Contents

[Introduction 1](#_Toc36572980)

[The problem 1](#_Toc36572981)

[Proposed Solution 1](#_Toc36572982)

[Application 1](#_Toc36572983)

[Conclusions 1](#_Toc36572984)

# Introduction

# The problem

Automated puzzle solving

Types of puzzles . The generic puzzle solving problem

Who does automated puzzle solving now? How?

* Selectezi bibliografie
* Clusterizezi lucrarile gasite pe directii de cercetare:
  + Abordari clasice
  + Abordari cu AI
  + Abordari cu DL si ML
* Cele mai recente si interesante articole pe care le gasesti
* Compari intre ele sa gasesti asemanari deosebiri
* => ce nu au reusit sa rezolve inca
* => o provocare care inca a ramas nerezolvata

# Proposed Solution

Cum dorim sa rezolvam noi aceasta provocare

=> flow chart diagram (schema logica cu pasii abstraci propusi pt rezolvarea problemei)

Concretizarea ideii prin implementare unui Rest API for generic puzzle solving[\*]

Preconditii postconditii la endpointuri

Unit testing pt functionalitati (TDD)

Justificarea alegerii limbajului in care a fost facut Rest APIul si a tehnologiilor folosite

# Application

Pentru a ilustra utilitatea reala a APIului propus acesta va fi inglobat intr-o aplicatie mobila reala pentru rezolvarea puzzleurilor.

Diagrame UML

Use Case Diagrams . Roluri( comportament)

Component Based Diagrams(structura)

Pt fiecare Use Case => Sequence Based Diagram

Arhitectura abstracta a aplicatiei

Clase abstracte si interfete

HIGH COHESION

LOW COUPLING

SINGLE RESPONSABILITY PRINCIPLE

GRASP

DESIGN PATTERNS

-layered architecture

-singleton,factory, facade, observer

-MVC MVVM (front end)

Justificarea alegerii arhitecturii pt aplicatie + justificarea alegerii limbajului si tehnologiilor folosite

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

CLASS DIAGRAM

persistenta=> DATABASE DIAGRAM

-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Povesti legate de dificultatile din cadrul implementarii si cum le-ai rezolvat

Server

-kotlin

-login/register

-CRUD on puzzles

Baza de date pt useri si puzzle representation

-Rest API for puzzle solving[\*]

Client

-mobile:kotlin

# Performance evaluation

rticol             MasuraPerformanta0               MasuraPerformant1 … MPk MPTotal

Solutia propusa       89%                                 72% 99% 84.67%

[3]                            69%                         92% 89% 74.67%

[2] ……

Explicatii pe baza tabelului de ce a dat mai mbine sau mai rau

# Conclusions

# Bibliography

Me myself & I