Guess the VIP

Acest raport descrie curentul progress la proiectul numit „Guess the VIP” care va fi evaluata la disciplina Tehnologi Web promotia 2016-2017. Participanti la crearea acestui proiect sunt, Diana Andrian A6 II și Simina Adela Covatariu A6 II.

1.Introducere

Sa se dezvolte o aplicatie Web care permite utilizatorilor ghicirea numelor unor personalitati celebre cu ajutorul imaginilor (preluate local sau folosind un serviciu online precum Flickr ori Instagram), fie prin tastarea directa a numelor (gen Spanzuratoarea), fie prin apelarea la metode ajutatoare (i.e. variante de alegeri). Utilizatorii autentificati vor avea la dispozitie un istoric al punctajelor proprii obtinute pe baza sesiunilor de joc. Clasamentele vor putea fi facute publice in formate ca Atom, CSV, JSON si HTML.

Utilizatori înregistrat

Utilizatorul înregistrat va putea beneficia de aplicație. Va putea ghicii numele unor vedete dupa fotografia lor. La ghicirea lor se va acumula un punctaj

Utilizator fara cont

Utilizatorul fara cont nu va putea accesa aplicatia. Va putea vizualiza doar username-uri-le primilor 10 utilizatori din aplicație.

Administratorul

Administratorul va putea adăuga noi fotografi cu celebrități. Se vor genera fișiere de tip Atom, CSV, JSON si HTML.

2. Etapele dezvoltarii proiectului

1. Modelare baza de date ()
2. Creare pagini frontend ()
3. Design proceduri My SQL ()
4. Design & implementare ()
5. Implementare proceduri MySQL()
6. Implementarea view-urilor pe baza html&css&javascript ()
7. Deployment

3.Tehnologi utilizate

În acest proiect vom folosi urmatoarele tehnologii de dezvoltare web

**HTML5** - este un limbaj pentru structurarea și prezentarea conținutului pentru World Wide Web.

**Javascript** - este un limbaj de programare orientat obiect bazat pe conceptul prototipurilor.Este folosit mai ales pentru introducerea unor funcționalități în paginile web, codul Javascript din aceste pagini fiind rulat de către browser.

**CSS** - (Cascading Style Sheets) este un standard pentru formatarea elementelor unui document HTML. Stilurile se pot atașa elementelor HTML prin intermediul unor fișiere externe sau în cadrul documentului.

**PHP** - Hypertext Preprocessor. Folosit inițial pentru a produce pagini web dinamice, este folosit pe scară largă în dezvoltarea paginilor și aplicațiilor web. Se folosește în principal înglobat în codul HTML . Este disponibil sub Licenṭa PHP ṣi Free Software Foundation îl consideră a fi un software liber.

4.MySQL pentru baza de dat

- **twusers**: tabela în care se găsesc toti utilizatorii

- id

- username

- password

- usertype

- score

- **twimage**: tabela în care se găsesc informații cu fotografiile ce vor fi afișate

- id

- actorName

- description

- imagine

5. Structura

**Pagina de pornire**

Pe prima pagina va fi un navbar cu doua butoane:

- login

- register

Background-ul va contine o imagine si un top cu cei mai buni utilizatori .

**Pagina de login**

Un formular cu următoarele câmpuuri:

* Usename
* Password

Daca aceste doua câmpuri sunt valide (există în baza de date) utilizatorul va fi redirectionat catre o altă pagină.

**Pagina de înregistrare utilizator**

Un formular cu următoarele câmpuri:

-Username

-Password

-Confirm Password

Dacă Username-ul este valid (nu mai există un alt utilizator cu acest username) și următoarele două câmpuri sunt identice și au o lungime mai mare de 6 caractere, se va crea un nou user cu parola din câmpul Password.

**Pagina de administrator**

Un formular unde administratorul inserează în baza de date noi imagini cu celebrități, numele acestora și un indiciu ajutător pentru user (hint-uri).

**Pagina de rank**

Pe această pagină useru-ul va avea posibilitatea de a se regăsi într-un top și va putea vizualiza punctajele celorlalți utilizatori.

**Pagina de joc**

Pe această pagina utilizatorul va acumula puncte încercând să ghicească numele persoanei din imaginea care îi este afișată. Are la dispoziție doar 3 încercări, fiecare încercare greșită îi va aduce o penalizare de 2 puncte, dacă nu știe cine este persoana din imagine, poate folosi butonul de hint care îi va aduce o penalizare de 5 puncte. Un răspuns corect este contorizat cu 10 puncte.