

Wiki League of Legends -arhitectura proiect-

Proiectul presupune realizarea unei aplicatii Web ce ofera informatii despre jocul League of Legends.

Se vor realiza urmatoarele containere:

- Un server, construit in Flask, care va oferi informatii sub forma de pagini HTML clientilor. Informatiile le va procura din baza de date
- Un serviciu client
- Un serviciu de administrare a bazei de date
- Un serviciu de stocare persistenta: un server mysql - baza de date
- Un serviciu de monitorizare

Server-ul principat se va conecta la baza de date si va putea doar obtine informatii prin interogari sql; acesta nu va putea modifica informatiile din baza de date.

Clientul va furniza cereri HTTP catre server, pe baza intrarilor utilizatorului.

Serviciul de administrare va putea doar sa modifice baza de date.

