



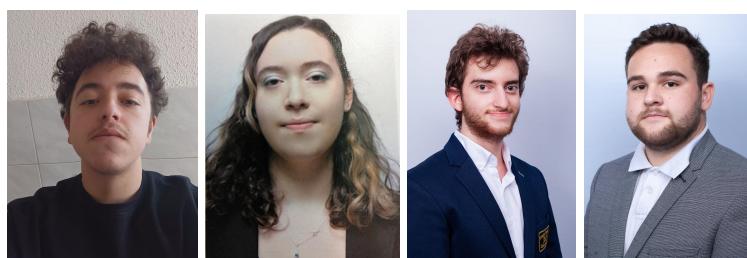
**Universitatea *Transilvania* din Brașov
Facultatea de Inginerie Electrică și Știința
Calculatoarelor
Departamentul Automatică și Tehnologia
Informației**



PROIECT LA JAVA

APLICAȚIE WEB “BEAUTY MOMENTS SALON”

Chirion Bogdan
Comşa Alexandra
Indreica Ilie
Jugariu Mattias
Gr. 4LF811 ROBO II



BRAŞOV, 2023

CUPRINS

	Pag.
1. Tema de proiectare	3
1.1. Galerie	3
1.2. Locația pe harta	4
1.3. Contact	5
1.4. Lista prețuri	5
1.5. Program	5
1.6. Buton pentru programări	6
2. Descrierea interfeței	7
2.1. Bara de navigare	7
2.2. Acasă	8
2.3. Galerie	10
2.4. Contact	14
2.5. Programare	16
3. Concluzii	19
4.1. Concluzii generale	19
4.2. Elemente de originalitate	19
4.3. Direcții viitoare de dezvoltare	20
4.4. Impresii	20
4. Bibliografie	21

Cap. 1. TEMA DE PROIECTARE

Tema acestui proiect este crearea unei aplicații web pentru prezentarea serviciilor oferite de "Beauty Moments Salon". Cerințele clientului referitoare la realizarea site-ului sunt de a integra o galerie care să prezinte imagini cu diverse modele de tunsuri efectuate de către angajații frizeriei, de a pune la dispoziție informații generale, precum date de contact, o listă de prețuri etc., de a prezenta informații cu privire la locație prin intermediul unei hărți interactive, precum și un link către aplicația "Stailor", prin intermediul căreia se realizează programările clienților.

1.1 Galerie

Am creat o pagină separată în care prezentăm imagini cu serviciile oferite de către frizerie. Galeria conține opt imagini puse la dispoziție de către client. Acestea se schimbă intermitent la un interval de două secunde.

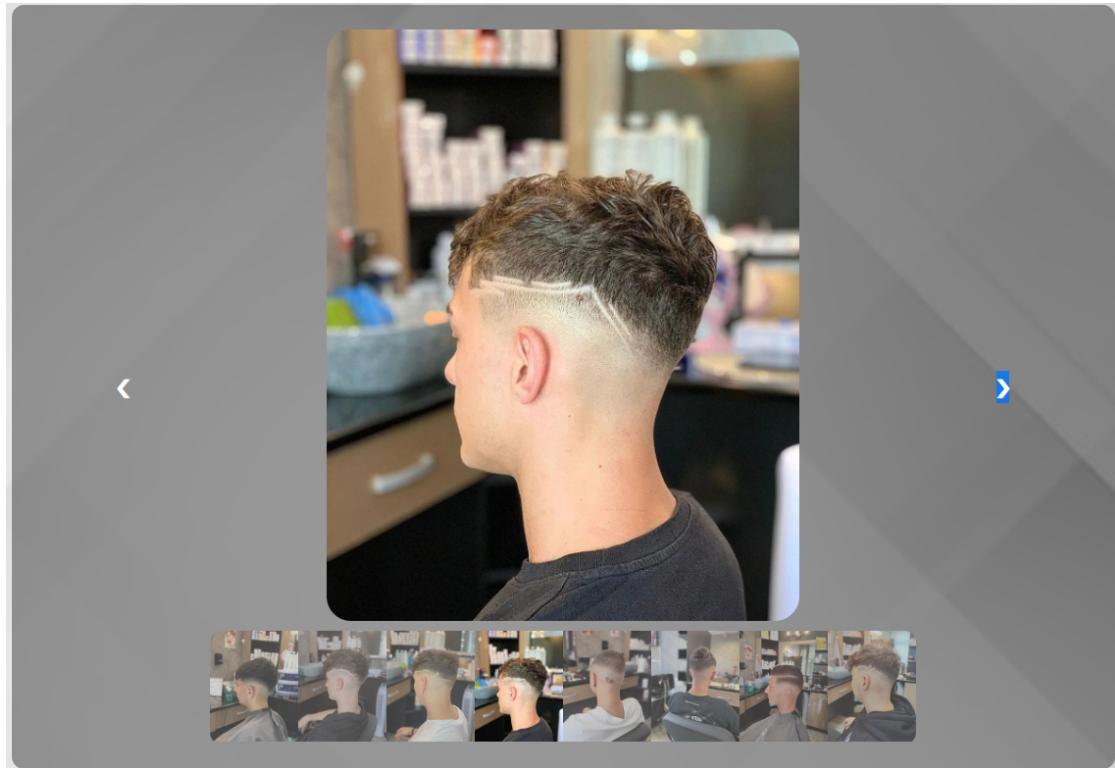


Fig. 1.1 - Galerie

1.2 Harta cu locația

Pentru a facilita accesul către salon am preferat să adăugăm o hartă în care a fost setată locația acestuia. Am optat pentru această formă de îndrumare, deoarece este mai intuitivă și ușor de accesat în detrimentul unui simplu text cu informațiile necesare. Harta, odată accesată poate trimite informații de orientare în timp real, făcând legătura cu "Google Maps".



Fig. 1.2 - Harta cu locația

1.3 Contact

E-mail-ul și numărul de telefon al frizeriei sunt atașate într-o casetă care creează contrast pentru a ieși în evidență. Aceste date au fost inserate în pagina cu numele sugestiv "Contact", făcând accesul ușor și lipsit de orice ambiguitate.



Fig. 1.3 - Date de contact

1.4 Listă prețuri

Prețurile au fost puse la dispoziție de către client, acestea au fost adăugate în pagina "Programare". Lista constă în serviciile aferente următoarele de costul acestora. S-a folosit același tip de contrast pentru atragerea atenției ca și la caseta de contact. De asemenea, lista a fost așezată lângă butonul pentru programări pentru a vedea ofertele oferite de frizerie înainte de a intra în aplicația "Stailer".



Fig. 1.4 - Listă prețuri

1.5 Program

Pentru a păstra cromatica paginii web, s-a folosit o casetă simetrică cu cea de "Prețuri". Programul de lucru al frizeriei este în stânga butonului "Programează-te", astfel clienții salonului pot verifica orele de activitate înainte de a face o decizie în legătură cu serviciul pentru care vor să opteze. De asemenea, pentru a ieși în evidență s-a notat cu roșu ziua în care personalul salonului nu lucrează.



Fig. 1.5 - Programul de lucru

1.6 Butonul pentru programări

Una dintre cerințele clientului a fost să facem o punte de legătură între site-ul frizeriei și aplicația "Stailer". În interiorul paginii "Programare" am creat un buton "Programează-te", centrat în mijlocul paginii, având o cromatică diferită de casetele cu "Program" și "Prețuri". Când utilizatorul dă click pe buton, acesta va fi redirecționat către aplicația "Stailer".



Fig. 1.6 - Butonul "Programează-te"

Cap. 2. DESCRIEREA INTERFETEI

2.1 Bara de navigare

Bara de navigare este formată din patru secțiuni, fiecare făcând legătura cu paginile principale ale aplicației web; "Acasă", "Galerie", "Contact", "Programare". Cromatica este una simplistă, albastru închis cu tonuri de gri pentru paginile inactive și gri deschis pentru pagina activă, astfel se creează un contrast subtil.

```
nav{  
    margin:27px auto 0;  
    position: relative;  
    width: 530px;  
    height: 50px;  
    background-color: #34495e;  
    border-radius: 8px;  
    font-size: 0;  
}
```

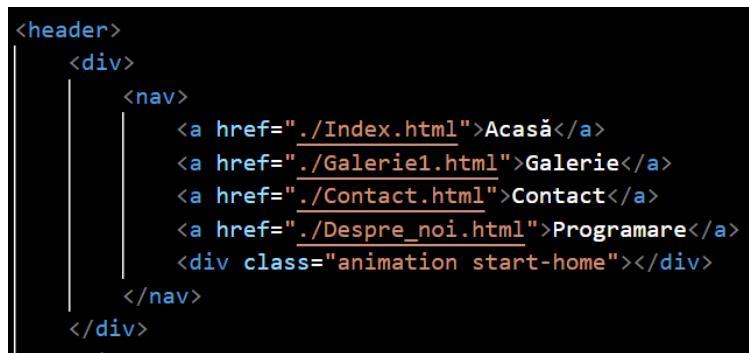
Fig. 2.1.1 - Bara de navigare pentru paginile inactive

```
nav .start-home, a:nth-child(2):hover~.animation{  
    width: 120px;  
    left: 120px;  
    background-color: #838688;  
}  
  
nav .start-home, a:nth-child(3):hover~.animation{  
    width: 120px;  
    left: 240px;  
    background-color: #838688;  
}  
  
nav .start-home, a:nth-child(4):hover~.animation{  
    width: 170px;  
    left: 360px;  
    background-color: #838688;  
}  
  
nav .start-home, a:nth-child(1):hover~.animation{  
    width: 120px;  
    left: 0;  
    background-color: #838688;  
}
```

Fig 2.1.2 - Bara de navigare pentru paginile active

2.1.1 HTML

S-a folosit tag-ul ”`<nav>`” pentru a se defini un set de link-uri între paginile site-ului. Fiecare secțiune a barei de navigare a primit un link spre următoarea pagină de HTML, urmat de un nume semnificativ pentru acel fișier. Aceste instrucțiuni au fost folosite în interiorul tag-ului ”`<header>`” pentru a menține bara de navigare în partea de sus a ecranului.

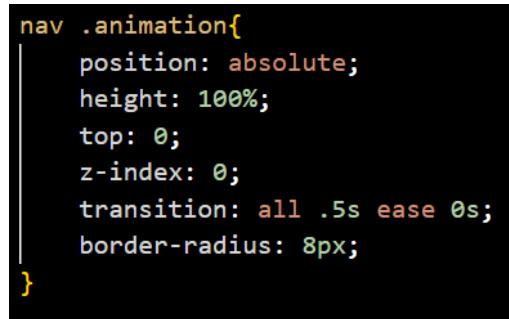


```
<header>
  <div>
    <nav>
      <a href=". /Index.html">Acasă</a>
      <a href=". /Galerie1.html">Galerie</a>
      <a href=". /Contact.html">Contact</a>
      <a href=". /Despre_noi.html">Programare</a>
      <div class="animation start-home"></div>
    </nav>
  </div>
</header>
```

Fig. 2.1.3 - Cod HTML bara de navigare

2.1.2 CSS

Animația barei de navigare a fost realizată cu ajutorul unui ”*Style Sheet*”. Caseta respectivă fiecărei pagini își schimbă culoarea în momentul în care aceasta devine activă. Când mouse-ul este plimbat de-a lungul barei fâșia de culoare gri deschis se plimbă odată cu săgeata cu o viteză de 0.5 secunde.[1]



```
nav .animation{
  position: absolute;
  height: 100%;
  top: 0;
  z-index: 0;
  transition: all .5s ease 0s;
  border-radius: 8px;
}
```

Fig. 2.1.4 - Animație în CSS bara de navigare

2.2 Acasă

Pe pagina ”*Acasă*” se află denumirea salonului, un mesaj de întâmpinare și o scurtă descriere. Conține un container principal în care se află două poze de prezentare, care alternează la un anumit interval de timp și cărora li s-a aplicat un gradient negru.

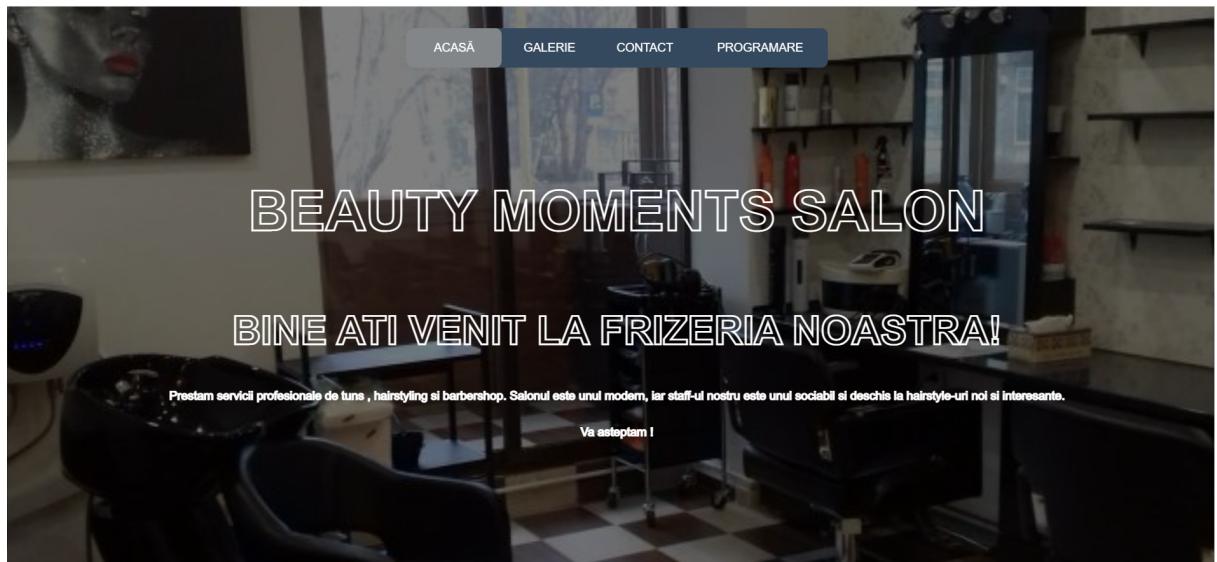


Fig. 2.1 - Pagina ”Acasă”

```
82 <body>[  
83     width: 100%;  
84     height: 100vh;  
85     background-image: linear-gradient(rgba(0,0,0,0.5), rgba(0,0,0,0.5)),url('decor1.jpg'),url('decor2.jpg');  
86     background-size: cover, cover;  
87     background-position: center, center;  
88     background-repeat: no-repeat, repeat;  
89     backface-visibility: hidden;  
90     animation: slideBg 18s linear infinite;  
91     animation-timing-function: ease-in-out;  
92     font-size: 12px;  
93     font-family: sans-serif;  
94 ]
```

Fig. 2.2 - Cod ”Acasă” CSS

Pe lângă acest container mai sunt și alte containere în care se prezintă fontul scrisului care oferă o senzație plăcută la vedere datorită fade-ul de negru al background-ului și outline-ul precum și așezarea acestora în pagină.

La animația background-ului, adică a celor două poze de decor ale aplicației, am folosit un keyframe de 50% la fiecare dintre cele două poze , și am adăugat gradientul de culoare negru pentru a fi mai plăcut la vedere.

```
@-webkit-keyframes slideBg {  
    50% {  
        background-image: linear-gradient(rgba(0,0,0,0.5), rgba(0,0,0,0.5)),url('decor1.jpg');  
    }  
    50% {  
        background-image: linear-gradient(rgba(0,0,0,0.5), rgba(0,0,0,0.5)),url('decor2.jpg');  
    }  
}
```

Fig 2.2.1 - Cod “Animație background” - CSS

```
.content
{
    width: 100%;
    position: absolute;
    top: 50%;
    transform: translateY(-50%);
    text-align: center;
    color: #ffff;
    padding: 0;
    margin: 0;
    -webkit-text-fill-color: transparent;
    -webkit-text-stroke-width: 2px;
}

.content h1{
    font-size: 70px;
    margin-top: 80px;
}
.content p{
    color: #ffffff;
    -webkit-text-fill-color: #rgb(255, 255, 255);
    -webkit-text-stroke-width: 1px;
    font-size: 15px;
    margin: 20px auto;
    font-weight: 100;
    line-height: 25px;
}
```

Fig 2.2.2 - Cod “Font Main Page” - CSS

2.3 Galerie

Pagina “*Galerie*” conține un container în care se află o imagine mare de prezentare, două butoane de selecție și o bară de previzualizare a imaginilor, precum se poate vedea în *fig 2.3*.

Butoanele de selecție au rolul de a schimba imaginea curentă, prin parcurgere la stânga, respectiv la dreapta, a listei de imagini, element cu element.

Bara de previzualizare are atribuția de a prezenta simultan imaginile conținute în galerie și de a evidenția pe cea curentă. De asemenea, oferă posibilitatea utilizatorului să le selecteze, fiind o modalitate mai rapidă în cazul în care se dorește vizualizarea unei imagini anume.

În lipsa acțiunii utilizatorului, imaginile se schimbă la un interval de două secunde, având un efect de tranziție de tipul *fade-in fade-out*. În cazul în care utilizatorul selectează o imagine, atât prin intermediul butoanelor cât și prin cel al barei de previzualizare, acest ciclu se prelungescă, astfel încât acesta să aibă timp să vadă ceea ce a selectat, iar apoi se continuă în ritmul normal.

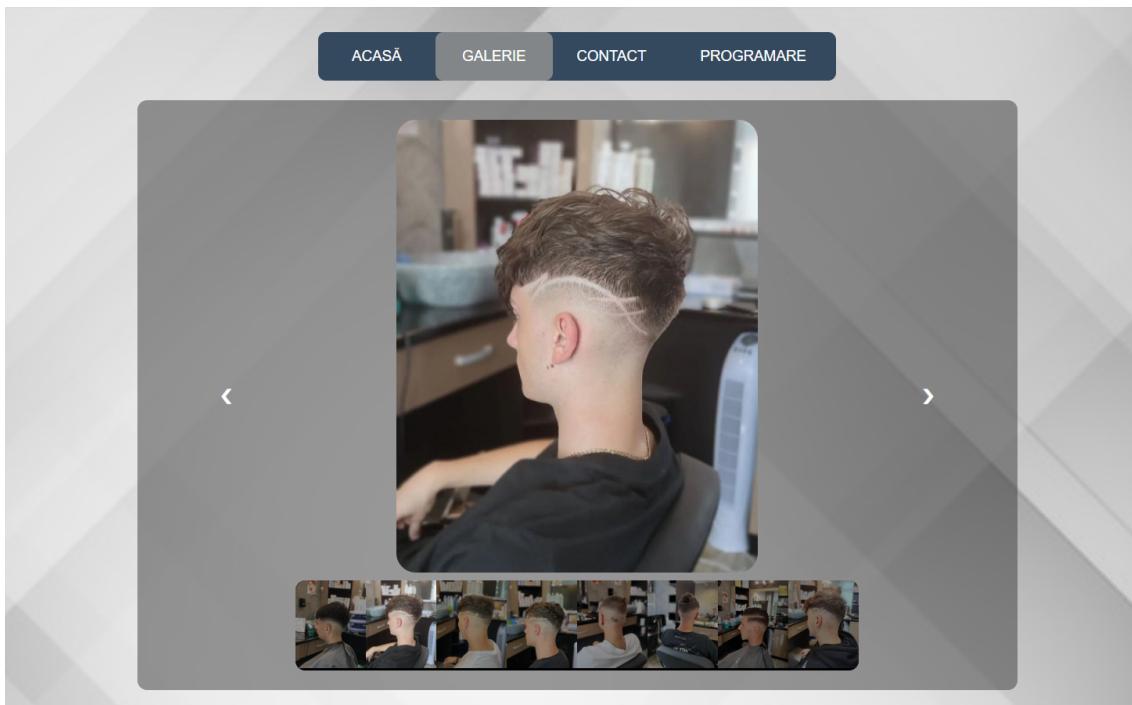


Fig. 2.3 - Pagina "Galerie"

2.3.1 HTML

Codul HTML este folosit pentru a integra elementele paginii în diverse containere. Aranjarea folosită a fost inspirată de un model găsit pe net, la care s-au adăugat modificări care să convingă cu cerințele proiectării [2]. La crearea butoanelor s-a folosit proprietatea *onclick* (fig. 2.3.1), prin care se face legătura cu funcția care schimbă imaginile.

```
<div class="change-button" onclick="plusSlides(-1), timeBigger()">&#10094;</div>
<div style="display: flex; flex-direction: column;">
|   <div class="img-container">
|     <img id="current-image" src="">
```

Fig. 2.3.1 - Onclick

2.3.2 CSS

În CSS sunt atribuite diverse proprietăți containerelor pentru a le oferi un aspect estetic. Cele mai notabile sunt cele de *hover* (butoanele primesc o culoare diferită a background-ului, imaginilor de previzualizare li se mărește intensitatea luminozității, iar cursorul își schimbă aspectul), precum și cele care se ocupă de redimensionarea elementelor astfel încât să-și păstreze pozițiile relative, indiferent de dimensiunea ferestrei browserului.

2.3.3 JavaScript

În partea de JavaScript s-a creat un tablou unidimensional care conține toate denumirile imaginilor incluse în galerie. S-au definit funcțiile:

- *plusSlides()* - apelată când sunt apăsate butoanele; incrementează sau decrementează un contor care ține minte poziția din tablou a imaginii curente.
- *changeImage()* - aduce actualizările necesare atunci când este schimbată imaginea activă (precum elementul care este pus în evidență în bara de previzualizare).
- *thumbnailClick()* - apelată când este selectată o imagine din bara de previzualizare; apelează alte funcții în corelație cu această acțiune.
- *myFn()* - apelată la anumite intervale de timp [3]; se ocupă de efectele de tranziție la schimbarea imaginii active prin setarea graduală a opacității [4].
- *timeBigger()* - resetează și prelungeste timpul de trecere automată de la o imagine la alta când utilizatorul face o selecție; astfel i se acordă utilizatorului o perioadă mai lungă de vizualizare a imaginii și se elimină riscul de suprapunere sau de comportare nedorită a intervalelor de temporizare.

Implementările acestor funcții sunt prezentate în *Fig. 2.3.3.1* și *Fig. 2.3.3.2*.

```
const imgs = [
  'img1.jpg', 'img2.jpg', 'img3.jpg', 'img4.jpg',
  'img5.jpg', 'img6.jpg', 'img7.jpg', 'img8.jpg',
];
let slideIndex = 0;
var imgElement = document.querySelector('#current-image');

function plusSlides(modifier) {
  changeImage(slideIndex + modifier);
}

function changeImage(newIndex) {
  if (newIndex < 0) {
    newIndex = imgs.length - 1;
  }

  if (newIndex >= imgs.length) {
    newIndex = 0;
  }

  const oldThumbnailElement = document.querySelector('#thumbnails img[data-index="' + slideIndex + '"]');
  oldThumbnailElement.classList.remove('active-thumbnail');

  slideIndex = newIndex;
  const thumbnailElement = document.querySelector('#thumbnails img[data-index="' + slideIndex + '"]');
  thumbnailElement.classList.add('active-thumbnail');

  imgElement.src = imgs[slideIndex];
}

const thumbnailsElement = document.querySelector('#thumbnails');

for (let index = 0; index < imgs.length; ++index) {
  const thumbnailImg = document.createElement('img');
  thumbnailImg.dataset.index = index;
  thumbnailImg.src = imgs[index];
  thumbnailImg.onclick = thumbnailClick;
  thumbnailsElement.appendChild(thumbnailImg);
}

function thumbnailClick(event) {
  const imageIndex = parseInt(event.target.dataset.index);
  changeImage(imageIndex);
  timeBigger();
}
```

Fig. 2.3.3.1 - JavaScript pentru “Galerie”

```
changeImage(0);

var fadeOutTimer;
var myTimer = setInterval(myFn, 2000);

//la un interval de timp se trece la urmatoarea imagine
function myFn() {
    fadeOutTimer = setTimeout(function(){
        for(let i=0.1; i < 1; i+=0.1){
            setTimeout(function(){imgElement.style.opacity = 1-i}, 200*i);
        }
    }, 0);

    fadeOutTimer = setTimeout(function(){
        plusSlides(1);
        imgElement.style.opacity = 0;
        for(let i=0.1; i <= 1; i+=0.1){
            setTimeout(function() {imgElement.style.opacity = i}, 200*i);
        }
    }, 200);
}

function time1(){
    myTimer = setInterval(myFn, 2000);
}

function timeBigger() {
    clearInterval(myTimer);
    clearTimeout(fadeOutTimer);
    myTimer = setTimeout(time1, 0);
}
```

Fig. 2.3.3.2 - JavaScript pentru “Galerie”

2.4 Contact

În această pagină a site-ului sunt folosite cât mai puține elemente, pentru a menține simplitatea în utilizare. Aceasta are ca scop prezentarea datelor de contact precum numărul de telefon și adresa email, precum și locația frizeriei. Afisarea datelor se face într-un tablou prin care se evidențiază textul și oferă un efect vizual modern și placut.

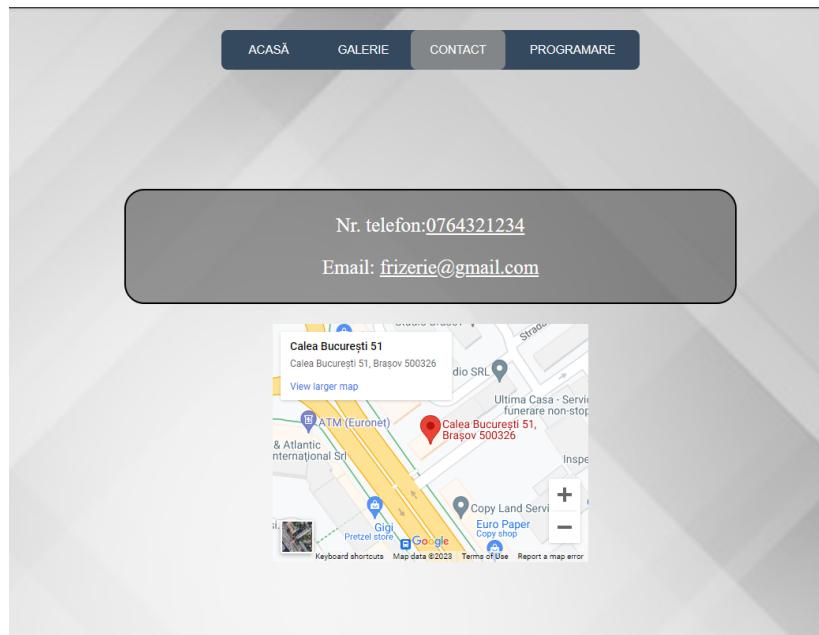


Fig. 2.3.1 - Pagina "Contact"

2.4.1 HTML

Codul HTML este folosit pentru afișarea barei de navigatie, elementele de tip text se afla în spațiul de contrast și s-a introdus o harta interactivă, preluată din Google Maps, pentru a ajuta utilizatorul să gasească informații mai ușor și rapid. Atât numărul de telefon cât și adresa de email pot fi redirecționate rapid pentru a transmite informații.

```
<div id="bordura">
    | <p>Nr. telefon: <a href="tel:0773954398">0764321234</a></p>
    | <p>Email: <a href = "frizerie@gmail.com">frizerie@gmail.com</a></p>
</div>
```

Fig. 2.3.2 - Cod "Contact" HTML

2.4.2 CSS

În limbajul CSS sunt funcții privitoare la bara de navigare, imaginea de fundal, fonturile și culorile textelor și bordura care oferă contrast textului. Se folosesc "%" pentru a fi cat mai generalizat codul, informația putând fi expusă în același mod pe orice format de ecran.

```
#bordura {
    border-radius: 25px;
    background-color: #rgba(60, 58, 58, 0.5);
    padding: 5px;
    width: 40%;
    border: 2px solid #000000;
    height: 20;
    margin: auto;
    margin-bottom: 2px;
}
```

Fig 2.3.3. - Cod "Contact" CSS

2.5 Programare

În aceasta pagina a site-ului s-a implementat bara de navigare comună, 2 liste cu informații și un buton către aplicația “Stailor”. Pentru a menține simplitatea în utilizare și pentru nu a aduce ambiguitate, toate informațiile sunt conținute într-un container cu fundal diferit, organizate pe liste, fiind evidențiate color anumite informații importante iar pentru estetica vizuala s-au introdus animații.



Fig. 2.4 - Pagina ”Programare”

2.5.1 HTML

Codul HTML constă în afișarea barei de navigare, implementarea listelor și butonului în container, cât și atribuirea animațiilor corespunzătoare fiecărei liste sau buton.

```
<div id="contentContainer">
    <div id="leftPlane" class="plane"><b>Program</b>
        <dl>
            <dt><u>Luni</u></dt>
            |   <dd>12:00 - 17:00</dd>
            <dt><u>Marti</u></dt>
            |   <dd>12:00 - 17:00</dd>
            <dt><u>Miercuri</u></dt>
            |   <dd>12:00 - 17:00</dd>
            <dt><u>Joi</u></dt>
            |   <dd>12:00 - 17:00</dd>
            <dt><u>Vineri</u></dt>
            |   <dd>12:00 - 17:00</dd>
            <dt><u>Sambata</u></dt>
            |   <dd>11:00 - 15:00</dd>
            <dt><u>Duminica</u></dt>
            |   <dd><font color="#e60000">Inchis</font></dd>
        </dl>
    </div>

    <button class="button" style="vertical-align:middle" ><a href="https://stailer.ro/salon/beauty-moments-salon"><span>Programeaza-te</span></a></button>

    <div id="rightPlane" class="plane"><b>Preturi:</b>
        <dl>
            <dt><u>Tuns</u></dt>
            |   <dd>35 lei</dd>
            <dt><u>Tuns zero</u></dt>
            |   <dd>20 lei</dd>
            <dt><u>Tuns barba</u></dt>
            |   <dd>20 lei</dd>
            <dt><u>Tuns complet</u></dt>
            |   <dd>55 lei</dd>
            <dt><u>Tuns și spalat</u></dt>
            |   <dd>50 lei</dd>
        </dl>
    </div>
</div>
```

Fig 2.4.1 - Cod “Programare” HTML

2.5.2 CSS

Codul CSS contine bara de navigare modificata corespunzator aplicării curente, setarea imaginii de fundal, culorii și fontului folosit cat si containerul care aseaza in pagina elementele de conținut pe care le dorim.

Containerul contine 70% din înălțimea ecranului, incepand din josul barei de navigare, și 90% din lățimea ecranului, fiind aliniat pe mijlocul paginii are un fundal gri cu o transparenta de 50% pentru a oferi un efect vizual modern și eficient iar colțurile sunt rotunjite.

```
div#contentContainer {
    width: 90%;
    height: calc(70% - 70px);
    top: 120px;
    position: relative;
    display:flex;
    flex-wrap: wrap;
    flex-flow: row;
    justify-content: center;
    align-items:center;
    align-content: center;
    column-gap: 300px;
    row-gap: 20px;
    border-radius: 25px;
    border: 2px solid #000000;
    margin: auto;
    background-color: rgba(60, 58, 58, 0.5);
}
```

Fig 2.4.2 - Cod Container

Animațiile sunt create pentru a oferi un efect vizual plăcut, sunt pe o durată de 1.5 secunde și de desfășoară pe 25% din lungimea ecranului. Acestea sunt repartizate pe 2 planuri, unul de stânga și altul de dreapta, acestea accentuează butonul de programare din mijloc.

```
.plane {  
    min-width: 150px;  
    min-height: 50px;  
    width: fit-content;  
    height: fit-content;  
    display: inline-block;  
}  
  
div#leftPlane {  
    --start-animation-pos: -250px;  
    animation: slideIn 1.5s;  
}  
  
div#rightPlane {  
    --start-animation-pos: 250px;  
    animation: slideIn 1.5s;  
}  
  
@keyframes slideIn {  
    from {transform:translateX(var(--start-animation-pos)); opacity:0;}  
    to {transform:translateX(var(0)); opacity: 1;}  
}
```

Fig. 2.4.3 - Cod Animatii

Butonul de “Programare” este creat cu ajutorul unei clase numite “button”, în care este implementată o animație de tip “hover”, aceasta modifica estetica butonului atunci cand se trece cu cursorul deasupra lui, oferind “feedback” utilizatorului.

```
.button {  
    display: inline-block;  
    border-radius: 10px;  
    background-color: #34495e;  
    border: none;  
    color: #FFFFFF;  
    text-align: center;  
    font-size: 28px;  
    padding: 20px;  
    width: 280px;  
    transition: all 0.5s;  
    cursor: pointer;  
    margin: 5px;  
}  
  
.button span {  
    cursor: pointer;  
    display: inline-block;  
    position: relative;  
    transition: 0.5s;  
}  
  
.button span:after {  
    content: '\00bb';  
    position: absolute;  
    opacity: 0;  
    top: 0;  
    right: -20px;  
    transition: 0.5s;  
}  
  
.button:hover span {  
    padding-right: 25px;  
}  
  
.button:hover span:after {  
    opacity: 1;  
    right: 0;  
}
```

Fig 2.4.4 - Cod buton

Cap. 3. CONCLUZII

3.1 Concluzii generale

Cerințele clientului au fost abordate și rezolvate de-a lungul proiectului. Au fost atinse toate punctele impuse într-o manieră îngrijită. Pe lângă îndrumările inițiale, ” scheletul proiectului”, ne-am pus amprenta prin elemente de design și am făcut interfața cât mai intuitivă posibil.

Fiecare pagină a fost creată în concordanță cu cerințele inițiale ale clientului. Pagina ”Acasă” este prima impresie pe care și-o face orice persoană care accesează site-ul despre acesta. Am optat pentru un design minimalist, fără să încărcăm excesiv pagina principală. Pagina ”Galerie” are strict rolul de prezentare a serviciilor oferite de frizerie, într-o manieră elegantă. Datele de contact, precum și harta cu locația au fost adăugate în pagina cu numele intuitiv de ”Contact”. În cadrul paginii ”Programare” există un buton de dimensiuni mari, aflat în mijlocul ecranului, fiind mărginit de alte date utile. Ca elemente de design, se poate observa contrastul butonului cu restul paginii și informațiile utile care glisează din exterior spre interior, captând atenția utilizatorului.

3.2 Elemente de originalitate

La pagina ”Acasă”, am încercat să fac un design mai minimalist pentru ca atunci cand deschizi prima oară site-ul, sa vezi culorile cum se îmbina între ele și backgroundul cu gradient negru împreuna cu scrisul să-ți sară în ochi.

Un element de originalitate folosit aici cred că a fost creierul pentru că am stat mult să ma gandesc cum să fac asezarea în pagina și ce culori să folosesc dar am decis să folosesc două nonculori la paragrafele principale pentru că alb cu negru dădeau o tendință de ”Yin-Yang” și m-am gândit totuși să aibă o semnificație.

În ceea ce privește pagina ”Galerie”, au fost preluate unele funcționalități sau idei din anumite exemple de pe internet, dar care au fost modificate pentru a îndeplini cerințele proiectului și pentru a se comporta corespunzător în relație cu celelalte elemente. Un element de mai mare originalitate este modalitatea prin care se resetează intervalul de timp la care se face trecerea de la o imagine la alta atunci când utilizatorul face o selecție. Fără aceasta, există riscul ca selecția să se producă spre finalul acestei perioade, caz în care schimbarea s-ar produce imediat după aceea, fără a i se oferi utilizatorului ocazia să vadă ce a selectat. De asemenea, s-ar deschide mai multe intervale de timp care s-ar intercală și ar conduce la niște comportamente nedorite.

Un alt element de o oarecare originalitate este modul prin care s-au realizat efectele de tranziție dintre imagini. Acestea au fost obținute prin schimbarea gradată a opacității, atât pentru efectul de *fade-in*, cât și pentru cel de *fade-out*.

În legătură cu bara de navigare, inițial am găsit un prototip care era în mare parte de design, funcționalitatea am implementat-o pe parcurs. Prințipiu de funcționalitatea al animației pentru glisarea elementului gri deschis odată cu săgeata mouse-ului a fost preluat de pe internet. Prototipul era creat pentru o singură pagină, așa că am extins procesul și în interiorul celorlalte fișiere HTML și CSS. Elementul gri deschis era conceput să rămână fixat doar pe primul container, așa că l-am modificat pentru fiecare pagină principală să rămână pe containerul respectiv fișierului acestuia. Pentru a implementa funcționalitatea

barei de navigare am atașat link-uri pentru fiecare container cu fișierele HTML care aparțineau fiecărui titlu.

Pagina “Programare” are un design modern, care accentuează butonul central de programare, prin efectele aferente. Butonul este creat ca atunci cand se trece cu cursorul deasupra lui, să ofere un “feedback”, aparand o liniuță, incurajând apasarea acestuia.

Pentru efectele listelor s-au folosit două animații, care se mișcă pe orizontală, accentuând butonul din mijlocul ecranului. Aceste efecte se mișcă pe 25% din lungimea ecranului și folosesc mișcarea “SlideIn” de 1.5 secunde pentru a ajunge la locul dorit.

3.3 Direcții viitoare de dezvoltare

În viitor ar putea fi implementată o bază de date care ar ajuta la crearea conturilor pentru utilizatori, precum și la un sistem de review. Pe baza conturilor clienților, mai apoi, se pot acorda reduceri pentru fidelitate.

3.4 Impresii

Ilie - Mie cel mai interesant la acest proiect mi s-a părut faptul că a trebuit să lucrăm pentru clienți reali, răspunzând la niște probleme reale. Aceasta reprezintă, în opinia mea, o bună simulare a ceea ce presupun viitoarele meserii pe care le vom avea.

O parte care însă mi-a stârnit mai greu motivația a fost faptul că am avut de realizat o aplicație web, domeniu în care nu am prea multă experiență, motiv pentru care am întâmpinat anumite impiedicări în rezolvarea problemelor. Însă mă bucur că am avut ocazia să învăț anumite concepte noi și că în timpul avut la dispoziție pentru realizarea proiectului am reușit să facem ceva practic și funcțional.

În ceea ce privește dorințele mele de dezvoltare în domeniul tehnologiei informației, deoarece mă simt mai atașat de ceea ce înseamnă hardware, tind să mă îndrept spre partea de embedded. Acestea două merg mâna-n mâna, iar modul de gădire și metodele necesare implementării acestora sunt cele care îmi oferă satisfacția muncii.

Mattias - Acest proiect este interesant prin faptul că produsul final este folosit în realitate, necesită multă creativitate și documentare pentru a realiza un cadru intuitiv și fluid. Cerințele oferind puține informații, proiectul poate fi modelat după placul programatorului, putând implementa idei proprii.

Bogdan - Pentru mine, proiectul a fost un nou tip de experiență și totodată o provocare, pentru că nu aveam nici o cunoștință în HTML sau CSS și asta mi-a dat o motivație să învăț ceva ce nu știa și pentru că lucram cu clienți reali, rezolvând niște cerințe reale. Mă bucur că am făcut parte din acest proiect pentru că, poate, o să ma ajut singur în viitor dacă o să am de-a face cu o cerință de genul 😊.

În privința intereselor mele în acest domeniu, mă simt mai atras de partea hardware și as dori să fac practică sau internship în embedded systems pentru că simt că totul poate fi foarte complex și complexitatea te face să gândești și să îți pui neuronii la muncă. Degeaba trăim dacă nu gandim și vice-versa.

Alexandra - Ideea acestui proiect este foarte interesantă datorită provocării pe care îl-o lanseză. Ca student, și ca începător în cadrul programării este de-a dreptul fascinant să vezi că îți întreci orice limită și orice aşteptare. Contactul cu un client real care dorește ca noi să îl ajutăm să rezolve o problemă de software era doar un vis îndepărtat al unui student în anul II. Acest proiect m-a ajutat atât în dezvoltarea mea profesională cât și în cea personală. Am deprins abilități de lucru în echipă, am învățat să rezolv probleme sau erori sub presiunea timpului și am avut parte de o simulare a ceea ce se întâmplă în viața de zi cu zi a unui programator.

Personal, nu mi-am ales încă domeniul exact în care aș vrea să profesiez, dar acest proiect mi-a arătat ce oportunități aș putea avea pe parte de software. Aplicabilitatea în viața de zi cu zi m-a făcut să clasific această provocare în topul proiectelor preferate realizate în cadrul facultății. Pe viitor mi-ar face plăcere să mai particip în cadrul unor astfel de oportunități de dezvoltare.

Cap. 4. BIBLIOGRAFIE

- [1] <https://vm.tiktok.com/ZMYRXLnjC/>, How to - Animated navbar project in CSS
- [2] https://www.w3schools.com/howto/howto_js_slideshow_gallery.asp, How TO - Slideshow Gallery
- [3] <https://stackoverflow.com/questions/17883692/how-to-set-time-delay-in-javascript>, How to set time delay in javascript
- [4] <https://stackoverflow.com/questions/6121203/how-to-do-fade-in-and-fade-out-with-javascript-and-css>, How to do fade-in and fade-out with JavaScript and CSS
- [5] <https://www.youtube.com/watch?v=PgAZ8KzfhO8&t=471s> , How to make Website Using HTML And CSS | Website Design with HTML and CSS