

# MaBOr

## Authors

Galan Gelu & Harabagiu Emil

### 1. Abstract

MaBOr este o aplicație WEB care le ofera utilizatorilor acces catre o platforma unde pot vedea informatiile despre anumite evenimente , pot sa se inscrie la aceste evenimente dar si sa isi creeze propriul eveniment.

### 2. Introducere

„ Sa se implementeze o aplicatie Web pentru organizarea de (serii de) evenimente de divertisment de tipul balurilor mascate alinate unor tematici predefinite (exemplificari: cabaret, futurism, mitologie,...) sau specificate de organizatori (una sau mai multe persoane autentificate). Vor fi oferite facilitati pentru expedierea de invitatii -- de dorit, personalizate --, impunerea unor restrictii sau reguli de comportament (i.e. numar maxim de persoane, stil privind decoratiunile interioare sau muzica, interdictii privind consumul de carne, destinat doar persoanelor adulte etc.), rezervare de locuri, managementul de catre organizatori a participantilor identificati pe baza unei adrese de e-mail, a unui cod numeric ori QR generat de sistem, colectarea de impresii (e.g., mesaje textuale, fotografii preluate prin 'upload', selectarea unei pareri de genul "imi place", "oribil", "plictisitor", "super" etc.) in timpul desfasurarii balului sau ulterior, cu posibilitatea partajarii acestora pe diverse retele sociale. Datele gestionate, inclusiv statistici de interes, vor fi disponibile si sub forma de resurse CSV si JSON, iar noutatile referitoare la fiecare eveniment in parte vor fi regasite si ca fluxuri de stiri RSS. "

### 3. Structura

#### 3.1 Tehnologii utilizate

Pentru crearea interfeței utilizatorului, am folosit limbajele HTML5, CSS și JavaScript.

#### 3.2 Pagini

##### 3.2.1 LANDING PAGE

Este prima pagina cu care clientul interactioneaza .Acesta ii pune la dispozitie acestuia comenzi pe care le poate folosi::

- Login
- Inregistrare

##### 3.2.2 REGISTER

Această pagină conține un formular cu date necesare creării unui cont nou.

##### 3.2.3 LOGIN

Pagina in care clientul introduce datele de conectare , pentru a ii fi oferit accesul catre pagina aplicatiei.

### 3.2.4 CREATE EVENT

Această pagină permite completarea unui formular pentru a putea crea un nou eveniment.

### 3.2.5 ABOUT

Această pagină permite vizualizarea informațiilor despre autorii paginii.

### 3.2.6 CONTACT

Această pagină permite vizualizarea datelor de contact ale autorilor dar și completarea unui formular pentru contact.

### 3.2.7 EVENTS

După logarea de pe landingPage utilizatorului îi sunt afisate evenimentele disponibile și descrierea acestora, acesta are posibilitatea să se înscrie în cadrul unui eveniment.

### 3.2.8 ATTENDING EVENTS

În această pagină utilizatorul poate vedea evenimentele pentru care a optat să participe.

## 3.3 Experiența utilizatorului

1. Pagina de landing oferă userului posibilitatea de a își crea un cont nou sau de a se înregistra.
2. User-ul are de asemenea la dispoziție un meniu accesibil din partea de sus a site-ului care îl redirecționează rapid către pagini precum: Events, Contact, About, Attending Events.
3. Întreaga interfață grafică a site-ului este user friendly, facilitând astfel vizualizarea evenimentelor și crearea acestora.

## 3.4 Backend - Noțiuni importante

4. Backendul aplicației a fost realizat în NodeJs.

## 4. Arhitectura bazei de date

Pentru reținerea datelor am folosit o bază de date MongoDB.

## 5. Sistemul de stocare al codului

Pentru stocarea și managementul online al codului-sursă am folosit GitHub:

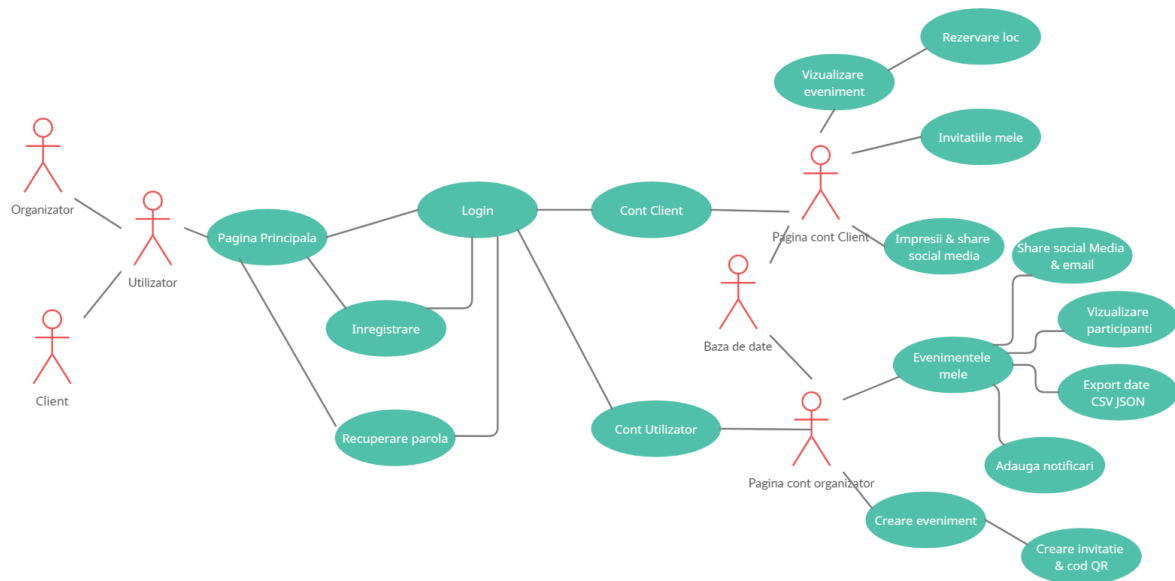
<https://github.com/gelugalan/MaBOorTW>

## 6. Funcționalitățile aplicației

- Client
  - Sistem de logare: Utilizatorul va avea posibilitatea să intre în contul său. Acest lucru îi va oferi anumite funcționalități cum ar fi: posibilitatea de a vizualiza evenimentele și de a se înscrie la ele.
  - Persoanele care au cont pot crea propriile evenimente.
  - Se pot colecta impresii despre fiecare eveniment în parte.
  - Utilizatorii pot încărca în timpul evenimentului imagini și videoclipuri și pot lăsa anumite comentarii.

## 7. Diagrame

### 7.1 Diagrame UseCase



## 8. Task-uri

### 8.1 Stagii de dezvoltare

- Inițial am plecat pe un cu totul alt design care ne-a făcut să ne dăm seama că trebuie să realizăm un template pe care ulterior să-l folosim cu toții în dezvoltarea paginilor.
- Realizarea template-ului
- Realizarea de către fiecare a paginilor precum: register, login, events etc.
- Legarea paginilor și rezolvarea tuturor bug-urilor apărute în urma acestei acțiuni. Precum și necesitatea de a modifica structura anumitor pagini deja realizate.

## 9. Resurse

- [CSS Validator](#)
- [HTML Validator](#)
- [W3Schools](#)
- [Cursuri Tehnologii Web](#)