Contents

[1 Introducere 3](#_Toc453160270)

[1.1 Contextul proiectului 3](#_Toc453160271)

[1.2 Motivatia 3](#_Toc453160272)

[1.3 Continutul lucrarii 3](#_Toc453160273)

[2 Obiectivele proiectului 3](#_Toc453160274)

[2.1 Obiectivul principal 3](#_Toc453160275)

[2.2 Obiective secundare 3](#_Toc453160276)

[3 Studiu bibliografic 3](#_Toc453160277)

[3.1 Programarea jucatorului de sah 3](#_Toc453160278)

[3.2 Sisteme similare 3](#_Toc453160279)

[4 Analiza si fundamentare teoretica 3](#_Toc453160280)

[4.1 Tehnologii folosite 3](#_Toc453160281)

[4.1.1 Tehnologii si concepte utilizate pentru dezvoltarea aplicatiei WEB 3](#_Toc453160282)

[4.1.2 Tehnologii si concepte utilizate pentru dezvoltarea clientului 3](#_Toc453160283)

[4.2 Cerintele sistemului 3](#_Toc453160284)

[4.2.1 Cerinte functionale 3](#_Toc453160285)

[4.2.2 Cerinte nonfunctionale 3](#_Toc453160286)

[4.3 Cazuri de utilizare 3](#_Toc453160287)

[4.3.1 Actorii sistemului 3](#_Toc453160288)

[4.3.2 Cazuri de utilizare 3](#_Toc453160289)

[5 Proiectare de detaliu si implementare 3](#_Toc453160290)

[5.1 Arhitectura sistemului 3](#_Toc453160291)

[5.1.1 Arhitectura aplicatiei web 3](#_Toc453160292)

[5.1.2 Arhitectura aplicatiei client 3](#_Toc453160293)

[5.1.3 Proiectarea bazei de date 3](#_Toc453160294)

[6 Testare, validare si evaluare 3](#_Toc453160295)

[7 Manal de instalare si utilizare 3](#_Toc453160296)

[7.1 Instalarea si rularea 3](#_Toc453160297)

[7.2 Manual de utilizare 3](#_Toc453160298)

[8 Concluzii 4](#_Toc453160299)

[8.1 Realizarea obiectivelor propuse 4](#_Toc453160300)

[8.2 Dezvoltari ulterioare 4](#_Toc453160301)

[9 Bibliografie 4](#_Toc453160302)

# Introducere

## Contextul proiectului

## Motivatia

## Continutul lucrarii

# Obiectivele proiectului

## Obiectivul principal

## Obiective secundare

# Studiu bibliografic

## Programarea jucatorului de sah

## 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

### Actorii sistemului

### 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