

Lucrare individuală Nr 1

Tema: Aplicație pentru rețete culinare

Disciplina: Planificarea aplicațiilor desktop

Varianta: 6

Grupa: P-2423

Elevi: Pricop Maxim, Celac Marinela

Profesor: Gairunova Natalia

Descrierea lucrării

Tema proiectului a constat în planificarea unei aplicații desktop numită Rețete Culinare. Sarcina a inclus redactarea unui document SRS complet: introducere, descriere generală, cerințe funcționale și nefuncționale, interfețe, restricții și diagrame.

Scopul aplicației și obiectivele utilizării

Scop: oferirea unei platforme intuitive pentru descoperirea, organizarea și partajarea rețetelor culinare, cu un editor liber pentru conținut și posibilitatea de a gestiona vizibilitatea rețetelor (public/privat).

Obiective principale:

- Permite utilizatorilor să caute rapid rețete după titlu, ingrediente și conținut.
- Să ofere posibilitatea utilizatorilor autentificați să adauge, să editeze și să salveze rețetele proprii.
- Să asigure o experiență de utilizator bună, inclusiv pe ecrane mobile.
- Să protejeze confidențialitatea conținutului privat și integritatea datelor.

Utilizatorii țintă

- Persoanele interesate de gastronomie care folosesc aplicația pentru învățare.
- Bucătari amatori care caută idei și instrucțiuni pas-cu-pas.
- Utilizatorii ce doresc să învețe să gătească.
- Persoanele care doresc să-și stocheze rețele personale unde.
- Persoanele ce doresc să descopere o cultură nouă prin bucate.

Rezumat SRS

- **Autentificare / conturi:** utilizatori se pot înregistra și autentifica; cei neautentificați pot doar vizualiza rețetele publice.
- **Adăugare/Editare/ștergere:** utilizatorii proprietari pot edita și șterge propriile rețete; editorul permite text liber și inserare imagini oriunde.
- **Copiere privată:** utilizatorul autentificat poate copia o rețetă publică; copia devine privată și poate fi modificată independent.
- **Căutare & filtre:** căutare liberă și filtre pe pagină principală după dificultate, categorie și ingrediente.
- **Interacțiune:** comentarii, salvare în favorite, copiere/export conținut.
- **Validări:** titlu și imagine principală obligatorii; dacă rețeta e publică trebuie cel puțin o categorie.

Modulele Aplicației

Interfața

- **Pagina principală** — listă rețete, miniaturi, filtre și câmp de căutare.
- **Pagina detaliu rețetă** — afișează titlu, imagine principală, conținut formatat, comentarii, butoane (copiere, favorite, comentariu, editare dacă ești proprietar).
- **Editor rețetă** — WYSIWYG pentru creare/edita conținut; upload imagini; setări public/privat; alegere categorii.
- **Ecran autentificare/înregistrare** — formulare login, resetare parolă.

Business Logic

- **Autentificare** — login, înregistrare, resetare parolă.
- **Manager de rețete** — creare, editare, ștergere rețetă.
- **Căutare și filtrare** — caută după titlu/ingrediente/text, aplică filtre (dificultate, categorie, ingrediente).
- **Comentarii** — adaugă/șterge comentarii.
- **Lista rețetelor favorite** — gestionează lista de favorite a unui utilizator.

Gestionarea datelor

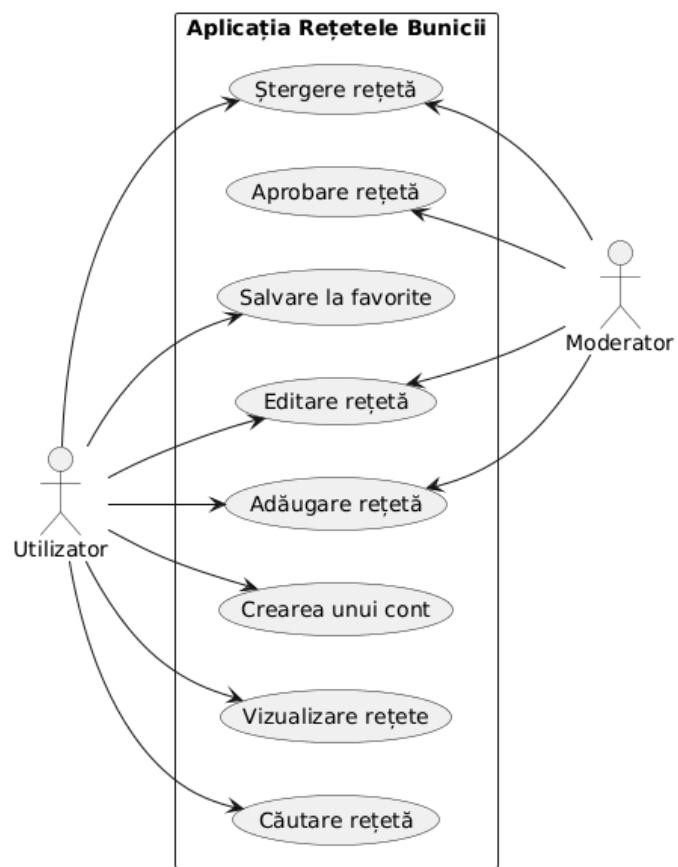
- **Bază de date** — tabele pentru Users, Recipes, Comments.
- **Stocare media (fișiere)** — Stocarea imaginilor principale și imaginile încorporate în rețete.

Module Auxiliare

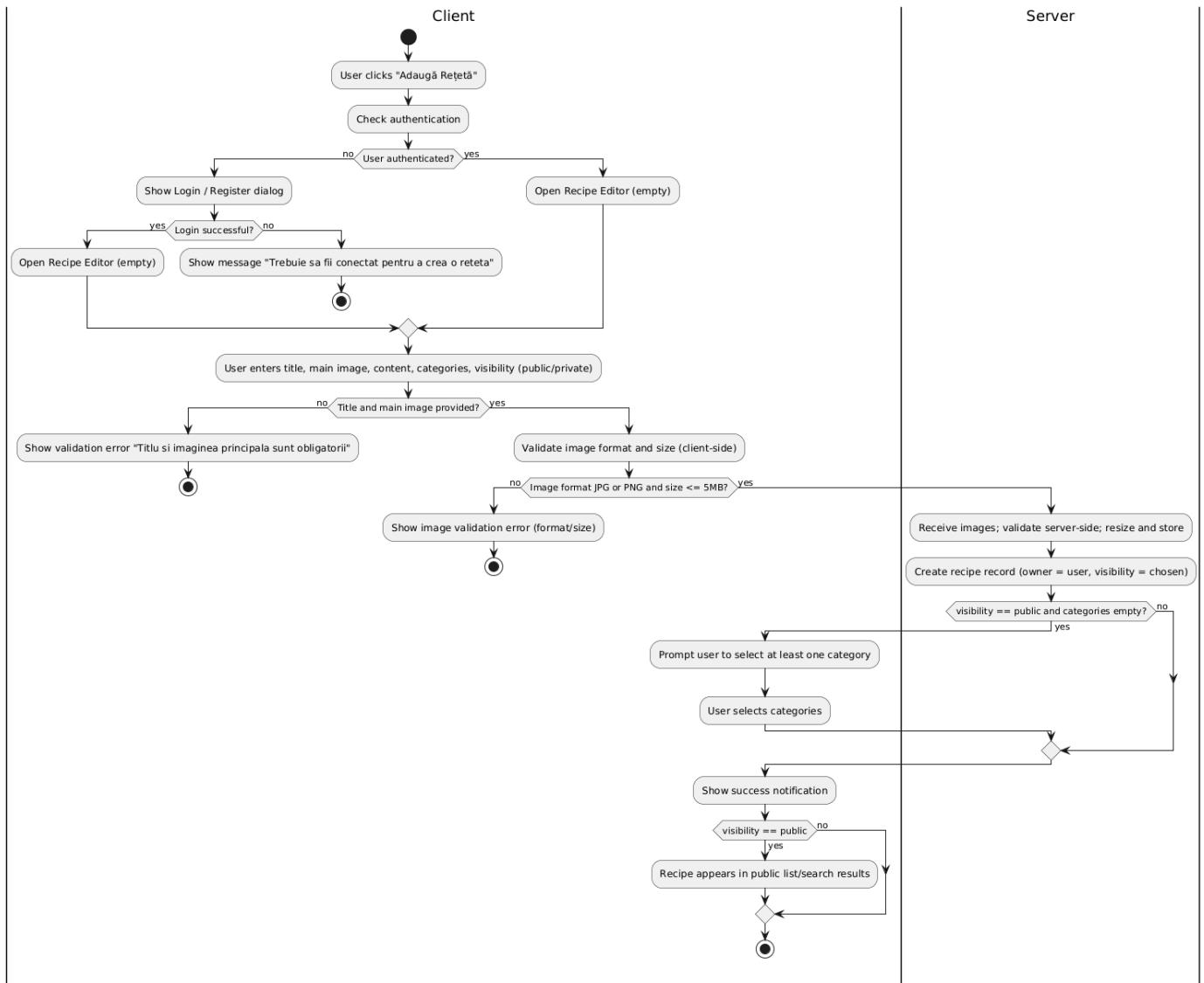
- **Sincronizare & Offline Cache** — caching local pentru favorite și drafturi; coadă de sincronizare la reconectare.
- **Email/Notificări** — trimitere email resetare parolă, notificări.
- **Securitate & Audit** — hashing parole, jurnalizare evenimente (cine a creat/editat/șters), protecție contra XSS/SQL Injection.
- **Logging & Monitorizare** — logare erori, metriki performanță, rapoarte pentru bug tracking.

Diagrame UML

Use Case



Activity



Prototipul

[Link Figma](#)

Rețetele Bunică Y 🔍 👤

[Categorie de rețete](#) [Selectiu rețete](#) [Rețete pe ingrediente](#)

 🔗 ❤️ ✍️

👤 Username

Ingrediente

- Pulpe superioare de pui 2 kg sau orice alte bucăți de pui preferați
- Făină altă pahar
- Sare 1 lingură
- Boia ardei dulce sau iute 1 lingură
- Piper negru macinat 0.5 lingură
- Salcie 0.5 lingurițe uscată, sau orice alte mirodenii preferați
- Ulei 100 g

Pas 1
Puneți untul în tava unde veți face pulape și băgăți în captor până se topesc complet. Captorul îl preincalziți la 200 de grade, de preferat cu ventilație, dacă aveți.



Pas 2
Într-un bol mic amestecați 1 pahar de făină, 1 lingură de sare, 1 lingură de boia, 0.5 lingurițe piper negru macinat și 0.5 lingurițe de salcie uscată (sau alte mirodenii preferați - oregano, usturoi uscat, etc.).



Pas 3
Mutati această compozitie într-o pungă mai mare.



Pas 4
Puneți tot aici bucățile de pui preferate - pulpe superioare sau inferioare, aripi, piept, etc.



Pas 5
Înhideșteți punga și scuturăți bine, până toate bucățile de pui se acoperă cu mirodenii și făină.



Pas 6
Scoateți tava cu untul topit din captor și aranjați în ea bucățile de pui, de preferat cu pielea în jos.



Pas 7
După acest timp, întoarceți atent bucățile de pui pe partea cocală.



Pas 8
Serviți pulul crocant imediat, cu orice garnitură preferați, este fantastic de bun și foarte apreciat de toată familia, mai ales de copii.

Pofta Bună!

💬 Adaga un comentariu nou

Rețetele Bunică Y 🔍 👤

❤️ + ➡️ ⬅️ ⤒ ⤓ ⚙️

Mâncare cu carne





Rețete dulciuri





Rețete de paine și altele





Rețete de sosuri





Rețete Bunică Y 🔍 👤

👤 Username

🔒 Password

Login






















P-2423

5

Concluzia

Concluzia acestei lucrări arată cum întregul proiect a evoluat pas cu pas, de la idee până la o viziune clară asupra aplicației „Rețete Culinare”. Deși documentul SRS a fost o parte importantă, el nu reprezintă tot efortul depus. O contribuție majoră a fost realizarea prototipului în Figma, care a devenit practic imaginea completă a aplicației – cu pagini multiple, layout-uri consistente, butoane, formulare, secțiuni pentru rețete, profilul utilizatorului, fluxuri de adăugare și editare și multe alte detalii care au necesitat timp și atenție. Prototipul nu doar prezintă cum arată aplicația, ci și cum se folosește, ceea ce a ajutat enorm în înțelegerea logicii și a experienței utilizatorului.

Diagramele UML au clarificat felul în care funcțiile și componentele aplicației ar trebui să interacționeze, iar descrierea modulelor a legat partea vizuală de partea tehnică, astfel încât tot proiectul să fie coherent. Toate aceste elemente puse la un loc – SRS-ul, prototipul Figma, UML-urile și modulele – arată că aplicația are o structură bine gândită și un design clar.

Desigur, proiectul are și limite: nu toate aspectele au fost explorate în profunzime, iar unele detalii tehnice sau funcționalități avansate vor necesita discuții și dezvoltare ulterioară. Totuși, direcția generală este una solidă, iar rezultatele de până acum arată că viitoarea aplicație poate fi dezvoltată ușor pe baza materialelor create.

În final, mesajul principal al lucrării este că o aplicație bine planificată nu începe cu codul, ci cu structură, design și organizare. Iar tot acest proces, de la cerințe până la prototip, contribuie direct la o realizare mai bună și mai clară a produsului final.

Link Github

Studiul individual se află pe GitHub pe următorul link:

<https://github.com/maxpricop/planificareStudiuRetete>

Surse

1. <https://plantuml.com/ru/use-case-diagram>
2. <https://plantuml.com/activity-diagram-beta>
3. <https://git-scm.com/book/en/v2>