Cuprins:

[GENERALITĂȚI 2](#_Toc42472092)

[CAPITOLUL 1 - Introducere 4](#_Toc42472093)

[1.1 Tema proiectului 4](#_Toc42472094)

[CAPITOLUL 2 – Instrumente de dezvoltare 6](#_Toc42472095)

[2.1 – Internetul 6](#_Toc42472096)

[2.2 – Pagini Web, Site-uri Web și Servere Web 7](#_Toc42472097)

[2.3 – Pagini Web Statice și Dinamice 9](#_Toc42472098)

[2.3.1 – HTML 9](#_Toc42472099)

[2.3.2. – CSS 10](#_Toc42472100)

[2.4 – JavaScript 10](#_Toc42472101)

[2.5 – ReactJS 11](#_Toc42472102)

[2.6 – BootStrap 14](#_Toc42472103)

[2.7 – Baze de date 14](#_Toc42472104)

[2.8 – SQL 15](#_Toc42472105)

[2.8.1 – Instrucțiuni SQL de definire a datelor 15](#_Toc42472106)

[2.8.2 – Instrucțiuni SQL de manipulare a datelor 16](#_Toc42472107)

[2.9 – MySQL 17](#_Toc42472108)

[2.10 – XAMPP 18](#_Toc42472109)

[2.11 – Visual Studio Code 18](#_Toc42472110)

[CAPITOLUL 3 – Specificațiile aplicației 19](#_Toc42472111)

[CAPITOLUL 4 – Implementarea și utilizarea aplicației 20](#_Toc42472112)

[4.1 – Instalarea ReactJS 20](#_Toc42472113)

[4.3 – Crearea bazei de date 20](#_Toc42472114)

[4.3.1 – Crearea bazei de date folosind XAMPP 20](#_Toc42472115)

[4.3.2 – Crearea unui tabel al bazei de date 20](#_Toc42472116)

[CAPITOLUL 5 – Testarea aplicației 21](#_Toc42472117)

[CAPITOLUL 6 – Concluzii 21](#_Toc42472118)

[6.1 – Concluzii 21](#_Toc42472119)

[6.2 – Posibilități de dezvoltare 21](#_Toc42472120)

[BIBLIOGRAFIE 22](#_Toc42472121)

# GENERALITĂȚI

**Capitolul 1 – Introducere** reprezintă partea introductivă a lucrării, prezentarea domeniului din care face parte proiectul, a temei propriu-zise cât și structurarea aplicației.

**Capitolul 2 – Instrumente de dezvoltare** reprezintă o scurtă introducere a principalelor noțiuni legate de Internet. Sunt explicate noțiuni ca Internet, protocoale, aplicații pentru internet, DNS, intranet și extranet, servere web și aplicații web, pagini web statice și dinamice, limbaje de markup, scripting și styling, precum HTML, JavaScript sau CSS. De asemeni sunt prezentate noțiunile de bază ale bazelor de date relaționale. Este prezentat modul de utilizare a MySQL, conectarea și deconectarea de la server, crearea și selectarea bazelor de date, crearea tabelelor și introducerea interogărilor.

**Capitolul 3 – Specificațiile aplicației** prezintă lucrarea. Prezentarea generală a aplicației, interfața cu utilizatorul și modalitatea de stocare a informațiilor și a datelor.

**Capitolul 4 – Implementarea și utilizarea aplicației** reprezintă descrierea aplicației. Implementarea acestui site a fost realizată folosind framework-ul ReactJS a limbajului de programare JavaScript datorită flexibilității și modularității acestuia și a faptului că este de tip open-source și poate fi folosit gratuit, fără restricții. De asemenea, a fost ales sistemul de gestiune a bazelor de date relaționale MySQL datorită faptului că și acesta poate fi folosit gratuit și este unul dintre cele mai folosite produse pentru accesarea și administrarea bazelor de date relaționale.

Interfața grafică a aplicației este construită pe baza unui template, pe care toate paginile site-ului îl folosesc pentru a păstra o imagine unitară a întregului site.

Pentru stilizarea modernă a diferitelor componente HTML a fost folosită librăria BootStrap, versiunea specială pentru ReactJS, iar pentru definirea aspectului final al aplicației s-a folosit un fișier CSS, acesta putând fi modificat, sau înlocuit în totalitate, iar întreg site-ul își va schimba automat înfățișarea.

Prin combinarea acestor trei produse, ReactJS, MySQL și BootStrap, aplicația realizată este una foarte flexibilă, putându-se adăuga, ulterior, noi funcționalități.

**Capitolul 5 – Concluzii** prezintă opinia mea personală despre aplicația realizată cât și posibilitățile ulterioare de dezvoltare a aplicației.

# CAPITOLUL 1 - Introducere

Se poate spune, pe drept cuvânt, că trăim într-o societate informatizată. În zilele noastre, întâlnim calculatoare peste tot, de la micul magazin din colț, care-și ține evidențele cu ajutorul unui calculator și până la ghișeul la care plătim abonamentele de telefonie sau taxele și impozitele, la examenele pentru permisul de conducere. Peste tot sunt calculatoare, legate de cele mai multe ori între ele, formând astfel rețele de calculatoare. Toate acestea se datorează faptului că ne dăm seama din ce în ce mai mult că sistemele de calcul, calculatoarele, ne ușurează atât munca cât și viața, prin apariția lor.

Să ne gândim puțin cât de mult s-a schimbat lumea de când au apărut calculatoarele. Înaintea apariției calculatoarelor, orice tip de evidență era înregistrată pe hârtie, scrise de mână sau, în cel mai bun caz, dactilografiate. Marele dezavantaj al acestei metode era că acele hârtii se deteriorau în timp, sau pur și simplu se pierdeau în arhive imense. Astfel, apariția calculatorului reprezenta o mare avansare în domeniu, dar tot odată și în alte domenii.

Oamenii nu mai erau nevoiți să-și țină evidențele pe hârtii, deoarece pur și simplu introduceau datele în calculator și le salvau pe discul magnetic al acestuia. Și așa, datele erau într-un loc sigur, securizat, unde nu se deteriorau, nici nu se pierdeau, iar accesul la ele îl aveau doar persoanele care erau desemnate pentru utilizare și stricta securitate a discului magnetic, sau, puteau fi puse la dispoziția altor persoane/instituții, prin intermediul Internetului.

## Tema proiectului

Omenirea, prin evoluția informaticii, care cu fiecare zi ce trece îmbunătățește viața omului, unde cei tineri devin bătrâni, tot așa este și cu calculatoarele, care atunci când au apărut erau în număr mic, dar acum, oriunde am merge, mereu o să vedem că oamenii lucrează pe calculatoare, tablete sau telefoane mobile, chiar dacă sunt modele mai vechi. În ziua de astăzi nu există instituție de stat sau companie privată care să nu fie dotată cu calculatoare. Sa ne gândim numai la bănci, service-uri auto sau hoteluri, toate folosesc calculatoare pentru a-și ține evidențele, să transfere date sau pur și simplu să caute și să acceseze informații de pe Internet.

Astfel, aplicația ce face subiectul prezentei lucrări, se dorește a fi colecția de proiecte care fac proba competențelor personale, păstrând și prezentând dovezi pertinente ale cunoștințelor și aptitudinilor dobândite în domeniul programării și dezvoltării aplicațiilor informatice pe ramura de FrontEnd. Astfel, prin intermediul internetului și a unui domeniu informatic, se pune la dispoziția oricărei persoane/entități interesate, Portofoliul – colecția de proiecte, fiecare dintre acestea putând fi rulat și testat individual.

# CAPITOLUL 2 – Instrumente de dezvoltare

În această lucrare va fi descris modul de implementare a unei aplicații WEB folosind unul din framework-urile limbajului de programare JavaScript, și anume ReactJS. În cadrul acestei aplicații se vor folosi fișiere de tip *JS*, *HTML* și *CSS* iar informațiile vor fi citite/salvate dintr-o baza de date de tip *MySQL*. Legătura cu baza de date se va realiza prin intermediul unor fișiere de tip *PHP*.

Aplicația va fi dezvoltată într-un mediu de lucru local, de tip LocalServer, iar la final va fi compilată varianta de producție și copiată pe un server real, putând fi accesată de orice persoana care cunoaște adresa URL și folosește un calculator, tabletă sau telefon mobil, ce are o conexiune la Internet.

## 2.1 – Internetul

Prin Internet înțelegem, de obicei, ansamblul rețelelor de calculatoare interconectate din întreaga lume. De fapt, unii susțin că Internetul nu este neapărat o rețea, ci mai degrabă un ansamblu de reguli – protocoale de comunicație – care permit transferul de date între diferite rețele de pe glob, implicit la informațiile stocate în calculatoarele acestora.

Totuși, Internetul este o gigantică rețea de calculatoare, mai precis o rețea de rețele de calculatoare, așa cum se poate vedea în figura-1. Unele dintre aceste calculatoare oferind o multitudine de servicii, în timp ce altele oferă o diversitate de informații pentru oamenii de pe întregul glob.

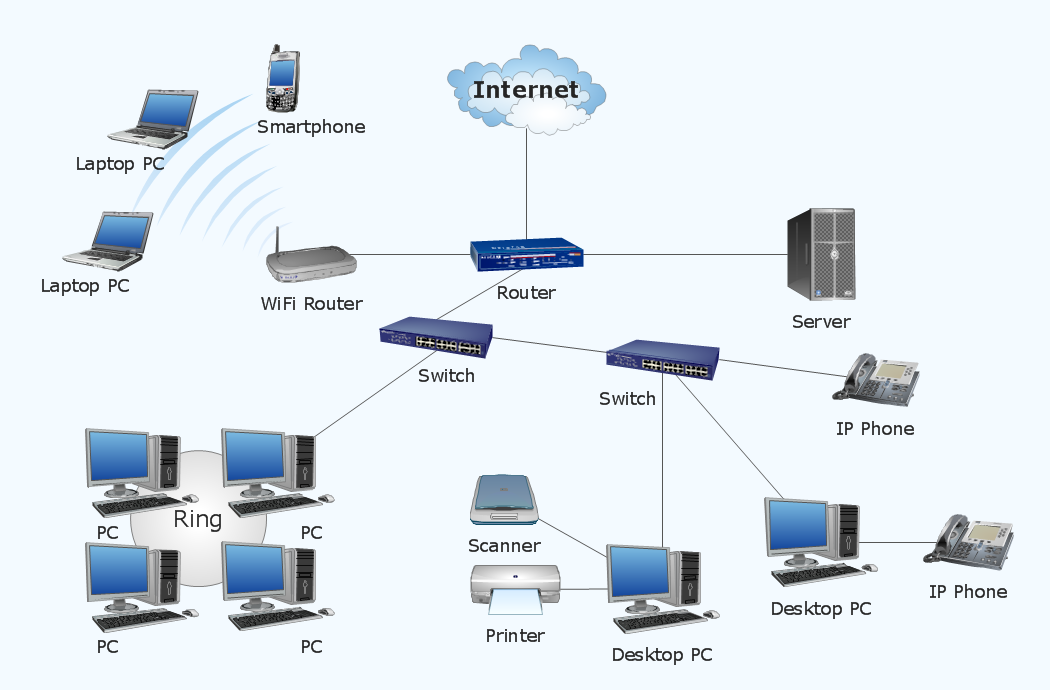


Figura 1 – Reprezentarea unei rețele de dispozitive, conectate la Internet

Accesul la Internet este modul de conectare în rețea, cât, mai ales, accesul la informația ce se vehiculează prin calculatoarele legate în rețea, posibilitatea de comunicație cu specialiști din toată lumea.

## 2.2 – Pagini Web, Site-uri Web și Servere Web

Construcția WWW (*World Wide Web*) este bazată pe protocolul numit HTTP/S (*HyperText Transfer Protocol/Secure*). Acesta este un protocol mic și rapid care se potrivește foarte bine sistemelor informatice multimedia.

Internetul reprezintă o mulțime globală de calculatoare interconectate, similar unei rețele locale, dar la o scară mult mai largă. Elementul primar al Internet-ului este WWW-ul, sau Web-ul, care este un suport pentru text, grafică, animație și sunet. Documentele destinate Web-ului sunt cunoscute sub numele de pagini Web.

Paginile Web, în sine, pot fi documente foarte complexe, interesante și atractive. Acestea sunt memorate pe HDD-ul (*Hard Disk Drive*) unui sever specializat, sunt gestionate printr-un software special, sunt regăsite și afișate prin intermediul navigatoarelor Web (browsere).

Browser-ul Web afișează paginile Web prin interpretarea unor marcatori, definiți cu ajutorul unui limbaj special numit HTML (*HyperText Markup Language*), utilizați pentru a codifica pagina de Web cu informația de afișat. Marcatorii au diferite semnificații. De exemplu aceștia semnifică modul în care vor fi așezate în pagină și afișate apoi pe ecran, diversele componente ale paginii, sau stabilesc legături între documente/fișiere.

Un Site Web este definit ca o colecție coerentă de informații, prezentată sub forma unor pagini Web, fișiere multimedia, documente, formulare, etc .., între care există legături bine definite.

Într-un Site Web bine proiectat, toate celelalte pagini punctează către pagina principală, prin Hypelink-uri, chiar dacă browser-ele au butoane de navigare speciale pentru acest lucru.

Atunci când se realizează un Site Web, aceste fișiere sunt păstrate, în mod uzual, într-un director, sau o colecție de directoare, în HDD-ul local iar acesta este cunoscut sub numele de site local (*Local Site*).

Prin publicarea unui site local (*Upload*), directorul principal, împreună cu conținutul acestuia, este transferat la serverul Web care conține un Software prin care site-ul este transmis către browser-ele Web ale calculatoarelor conectate la Internet și care solicită accesarea acelui site. Odată publicat, site-ul local se transformă în site Web, iar interacțiunea utilizatorului cu el are loc similar modului descris în figura 2.

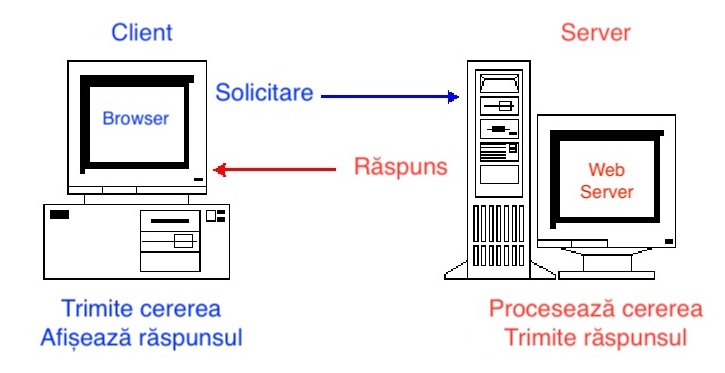


Figura 2 - Interacțiunea dintre Browser si Web Server

Un Server Web, este un program (*software*) care furnizează pagini Web la cerere. Când un utilizator, de la o adresă IP specifică, solicită un anumit fișier, serverul Web încearcă să obțină acel fișier și să-l trimită înapoi utilizatorului.

Fișierul solicitat poate fi codul sursă HTML al unei pagini Web, o imagine .GIF, un document .PDF sau un fișier multimedia audio tip .MP3 sau video tip .AVI. Browser-ul Web este cel care determină ceea ce trebuie cerut, nu serverul Web.

Conexiunile la serverul Web se stabilesc pe măsură ce sunt solicitate resurse; se transmite o cerere a unei pagini Web de la un server Web, o conexiune HTTP este stabilită prin intermediul Internet-ului între gazda solicitantă și gazda pe care rulează serverul Web. Pagina solicitată este transmisă prin acea conexiune, iar aceasta este întreruptă de îndată ce răspunsul este primit de către inițiator, în final pagina fiind interpretată și afișată solicitantului.

## 2.3 – Pagini Web Statice și Dinamice

### 2.3.1 – HTML

Paginile Web sunt fișiere cu simplu text folosind limbajul HTML. Acesta este implementat ca o mulțime de elemente (*Tag-uri*).

Tag-urile HTML sunt folosite de către autorii paginilor Web pentru a marca paginile de text, iar browser-ele le folosesc pentru a randa și afișa informațiile pentru vizualizarea de către utilizator. Marea majoritate a paginilor Web conțin hyperlink-uri către alte pagini Web.

Fiind un limbaj de mark-up, HMTL-ul permite crearea layout-ului paginilor și a formularelor, dar nimic mai mult, adică o pagina Web Statică.

### 2.3.2. – CSS

Majoritatea browser-elor noi permit folosirea și a altor tehnologii, dintre care cea mai cunoscută este CSS (*Cascading Styles Sheet*). Acest limbaj permite descrierea (*stilizarea*) unui document HTML, adică felul în care un anumit element trebuie să fie poziționat în pagină, culoarea textului, mărimea fontului, etc ....

De asemeni, prin CSS se pot crea anumite efecte de umbrire, mișcare și chiar animații ale unor elemente, ceea ce poate conferi puțin dinamism unei pagini Web, ce inițial a fost statică.

## 2.4 – JavaScript

Pentru a se construi interfețe intuitive, și sofisticate în același timp, dar mai ales dinamice, este necesar a se folosi și un limbaj de *scripting* la nivel de client. *Scripting-ul* permite scrierea de cod (mici programe) care rulează în cadrul browser-ului, direct pe calculatorul clientului.

Cel mai cunoscut limbaj de scripting pe parte de client este, fără nicio îndoială, JavaScript, limbaj ce este suportat, mai mult sau mai puțin, de aproape orice browser existent. Folosind JavaScript se pot realiza: animarea textului și a imaginilor, validarea formularelor, crearea de meniuri drop-down și a controalelor de navigare, se pot efectua procesări numerice de bază sau modificări asupra textelor. Pe scurt, JavaScript poate introduce multiple funcționalități în paginile Web.

JavaScript este un limbaj de programare orientat obiect bazat pe conceptul prototipurilor.

Scripting-ul permite programatorilor să detecteze și să proceseze *evenimentele*. Spre exemplu, o pagină care se încarcă, un formular trimis, mișcarea pointer-ului mouse-ului asupra unei imagini, toate acestea sunt evenimente, iar script-urile pot fi executate automat de browser atunci când acestea au loc.

Script-urile pot fi incluse în codul HTML, dar cel mai bine și corect, este ca acestea să fie stocate în fișiere externe și legate (*importate*) în interiorul codului HTML prin intermediul tag-ului <script></script>.

Spre deosebire de alte limbaje de script-ing, precum PHP (*PHP: Hypertext PreProcessor*) ce este executat pe serverul Web, JavaScript este executat direct în calculatorul clientului, în browser-ul acestuia.

Dar, JavaScript se poate folosi și pentru a rula pe server, cu ajutorul unui mediu de lucru, de tip Open-Source, numit NodeJS. Astfel a luat naștere o nouă paradigmă, anume ”JavaScript peste tot”, adică folosirea unui singur limbaj de programare pentru crearea scripturilor ce rulează atât în browser-ul clientului cât și pe Web server.

NodeJS permite crearea paginilor Web dinamice direct de pe Web server.

## 2.5 – ReactJS

ReactJS (React.js sau React) este o bibliotecă (*un framework*) JavaScript, creată special pentru construirea interfețelor utilizator. ReactJS este open-source și este menținut de Facebook, Instagram și o comunitate de mii de programatori și corporații.

ReactJS este eficient, flexibil și ne permite să construim componente încapsulate care se auto-gestionează, ca mai apoi să le putem combina pentru a face interfețe complexe.

Librăria este în prezent folosită în website-urile unor celebre companii precum Facebook, Netflix, Airbnb, DropBox sau Yahoo! Mail. Ecosistemul său bogat – incluzând instrumente precum Flux, Redux sau Node.js în backend și în multe librarii open-source de taskuri, cât și suportul său important din partea corporațiilor și a comunității în continuă mișcare, arată faptul că ReactJS este o tehnologie modernă pe care te poți baza în dezvoltarea de interfețe utilizator de ultimă generație.

De ce să alegem ReactJS ?

ReactJS ne permite să creăm repede o interfața utilizator scalabilă și ușor de utilizat pentru aplicațiile web. Este una dintre librăriile open-source cele mai populare în rândul programatorilor dar și al mediului de afaceri, mulțumită avantajelor sale în dezvoltarea aplicațiilor web:

* Permite dezvoltarea de aplicații la scară largă în scurt timp și la un nivel superior de calitate;
* Permite scrierea de cod curat, modular și reutilizabil;
* Aplicațiile web construite în ReactJS sunt flexibile, se pliază pe cerințele SEO (*Search Engine Optimization – Optimizarea pentru motoarele de căutare*), sunt ușor de scalat și menținut;
* Este ușor să se treacă la ReactNative și să se creeze aplicații mobile cu un aspect nativ;
* Este ideal pentru proiecte ce pot fi sparte în componente separate și mai apoi reutilizabile.

În mod normal, un site web va folosi fișierele HTML pentru a reactualiza DOM-ul (*Document Object Model*), proces ce face ca ”lucruri să se întâmple” fără a fi nevoie ca utilizatorul să facă reîncărcarea manuală la pagina web. Acest lucru este acceptabil pentru aplicații mici, dar pe măsură ce aplicația crește, odată cu aceasta crește și DOM-ul (reprezentarea structurii logice a documentului HTML sau XML precum este evidențiat și in Figura 3.) și de aici intervin timpii mari de încărcare, procesare și afișare a paginilor către utilizatori.

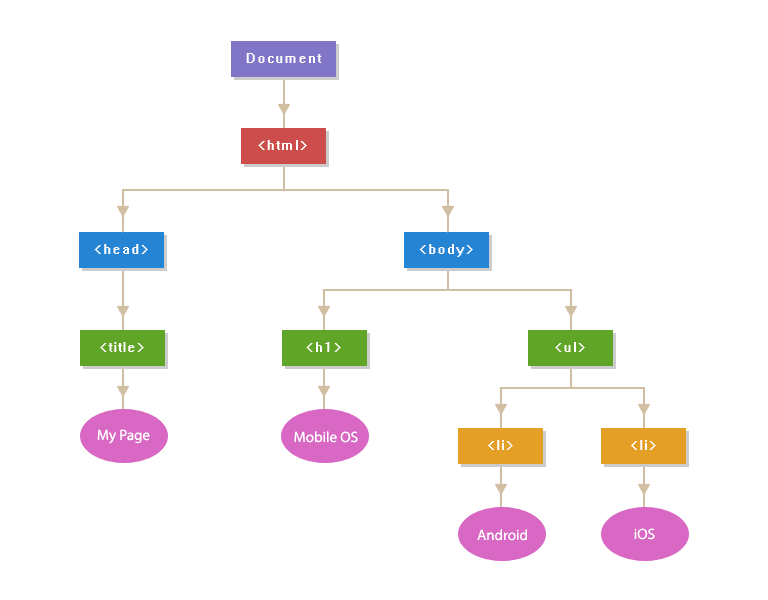


Figura 3 – Reprezentarea DOM a unui document HTML

În schimb, dacă programatorul va folosi librăria ReactJS, atunci aplicația web va crea un DOM virtual, care este o copie în memorie a DOM-ului, iar ReactJS se va folosi de acest DOM virtual pentru a urmări ce componentă sau componente a DOM-ului actual trebuie reîncărcate la apariția unui eveniment, spre exemplu când utilizatorul apasă pe un buton, sau duce pointerul mouse-ului deasupra unei imagini.

Acest mod de reîncărcare selectivă a elementelor utilizează mai puține resurse pentru calcul și se transpune direct în timpi de încărcare mai mici a paginii web.

## 2.6 – BootStrap

Bootstrap este un framework CSS gratuit și open-source, intuitiv, puternic, direcționat către dezvoltarea web front-end receptivă și mobilă. Conține elemente și șabloane de design reutilizabile, bazate pe HTML, CSS și JavaScript pentru tipografie, formulare, butoane, meniuri și alte componente de interfață.

## 2.7 – Baze de date

Bazele de date au devenit o componentă esențială a vieții de fiecare zi din societatea actuală. În cursul oricărei zile, fiecare dintre noi desfășurăm activități ce implică interacțiunea cu o bază de date, ca de exemplu depunerea sau extragerea unor sume de bani din bancă, rezervarea biletelor de avion sau a unei camere de hotel.

În sensul cel mai larg, *o bază de date* (*DataBase* sau *DB*) este o colecție de date corelate din punct de vedere logic, care reflectă un anumit aspect al lumii reale și este destinată unui anumit grup de utilizatori. O bază de date poate fi creată și menținută manual (de exemplu fișele de evidență a cărților dintr-o bibliotecă, așa cum erau folosite cu ani în urmă) sau computerizat, ceea ce se va realiza și în prezentul proiect.

O bază de date trebuie să asigure:

* *Abstractizarea datelor*, baza de date fiind un model al realității;
* *Integrarea datelor*, se referă la corectitudinea datelor încărcate și manipulate astfel încât să respecte restricțiile de integritate;
* *Securitatea datelor*, adică limitarea accesului la baza de date;
* *Partajarea datelor*, datele putând fi accesate de mai mulți utilizatori, eventual în același timp;
* *Independența datelor*, organizarea datelor să fie transparentă pentru utilizatori, modificările în baza de date sa nu afecteze funcționarea aplicațiilor.

## 2.8 – SQL

SQL (*Structured Query Language – Limbaj Structurat de Interogare*) este un limbaj de programare specific lucrului cu bazele de date. În timp, acesta a devenit un standard în domeniu (standardizat ANSI-ISO), fiind cel mai popular limbaj utilizat pentru crearea, modificarea, regăsirea și manipularea datelor de către Sistemele de Gestiune a Bazelor de Date relaționale.

Caracteristicile generale ale limbajului SQL sunt:

* acesta conține atât componenta de descriere a datelor, DDL (*Data Description Language – Limbaj de Descriere a Datelor*), cât și componenta de manipulare a datelor, DML (*Data Manipulation Language – Limbaj de Manipulare a Datelor*);

### 2.8.1 – Instrucțiuni SQL de definire a datelor

**Instrucțiunea de creare** a unui tabel (CREATE TABLE) definește atributele (coloanele tabelului), domeniile atributelor şi diferite constrângeri pe care datele înregistrate (valori ale atributelor) trebuie să le respecte pentru asigurarea integrităţii (corectitudinii) bazei de date. Sintaxa generală a acestei instrucţiuni este:

CREATE TABLE nume\_tabel (

coloana\_1 domeniu\_1,

coloana\_2 domeniu\_2,

...................,

coloana\_n domeniu\_n);

**Instrucțiunea de modificare** a unui tabel (ALTER TABLE) permite adăugarea sau ștergerea unor atribute, modificarea domeniilor unor atribute, precum şi adăugarea, modificarea sau ştergerea unor constrângeri ale tabelului.

Pentru adăugarea atributului DataAngajarii în tabelul ANGAJATI, se scrie în felul următor:

ALTER TABLE ANGAJATI ADD DataAngajării date;

Pentru ștergerea atributului Functie din tabelul ANGAJAT, se poate face cu comanda:

ALTER TABLE ANGAJAT DROP Functie;

**Instrucțiunea de ștergere** a unui tabel este:

DROP TABLE nume\_tabel;

### 2.8.2 – Instrucțiuni SQL de manipulare a datelor

**Instrucțiunea de selectare** SELECT reprezintă blocul de interogare de bază și ea selectează informațiile dorite din tabelele bazei de date. Aceasta este o instrucțiune foarte puternică și are următoarea sintaxă generala:

SELECT lista\_coloane FROM lista\_tabele [WHERE condiție];

Se remarcă astfel 3 secțiuni (clauze) importante ale construcției de interogare:

* + clauza SELECT: indică lista atributelor (coloanelor) unor tabele sau al expresiilor care vor fi selectate și afișate. Coloanele din listă trebuie să aparțină uneia din tabelele specificate în clauza FROM;
  + clauza FROM: indică tabelele asupra cărora se face interogarea;
  + clauza WHERE: este urmată de o condiție, dată ca o expresie booleană.

**Instrucțiunea de introducere** INSERT se folosește, după cum însuși sugerează, pentru introducerea liniilor într-un tabel și are următoarea sintaxă:

INSERT INTO nume\_tabel (coloana\_1, coloana\_2, ...)

VALUES (valoare\_1, valoare\_2, ...);

**Instrucțiunea de actualizare** UPDATE permite actualizarea valorilor coloanelor (atributelor) din una sau mai multe linii ale unui tabel, si are sintaxa de forma:

UPDATE nume\_tabel

SET coloana\_1 = expr\_1, coloana\_2 = expr\_2, ...

[WHERE condiție];

**Instrucțiunea de ștergere** DELETE permite ștergerea uneia sau mai multor linii ale unui tabel, și are următoarea sintaxă:

DELETE FROM nume\_tabel [WHERE condiție];

Din tabel sunt șterse acele linii care îndeplinesc condiția din clauza WHERE. Daca este omisă clauza WHERE, atunci vor fi șterse toate liniile din tabel.

## 2.9 – MySQL

MySQL este cel mai popular Sistem de Gestiune al Bazelor de Date relaționale, de tip Open-Source, la ora actuală, fiind o componentă cheie a stivei LAMP (Linux, Apache, MySQL, PHP).

Pentru a administra bazele de date MySQL se poate folosi modul linie de comandă (*CLI – Command Line Interface*) sau, prin descărcarea de pe Internet a unei interfețe grafice: MySQL Administrator si MySQL Query Browser. Un alt instrument de management al acestor baze de date este și aplicația SQL Manager.

MySQL poate fi rulat pe mai toate Sistemele de Operare: GNU/Linux, MacOSX, Windows, Solaris, NetBSD, SunOS, etc...

Printre caracteristicile de bază, se remarcă:

* funcționarea pe diferite platforme;
* complet multi-threaded folosind thread-uri de kernel, adică poate lucra cu ușurință pe mai multe procesoare, dacă acestea sunt disponibile;
* folosește tabele temporare stocate în memorie;
* serverul este disponibil ca program separat ce poate fi folosit într-un mediu de rețea de tip client/server. De asemenea, este disponibil și ca bibliotecă ce poate fi inclusă în aplicații de sine stătătoare.

### 2.10 – XAMPP

Pentru stocarea informațiilor introduse în baza de date se va folosi XAMPP, care este un pachet de aplicații ce constituie infrastructura software necesară găzduirii site-urilor web: server de web (*Apache*), server de date (*MySQL*) și interpretoare pentru scripturi PHP.

XAMPP a fost creat însă pentru a pune la dispoziția programatorilor un instrument eficient de testate a diferitelor aplicații în curs de dezvoltare. Odată instalat pe calculatorul propriu, pachetul de aplicații va face ca acesta să aibă comportamentul unui server, permițând astfel testarea aplicațiilor scrise fără a intra în conflict cu firma care va găzdui în final aplicația software realizată.

### 2.11 – Visual Studio Code

Visual Studio Code (*VS-Code*) este un editor gratuit, de tip open-source, dezvoltat de către Microsoft pentru platformele Windows, MacOSX și Linux.

VS-Code are integrat propriul *Terminal*, un sistem de management al versiunilor ce suportă Git, cât și un robust sistem de auto-completare, de tip *InteliSense*. De asemeni, are disponibile peste 10.000 de extensii ce pot fi descărcate și instalate, ceea ce îl face extrem de personalizabil, astfel că fiecare programator și-l poate adapta propriilor nevoi.

Într-un studiu efectuat în 2019, peste 50% dintre respondenți au afirmat că folosesc VS-Code ca principal editor pentru programare.

# CAPITOLUL 3 – Specificațiile aplicației

Proiectul propus pentru a fi dezvoltat în această lucrare este o aplicație web și voi folosi VS-Code, unde voi inițializa un proiect ReactJS.

În cadrul acestui proiect voi folosi librarii externe precum React-Bootstrap, React-Router, **Ion-Icons**, etc. Aceste librarii se vor instala prin intermediul CLI și au rolul de a facilita navigarea între paginile aplicației, de a conferi proprietăți de adaptabilitate (*Responsive)* paginilor, în funcție de dispozitivul și de rezoluția ecranului de pe care este accesată aplicația, de a integra diverse imagini prestilizate.

Baza de date este creată în XAMPP iar în timpul dezvoltării aplicației, va fi pusă la dispoziția unui server NodeJS prin intermediul XAMPP și/sau MySQLWorkbench. La final doresc ca baza de date să fie transferată pe serverul domeniului personal, împreună cu varianta *Production Build* a aplicației.

# CAPITOLUL 4 – Implementarea și utilizarea aplicației

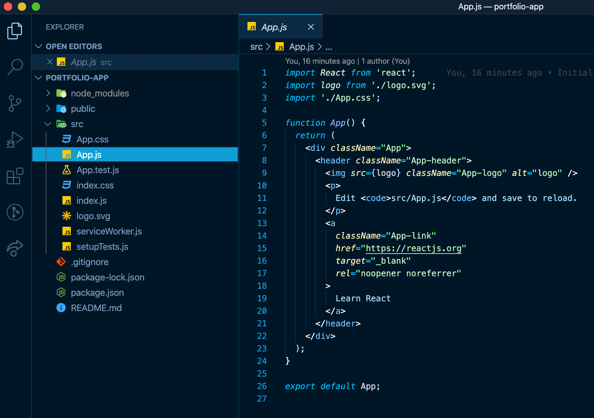
Dezvoltarea aplicației web se va realiza în Sistemul de Operare MacOS Catalina v10.15.5, astfel că toate celelalte aplicații și pachete de programe necesare, vor fi specifice sistemului de operare MacOSX.

## 4.1 – Inițializarea proiectului ReactJS și instalarea librăriilor

Se creează pe desktop un folder nou cu numele *Portfolio*. Vom deschide acel folder cu VS-Code, iar din Terminal vom lansa comanda:

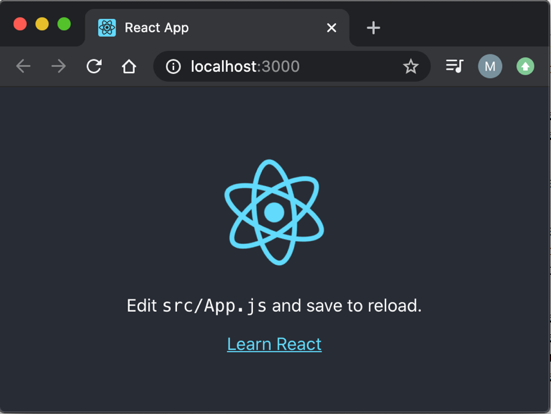
npx create-react-app portfolio-app

După finalizarea instalării, se navighează în interiorul folderului */portfolio-app* unde se observă structura de foldere și fișiere create în timpul inițializării proiectului.



Se poate lansa în execuție aplicația, prin comanda: npm run start

Această comandă realizează compilarea aplicației în *modul dezvoltare* și încărcarea acesteia în browser-ul Chrome, browser-ul default pe acest calculator.



Se instalează din *Terminal* librăria ReactRouter: npm install --save react-router-dom, librărie ce facilitează navigarea atât între paginile aplicației cât și între paginile create în mod dinamic din resursele obținute.

* React-Bootstrap: npm install react-bootstrap bootstrap
* React-Router-Bootstrap: npm install -S react-router-bootstrap pentru a putea integra NavLink din router-dom in Nav.Link din React-Bootstrap Navigation menu
* MDB-React - npm install mdbreact

Folosirea variabilelor in CSS, :root {..}

Folosirea MDBReact si introducerea script-ului in index.html din folderul src.

## 4.3 – Crearea bazei de date

### 4.3.1 – Crearea bazei de date folosind XAMPP

### 4.3.2 – Crearea unui tabel al bazei de date

### 4.3.3 – Exportarea bazei de date din XAMPP

### 4.3.4 - Importarea bazei de date în MySQLWorkbench /phpMyAdmin

### 4.3.5 – Accesarea bazei de date (din aplicație și din NodeJS)

# CAPITOLUL 5 – Testarea aplicației

# CAPITOLUL 6 – Concluzii

## 6.1 – Concluzii

## 6.2 – Posibilități de dezvoltare

# BIBLIOGRAFIE

1. Conf. Dr. ing. Mihai DAMIAN - Curs UTCN-IAP – *Programarea Interfețelor Utilizator*, Cluj-Napoca, 2020;
2. Prof. ing. Ildiko REVNIC – Curs UTCN-IAP – *Crearea și exploatarea bazelor de date relaționale*, Cluj-Napoca, 2019;
3. Conf. Dr. ing. Mihai DAMIAN & Prof. Sanda TOMA – Curs UTCN-IAP – *Realizarea saiturilor și aplicațiilor pentru WWW*, Cluj-Napoca, 2019;
4. <https://reactjs.org>;
5. <https://wikipedia.org;>

##### **Structura lucrării**

* O introducere cuprinzând descrierea problemei care urmează a fi rezolvată (obiective, cerințe, restricții, etc.)
* Posibilități (variante) de rezolvare a problemei (cu referințe la bibliografie)
* Justificarea metodei alese
* Prezentarea detaliată a cerințelor aplicației
* Prezentarea arhitecturii hardware și/sau software a aplicației
* Prezentarea detaliată a modului de rezolvare a temei (cu programe listate și explicate, copii ecran cu rezultate etc.)
* Precizarea testelor efectuate și rezultatele obținute
* Posibilități de continuare și extindere a temei.
* Bibliografie