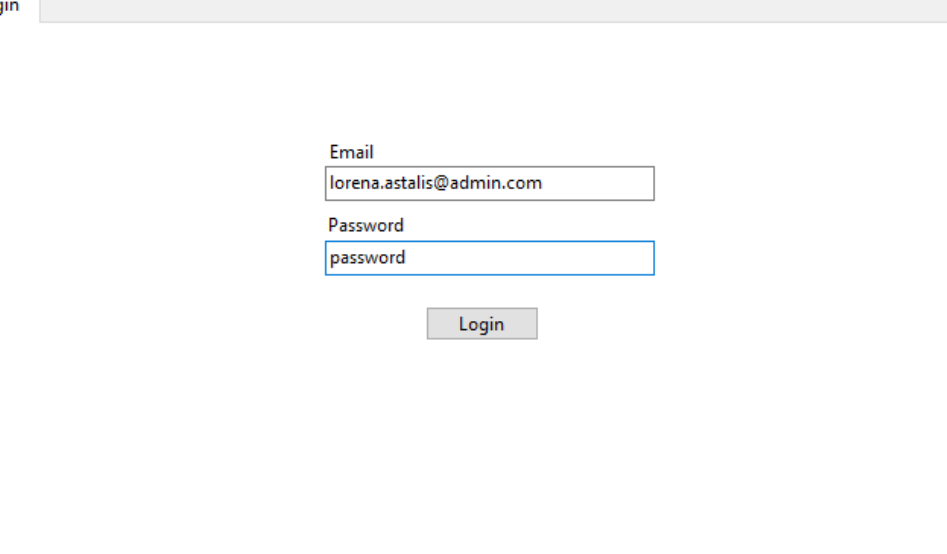
4. Implementare

S-a ales pentru implementarea acestui limbajul C#, împreună cu framework-ul de .NET din motivele:

- Este ușor de învățat a face interfețe grafice desktop;
- .NET are integrate multe librării utile care vor ajuta dezvoltările ulterioare ale proiectului;
- Versatil: se pot implementa mai multe lucruri pentru diferite platforme, de exemplu: server, desktop, web, mobile;
- Developer tools: instrumente de debugging performante;
- Standardizarea deprinderilor dobândite;
- .NET Core este un framework open source;

5. Testare

[illegible]



Art Gallery

Arts Login

Email
lorena.astalis@admin.com

Password
password

Login

[illegible]

Arts management

Title

T

Artist name

Year

0

Type

Painting technique

Add

☐ painting

Update

Delete

Paintings

Title	Artist	Year	Painting type & technique
Composition 8	Vasily Kandin...	1923	Abstract art - Oil Painting
Royal Red an...	Mark Rothko	1954	Abstract art - Oil Paint
Starry Night	Vincent van ...	1889	Modern art - Oil Painting
Beheading of ...	Caravaggio	1607	Baroque - Oil Painting
Guernica	Pablo Picasso	1937	Cubism - Oil Painting

See painitngs

Save paintings

Sculptures

Title	Artist	Year	Sculpture type
Bust of Nefert...	Thutmose	-1345	Limestone
The Discus Th...	Myron	-450	Classical
Pieta	Michellangelo	1499	Renaissance

See sculptures

Save sculptures

6. Concluzii

Din acest proiect am învățat MVP pentru o mică aplicație desktop, toată arhitectura care leagă modelul de interfața grafică.