**Aplicatie Prototip(NUME)**

**Problematica:**

In domeniul mobilierului la comanda o problema care apare la multi producatori este aceea de a calcula necesarul de materiale intre-un timp cat mai scurt pentru a oferi o oferta clientului pentru mobilierul ales.

De cele mai multe ori pretul ofertat in varianta cea mai rapida este estimativ cu niste marje mari care nu satisfac clientul, deoarece de multe ori pretul este mai mare decat estimarea minima sau estimarea maxima il face sa se razagandeasca deoarece unora le depaseste bugetul alocat.

Varianta in care ofertantul calculeaza pretul exact inseamna defapt pregatirea proiectului pentru intrarea in executie care este o munca laborioasa care necesita mai multe ore de munca. Aceasta munca este absolut ineficienta, pentru ca in unele cazuri clientul refuza oferta iar proiectantul a petrecut timp pretios din activitatea lui lucrand in zadar.

Avem nevoie de o aplicatie care sa preia informatii, usor de stabilit si de introdus pentru utilizator, cum ar fi: dimensiunea corpurilor, diferite materiale si feronerii, apoi sa calculeze necesarul de materiale si feronerii precum si timpul de executie al confectionarii si al montajului. Va fi nevoie ca aplicatia sa poata calcula inclusiv impartirea pieselor pentru debitare pe coala de material.

Va mai fi nevoie sa contina si o baza de date cu stocuri si sa calculeze automat consumul de materiale si de accesorii si sa alerteze cand scad sub un anumit prag. Deasemenea o metoda de actualizare a preturilor din sistem procentuala sau cu suma fixa.

Calculul pretului trebuie sa aiba diferite metode de calcul cu adaosuri diferite, cote de TVA diferite etc

Ce este subliniat reprezinta obiecte

**DESCRIERE**

Cand**UTILIZATORUL** introduce url in browser, se afiseaza landing page-ul aplicatiei care contine o pagina de prezentare unde vor fii insiruite functionalitatile aplicatiei si o scurta descriere a cum s-a creat aplicatia, motive, experienta, necesitati etc.,

Cookie-ul va **afisa o fereastra care va cere utilizatorului sa isi dea acordul pentru cookies etc.**

Daca utilizatorul isi da acordul, aplicatia va seta in browser si un cookie ( daca cookie-ul a expirat se se reseteaza si va fii cerut acordul din nou)

**Daca utilizatorul NU isi da acordul, aplicatia nu va seta un cookie in browser.**

In partea din stanga sus va fii un meniu cu mai multe categorii de informatii din domeniu, catalog materiale, culori, idei de design, tipuri de feronerii, solutii tehnice pentru asamblare sau gaurire, solutii tehnice pentru aranjarea spatiului inainte de masurare, idei si sfaturi necesare pentru amenajarea spatiului in timpul constructiei ( la rosu): stabilire pozitie prize, trasee de apa etc, lista abonamente, preturi functionalitati, Catalog produse.

Acest meniu va putea fii accesat de catre utilizator printr-un click. Iar meniul se va afisa de sus in jos glisand. Apoi cand utilizatorul va pune mouse-ul pe una din categoriile din meniu, se va afisa in partea dreapta in dreptul categoriei o mini-fereastra care va contine in partea de sus o poza sugestiva categoriei, sub poza numele categoriei si sub nume o lista cu subcategoriile care vor putea fii accesate de utilizator printr-un click cu mouse-ul.

In partea din dreapta sus vor fii caseta de search , butonul pentru logare in ***cont*(**, iar sub butonul de log in, ”butonul “quick build”.

Caseta de search va fii compusa din doua elemente, o caseta efectiva unde se va introduce parametrul de cautare si respectiv un buton situat in partea dreapta a ansamblului care va contine o imagine cu lupa.

Daca utilizatorul va apasa cu un click in spatiul casetei de search se va activa caseta aparand un “caret” (“indicatorul” de typing din word) care va permite introducerea de litere si caractere si va contine o lupa in partea din dreapta intr-un patrat. Cand se va apasa “lupa” sau tasta enter va incepe cautarea. Rezultatele vor fii afisate intr-o fereastra noua in ordinea relevantei.

Cand utilizatorul va apasa butonul de logare in cont se va afisa o alta fereastra care va contine o caseta pentru username(email) si o caseta pentru parola si un buton pentru creare cont nou si un **buton “ am uitat parola “.**

**Utilizatorul** va face click in interiorul caseta pentru username(email) si caseta se va activa si va permite inputul

**Utilizatorul** va face click in interiorul caseta pentru parola si caseta se va activa si va permite inputul

In cazul in care username-ul(email) sau parola nu se verifica va aparea sub casuta de parola un mesaj de eroare “username-ul(email) sau parola introdusa este gresita”.

Cand utilizatorul va apasa buton pentru creare cont nou se va trece la o alta fereastra care va contine:

Doua butoane, unul denumit “persoana fizica” si unul “persoana juridica”

:::::::::::::

caseta “intorduceti o adresa de email cand va fii apsat se va activa caseta aparand un “caret” (“indicatorul” de typing din word) care va permite introducerea de litere si caracterele: @ , - \_ . .

caseta “ introduceti numele” cand va fii apsat se va activa caseta aparand un “caret” (“indicatorul” de typing din word) care va permite introducerea de litere

caseta “introduceti prenumele” cand va fii apsat se va activa caseta aparand un “caret” (“indicatorul” de typing din word) care va permite introducerea de litere

caseta “ alegeti tara” cand va fii apsat se va activa caseta aparand un “caret” (“indicatorul” de typing din word) care va permite introducerea de litere in timp ce in partea de jos a casetei va aparea o lista cu toate tarile care va avea si functie de scroll pentru a vizualiza intreaga lista sau introducand litere se vor autoelimina tarile care nu contin succesiunea de litere introdusa incepand de la stanga la dreapta.

caseta “ alegeti judetul” ----------||-----------

caseta “alegeti orasul” ----------||-----------

Apoi dupa intrarea in **cont** vor fii afisate mai multe ***patrate*** care vor functiona ca butoane care vor contine ***functionalitatile principale ale aplicatiei***: **Creare proiect nou, proiectele mele, introducere dimensiuni piese pentru optimizare/debitare**, **creare lista accesorii, listele mele de accesorii.**

Cand utilizatorul apasa butonul **Creare proiect nou** se afiseaza o fereastra care va contine doua butoane **Creare corp nou** si  **alegere corpuri din biblioteca**