**MINISTERUL EDUCAŢIEI**

**UNIVERSITATEA „1 DECEMBRIE 1918” DIN ALBA IULIA**

**SPECIALIZAREA INFORMATICĂ**

**FORMA DE ÎNVĂŢĂMÂNT ZI**

Logo, company name

Description automatically generated

**REȚEA DE SOCIALIZARE PENTRU STUDENȚI, PROFESORI, UNIVERSITĂȚI**

**ABSOLVENT:**

**COJOCARU AUGUSTIN-STELIAN**

**COORDONATOR ȘTIINȚIFIC:**

**CONF. UNIV. DR. ROTAR CORINA**

**ALBA IULIA**

**Iulie, 2022**

**Contents**

[Capitolul 1 Introducere 3](#_Toc104571967)

[Capitolul 2 Analiza si planificare 4](#_Toc104571968)

[2.1. Scopul proiectului si viziunea 4](#_Toc104571969)

[2.2. Key stackeholders 4](#_Toc104571970)

[2.3. Task-uri propuse 4](#_Toc104571971)

[2.4. Requirements (functional si non-functional) 4](#_Toc104571972)

[2.4.1. Functional requirements (lista) 4](#_Toc104571973)

[2.4.2. Non-functional requirements (lista) 4](#_Toc104571974)

[2.4.3. Traceability matrix 4](#_Toc104571975)

[2.4.4. Procesul de proritizare a requirement-urilor 4](#_Toc104571976)

[2.5. Resurse necesare (technology requirements) 4](#_Toc104571977)

[2.6. Timeline 4](#_Toc104571978)

[2.7. Diagrame –use-case, UML 4](#_Toc104571979)

[Capitolul 3 Descrierea tehnologiilor utilizate 4](#_Toc104571980)

[3.1. Generalizari 4](#_Toc104571981)

[3.2. Partea de Front End 4](#_Toc104571982)

[3.3. Partea de Backend 4](#_Toc104571983)

[Capitolul 4 Procesul tehnologic 4](#_Toc104571984)

[4.1. Front End (CSS/Javascript) 4](#_Toc104571985)

[4.2. Back End (Backend) 4](#_Toc104571986)

[Capitolul 5 Proces de instalare 4](#_Toc104571987)

[Concluzii și propuneri 4](#_Toc104571988)

[Bibliografie 4](#_Toc104571989)

[Lista anexelor 4](#_Toc104571990)

[Anexe 4](#_Toc104571991)

# Introducere

## Scopul proiectului si viziunea

Scopul proiectului este crearea unei rețele orientata pe studenți ce sunt in căutare de o instituție unde a-si continua studiile, pe studenți ce deja studiază in vreo instituție de învățământ sau au studiat cândva, pe profesori ce activează sau au activat in vreo instituție de învățământ, precum si pe universități ce funcționează in prezent sau au funcționat. Principalul obiectiv in crearea acestei retele este de a rezolva problemele studentilor in de-a-si alege continuarea potrivita si pe plac a studiilor. Astfel, cu ajutorul retelei date, userii vor putea interactiona intre ei pentru a se ajuta. Pe langa obiectivul dat, reteaua poate fi folosita si ca un simplu instrument de comunicare si interactiune sociala intre useri, oferindu-se urmatoarele functii pentru aceasta:

* Mesagerie,
* Postari,
* Recenzii catre user,
* Comentarii la postari si recenzii,
* Like-uri, dislike-uri la postari, recenzii si comentarii,
* Friendship mecanism, etc.

## Task-uri propuse

Principalele task-uri propuse la faza initiala de proiectare a proiectului propus sunt:

* Crearea unui site web
* Utilizarea tehnologiilor HTML5, CSS, Javascript, SQL, PHP pentru a crea site-ul dat
* Alegerea unui mediu confortabil de programare
* Alegerea unor framework-uri potrivite pentru fiecare din tehnologiile mentionate mai sus
* Crearea in prim plan a functiilor specifice unei retele de socializare
* Crearea unei interfate atractive, easy-to-use si intuitive pentru acest site
* Creare unui spatiu pentru administratorul site-ului pentru a facilita managementul acestui site

# Requirements engineering

## Requirements (functional si non-functional)

### Functional requirements (lista)

### Non-functional requirements (lista)

### Traceability matrix

### Procesul de proritizare a requirement-urilor

## Resurse necesare (technology requirements)

## Timeline

## Diagrame –use-case, UML

# Descrierea tehnologiilor utilizate

## Generalizari

Avand un proiect cu o asemenea complexitate, o solutie buna este alegerea unor framework-uri potrivite ce va reduce aceasta complexitate la un nivel cat de cat mai mic. Problema cea mai mare ce apar-use era in crearea unei interfate easy-to-use. Dupa mai multe cercetari in acest scop s-a ajuns la concluzia ca o buna combinatie va fi utilizarea urmatoarelor framework-uri:й

Partea de Frontend:

CSS – Bootstrap

Javascript – Vue js, JQuery

Partea de Backend:

PHP – Laravel



Img 3‑1 Logo-urile: 1) Laravel; 2) Bootstrap; 3) Vue JS

## Partea de Front End

### HTML & CSS

Pentru HTML am utilizat versiunea 5 a acestuia (HTML 5), care este cea mai actuala.

Aici s-a ales libraria Bootstrap (versiunea 5.1), deoarece este gratisa si contine multe componente necesare site-ului pe care l-am ales sa-l implementam. Plus la aceasta, Vue JS-ul, care s-a ales ca framework javascript pentru frontend, contine si el componente bootstrap facute sub tehnologia Vue JS, majoritatea fiind mult mai simplu de utilizat in Vue JS decat in versiunea originala. De asemenea, utilizarea librariei Bootstrap simplifica mult lucrul cu partea responsive a site-ului.

### JavaScript

Pentru o interfata easy-to-use este nevoie de o reactivitate intre actiunile user-ului si informatia de pe web-site. Pentru reactivitate s-a ales sa se foloseasca Vue JS (versiunea 2). Plusul cel mai mare la Vue JS fata de alte framework-uri asemanatoare este ca acesta se poate utiliza foarte simplu si intr-o programare mixta dintre componente reactive si un web-site care nu este single page.

Pe alocuri s-a utilizat si libraria JS JQuery, si anume acolo unde se necesita lucrul cu CSS sau cu unele lucruri pentru care nu exista un echivalent in Vue JSm iar scrierea lor in Vanilla JS era sa fie cu mult mai complexa decat echivalentul lor in JQuery (spre ex. adaugarea unei clase unui element, sau selectarea unui element dupa denumirea clasei, id-ului etc.).

## Partea de Backend

# Procesul tehnologic

## Front End (CSS/Javascript)

## Back End (Backend)

# Proces de instalare

# Concluzii și propuneri

# Bibliografie

# Lista anexelor

# Anexe