Ministerul Educației și Cercetării al Republicii Moldova

Colegiul Universității Tehnice al Moldovei

**RAPORTUL**

**STAGIULUI DE PRACTICĂ**

**TEMA:** Studierea temei ,specificul acesteia ,alegerea metodei de realizare a proiectului

Elevul:  **Canatui Gheorghe**

Grupa: **PTPP-241**

Specialitatea: **Programarea si testarea produselor de program**

Baza de practică: **Colegiul UTM , Chisinau**

Conducătorul stagiului de practică de la

Colegiul Universității Tehnice a Moldovei

**Moraru Magdalena**

Chișinău 2025

**REZUMAT**

<https://files.slack.com/files-pri/T088WATE8FN-F08M3MLGFGS/ziua__.png>

**CUPRINS**

[INTRODUCERE 9](#_Toc194744918)

[1 ANALIZA DOMENIULUI DE STUDIU 9](#_Toc194744919)

[1.1 Importanța temei 9](#_Toc194744920)

[1.2 Sisteme similare cu proiectul realizat 9](#_Toc194744921)

[1.3 Scopul, obiectivele și cerințele sistemului 9](#_Toc194744922)

[2 MODELAREA SISTEMUL INFORMATIC 10](#_Toc194744923)

[2.1 Metode de modelare 10](#_Toc194744924)

[2.2 Limbajul și instrumentul de modelare 10](#_Toc194744925)

[2.3 Descrierea comportamentală a aplicației 10](#_Toc194744926)

[2.4 Descrierea structurală a aplicației 10](#_Toc194744927)

[3 REALIZAREA SISTEMULUI 11](#_Toc194744928)

[3.1 Descrierea la nivel de cod pe module 11](#_Toc194744929)

[3.2 Testarea sistemului 11](#_Toc194744930)

[4 DOCUMENTAREA PRODUSULUI REALIZAT 12](#_Toc194744931)

[CONCLUZII 13](#_Toc194744932)

[BIBLIOGRAFIE 14](#_Toc194744933)

[ANEXA A 15](#_Toc194744934)

# INTRODUCERE

# 1 ANALIZA DOMENIULUI DE STUDIU

# Importanța temei

**Buget Tracker**

Tema aleasă pentru practica de la disciplina Programare Procedurală este realizarea unui **site web de tip „Buget Tracker”**. Scopul acestui site este de a ajuta utilizatorii să își gestioneze bugetul personal prin înregistrarea veniturilor și cheltuielilor. Proiectul va fi realizat în două etape: mai întâi va fi creată interfața cu HTML și CSS, iar ulterior va fi adăugată funcționalitatea cu ajutorul limbajului JavaScript. Site-ul va permite utilizatorului să adauge, editeze și șteargă tranzacții, precum și să vadă un rezumat al bugetului

# 1.2 Sisteme similare cu proiectul realizat

* **BudgetBakers (wallet.budgetbakers.com)** – O platformă web accesibilă prin browser care oferă o interfață curată, ușor de navigat. Oferă posibilitatea de a adăuga tranzacții manual și de a genera grafice financiare.Are Interfață curată și organizată pe categorii.
* Grafice simple dar eficiente pentru venituri/cheltuieli.
* Poți introduce tranzacții manual sau automat din cont bancar (pentru idei viitoare).
* Are multe funcții care pot părea copleșitoare la început.
* Nu este complet gratuit – anumite funcții sunt blocate.
* **Spendee (**[**www.spendee.com**](http://www.spendee.com)**)** – Deși este mai cunoscută ca aplicație mobilă, Spendee are și versiune web. Interfața este modernă, cu accent pe design vizual și grafice colorate. Este o sursă bună de inspirație pentru prezentarea vizuală a datelor.
* Interfață prietenoasă și colorată (folosește CSS pentru butoane)
* Include o opțiune de filtrare pe tip de tranzacție (venit/cheltuială).
* Funcționalitățile avansate sunt doar în versiunea premium.
* Necesită cont pentru acces.

# 1.3 Scopul, obiectivele și cerințele sistemului

Scopul:

Scopul sistemului este de a oferi utilizatorilor un site simplu și intuitiv, prin care să își poată gestiona bugetul personal. Acesta va permite introducerea veniturilor și cheltuielilor, urmărirea tranzacțiilor și vizualizarea soldului final, contribuind la o mai bună organizare financiară.

Obiective

* Crearea unei interfețe web atractive și ușor de utilizat folosind HTML și CSS.
* Implementarea cu JavaScript pentru gestionarea tranzacțiilor (adăugare, ștergere, calcul sold).
* Oferirea unui rezumat clar al bugetului (total venituri, total cheltuieli, sold disponibil).
* Stocarea datelor în browser (opțional: folosirea localStorage pentru a păstra tranzacțiile).
* Afișarea datelor într-un mod organizat și lizibil, posibil cu culori diferite pentru venituri și cheltuieli.
  + Cerinte
* Utilizatorul poate introduce o tranzacție (nume, sumă).
* Sistemul calculează automat soldul (venituri - cheltuieli).
* Tranzacțiile sunt afișate într-o listă.
* Utilizatorul poate șterge o tranzacție (cu un buton ).
* Datele sunt salvate local pentru a nu se pierde la reîncărcarea paginii.

# 2 MODELAREA SISTEMUL INFORMATIC

# 2.1 Metode de modelare

# 2.2 Limbajul și instrumentul de modelare

# 2.3 Descrierea comportamentală a aplicației

# 2.4 Descrierea structurală a aplicației

# 3 REALIZAREA SISTEMULUI

# 3.1 Descrierea la nivel de cod pe module

# 3.2 Testarea sistemului

# 4 DOCUMENTAREA PRODUSULUI REALIZAT

# CONCLUZII

# BIBLIOGRAFIE

# ANEXA A