Contents

[1 Introducere 2](#_Toc450561748)

[1.1 Contextul proiectului 2](#_Toc450561749)

[1.2 Motivatia 2](#_Toc450561750)

[1.3 Continutul lucrarii 2](#_Toc450561751)

[2 Obiectivele proiectului 2](#_Toc450561752)

[2.1 Obiectivul principal 2](#_Toc450561753)

[2.2 Obiective secundare 2](#_Toc450561754)

[3 Studiu bibliografic 2](#_Toc450561755)

[3.1 Programarea jucatorului de sah 2](#_Toc450561756)

[3.2 Arhitectura WEB 2](#_Toc450561757)

[3.3 Sisteme similare 2](#_Toc450561758)

[4 Analiza si fundamentare teoretica 2](#_Toc450561759)

[4.1 Tehnologii folosite 2](#_Toc450561760)

[4.1.1 Tehnologii si concepte utilizate pentru dezvoltarea aplicatiei WEB 2](#_Toc450561761)

[4.1.2 Tehnologii si concepte utilizate pentru dezvoltarea clientului 2](#_Toc450561762)

[4.2 Cerintele sistemului 2](#_Toc450561763)

[4.2.1 Cerinte functionale 2](#_Toc450561764)

[4.2.2 Cerinte nonfunctionale 2](#_Toc450561765)

[4.3 Cazuri de utilizare 2](#_Toc450561766)

[5 Proiectare de detaliu si implementare 2](#_Toc450561767)

[5.1 Arhitectura sistemului 2](#_Toc450561768)

[5.1.1 Arhitectura aplicatiei web 2](#_Toc450561769)

[5.1.2 Arhitectura aplicatiei client 2](#_Toc450561770)

[5.1.3 Proiectarea bazei de date 2](#_Toc450561771)

[6 Testare, validare si evaluare 2](#_Toc450561772)

[7 Manal de instalare si utilizare 2](#_Toc450561773)

[7.1 Instalarea si rularea 2](#_Toc450561774)

[7.2 Manual de utilizare 2](#_Toc450561775)

[8 Concluzii 3](#_Toc450561776)

[8.1 Realizarea obiectivelor propuse 3](#_Toc450561777)

[8.2 Dezvoltari ulterioare 3](#_Toc450561778)

[9 Bibliografie 3](#_Toc450561779)

# Introducere

## Contextul proiectului

## Motivatia

## Continutul lucrarii

# Obiectivele proiectului

## Obiectivul principal

## Obiective secundare

# Studiu bibliografic

## Programarea jucatorului de sah

## Arhitectura WEB

## Sisteme similare

# Analiza si fundamentare teoretica

## Tehnologii folosite

### Tehnologii si concepte utilizate pentru dezvoltarea aplicatiei WEB

### Tehnologii si concepte utilizate pentru dezvoltarea clientului

## Cerintele sistemului

### Cerinte functionale

### Cerinte nonfunctionale

## Cazuri de utilizare

# Proiectare de detaliu si implementare

## Arhitectura sistemului

### Arhitectura aplicatiei web

#### Arhitectura jucatorului virtual

### Arhitectura aplicatiei client

### Proiectarea bazei de date

# Testare, validare si evaluare

# Manal de instalare si utilizare

## Instalarea si rularea

## Manual de utilizare

# Concluzii

## Realizarea obiectivelor propuse

## Dezvoltari ulterioare

# Bibliografie