

TEMA 2

Obiectiv:

Obiectivul acestei teme este familiarizarea cu șablonul architectural *Client/Server*.

Cerințe:

Transformați aplicația desktop implementată la **tema 1** într-o aplicație client-server. Mare parte din modelul logic (inclusiv persistența) va face parte din server, mai puțin partea care poate fi determinată din datele primite de la server (generare rapoarte, statistică, etc.).

- ❖ În **faza de analiză** realizați diagrama cazurilor de utilizare.
- ❖ În **faza de proiectare** realizați diagrama de clase corespunzătoare aplicației **server** și diagrama de clase corespunzătoare aplicației **client**.
- ❖ În **faza de implementare** scrieți cod pentru îndeplinirea tuturor funcționalităților precizate de diagrama cazurilor de utilizare utilizând unul dintre următoarele limbaje de programare: C#, C++, Java, Python.
- ❖ Finalizarea temei va consta în predarea unui director ce va cuprinde:
 - Un fișier word care cuprinde numele studentului, grupa, enunțul problemei și instrumentele utilizate.
 - Un fișier cu diagramele UML realizate;
 - Directorul cu aplicația implementată.

Constrângeri ale aplicației:

- ❖ Pentru persistență se va utiliza o bază de date relațională (MySQL, SQL Server, Oracle, etc.).
- ❖ Se cere utilizarea arhitecturii client/server, **NU** web client/server.

Observație:

Se va utiliza baza de date doar în aplicațiile unde este necesară persistența.