

# SouR

## - Souvenir Recommender -

*Echipă:*

Andro Bianca Andrada

Cojocariu Oana

Neagu Oana-Andreea

- IIB5 -

# Cuprins

## **1. Fișa cerințelor**

- 1.1. Descriere
- 1.2. Actori și obiective
- 1.3. Scenarii de utilizare
- 1.4. Diagrame Use Case

## **2. Specificații proiect**

- 2.1. Public țintă
- 2.2. Diagrama de componente
- 2.3. Diagrama de clase
- 2.4. Specificații server
- 2.5. Specificații bază de date

# I. Fișa cerințelor

## 1. Descriere

SouR (Souvenir Recommender) este o aplicație Web care sugerează utilizatorilor idei de suveniruri ideale, fiind facilitată de o căutare a itemilor bazată pe diverse categorii (de exemplu: vârstă, sex, perioada anului etc.).

Prin crearea unui cont în cadrul aplicației client, utilizatorul are acces la baza de date a serverului. Acesta poate contribui la calitatea relevanței rezultatelor prin acordarea de calificative.

## 2 . Actori și obiective

*Utilizatorul:*

- ✓ urmărește obținerea unor sugestii de suveniruri pe care le poate achiziționa din țara în care se află;

*Administratorul:*

- ✓ urmărește menținerea gradului de actualitate a sugestiilor din baza de date;

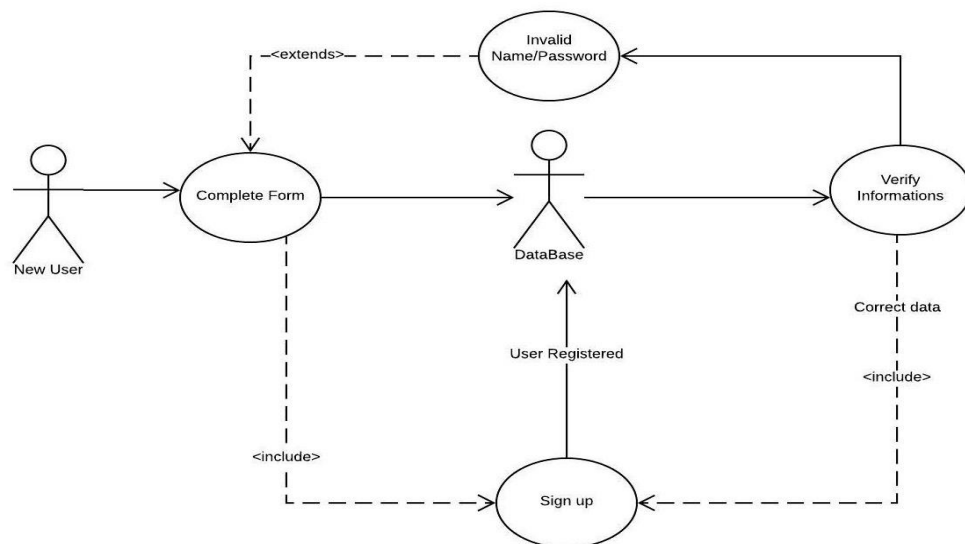
### 3. Scenarii de utilizare

#### 3.1. Utilizatorul își crează un cont

Utilizatorul neinregistrat intră pe prima pagina a aplicației și trebuie să completeze formularul ce conține câmpurile

- nume de utilizator;
  - parolă;
  - țară de origine;
  - data nașterii.
- Datele sunt transmise bazei de date;
- Dacă numele de utilizator a mai fost folosit, utilizatorul este notificat;
- Dacă parola nu este suficient de puternică, utilizatorul este notificat și trebuie să introducă una nouă.
- Datele sunt validate;
- Utilizatorul este înregistrat în baza de date cu toate informațiile introduse;
- Odată înregistrat, utilizatorul este redirecționat pe pagina cu harta.

Sign Up

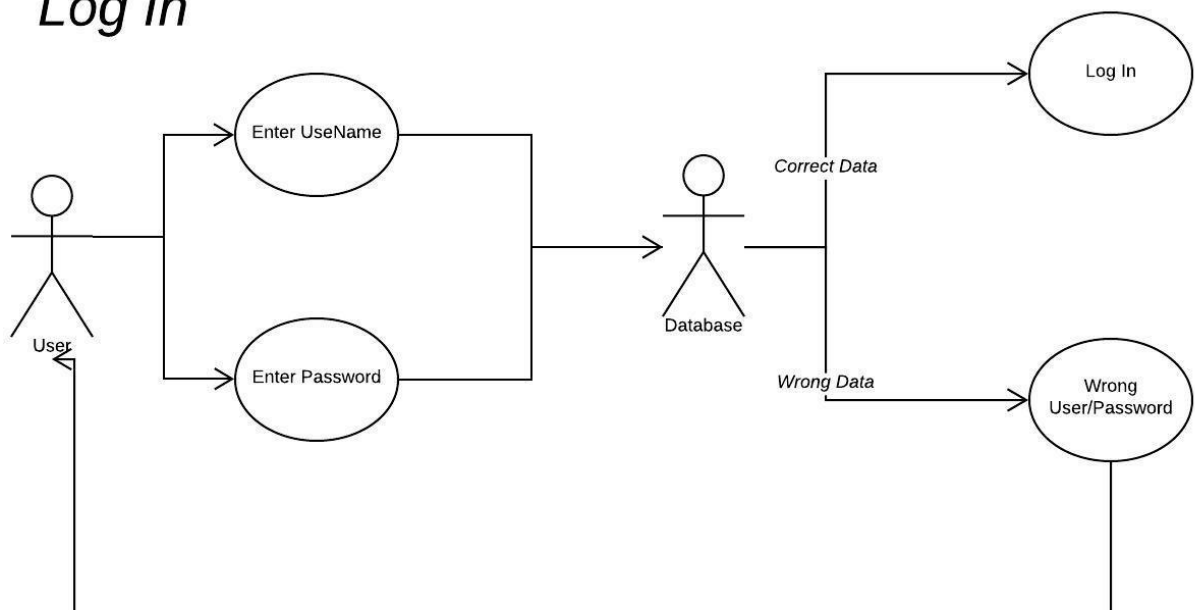


### 3.2. Utilizatorul se loghează în aplicație

Utilizatorul accesează pagina principală a aplicației, de unde parcurge etapele următoare:

- Introduce numele de utilizator;
- Introduce parola;
- Datele introduse sunt trimise către baza de date și verificate;
- Dacă acestea sunt corecte, utilizatorul este direcționat pe pagina cu harta. În caz contrar, se afișează un mesaj care îl informează că numele sau parola au fost introduse greșit și trebuie să încerce din nou.

#### Log In



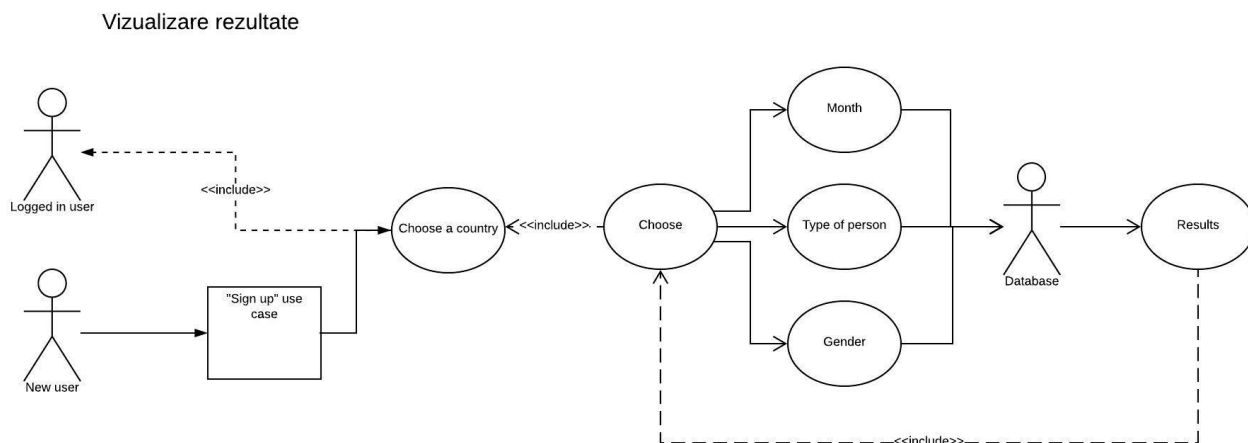
### 3.3. Utilizatorul solicită sugestii

Utilizatorul intră pe pagina principală. Dacă acesta are deja cont atunci pentru a putea vedea rezultatele au loc următoarele etape:

- Se logează;
- Își alege țara de unde dorește să i se sugereze un сувениr, de pe pagina cu harta;
- Introduce profilul persoanei pentru care dorește să cumpere сувениruri, perioada anului și sexul persoanei respective;
- Datele sunt trimise către baza de date;

- Pe baza acestor date sunt afișate o serie de suveniruri.

Dacă utilizatorul încă nu are cont, va completa formularul pentru crearea unui, iar apoi va urma etapele de mai sus.

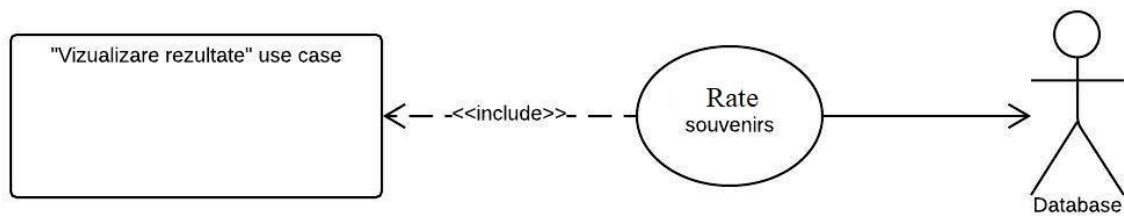


### 3.4. Utilizatorul oferă un rating unei sugestii primite

Utilizatorul intră pe pagina principală. Dacă acesta are deja cont atunci pentru a putea vota suvenirurile primite ca rezultat au loc următoarele etape:

- Se logează;
- Își alege țara din care dorește să i se sugereze suveniruri, de pe pagina cu harta;
- Introduce profilul persoanei pentru care dorește să cumpere suveniruri, perioada anului și sexul persoanei respective;
- Datele sunt trimise către baza de date;
- Pe baza acestor date vor fi afișate o serie de suveniruri;
- În funcție de preferințe acesta va acorda fiecărui suvenir un vot apăsând pe butonul de votare.
- Voturile sunt trimise către baza de date;

Dacă utilizatorul încă nu are cont, va completa formularul pentru crearea unui, iar apoi va urma etapele de mai sus.



### 3.5. Utilizatorul adaugă o sugestie pe profilul său

Utilizatorul intră pe pagina principală. Dacă acesta are deja cont atunci pentru a putea vota suvenirurile primite ca rezultat au loc următoarele etape:

- Se logează;
- Își alege țara din care dorește să i se sugereze suveniruri, de pe pagina cu harta;
- Introduce profilul persoanei pentru care dorește să cumpere suveniruri, perioada anului și sexul persoanei respective;
- Datele sunt trimise către baza de date;
- Pe baza acestor date vor fi afișate o serie de suveniruri;
- În funcție de preferințe acesta poate apăsa pe butonul de apreciere pentru a reține sugestiile favorite pe profilul său.

Dacă utilizatorul încă nu are cont, va completa formularul pentru crearea unui, iar apoi va urma etapele de mai sus.

#### Adaugare suvenir pe pagina de profil

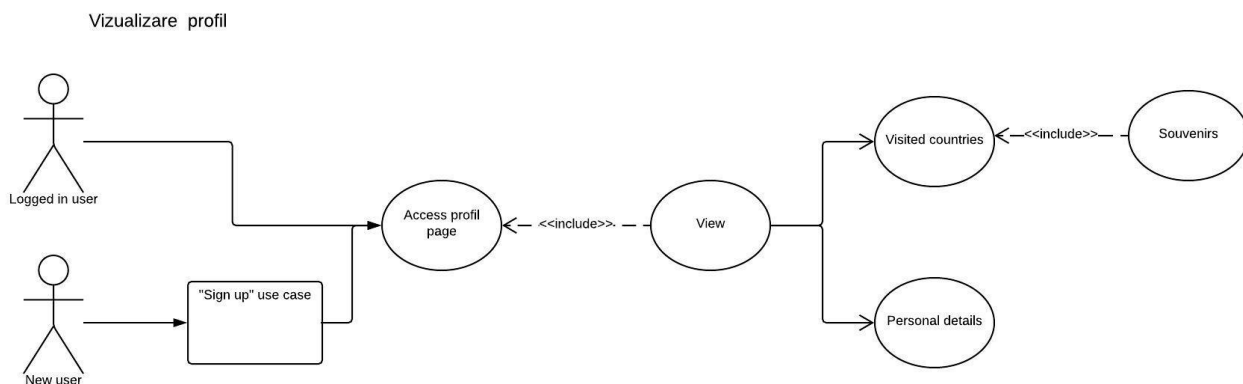


### 3.6. Utilizatorul își vizualizează profilul

Utilizatorul intră pe pagina principală. Dacă acesta are deja cont atunci pentru a-și putea vedea pagina de profil au loc următoarele etape:

- Se logează;
- Intră în pagina de profil;
- Pe pagina de profil poate vedea fiecare țară pentru care acesta a solicitat sugestii de suveniruri;
- Pentru fiecare țară în parte acesta are o listă cu suvenirurile favorite, ce pot fi accesate printr-un click pe țara respectivă.

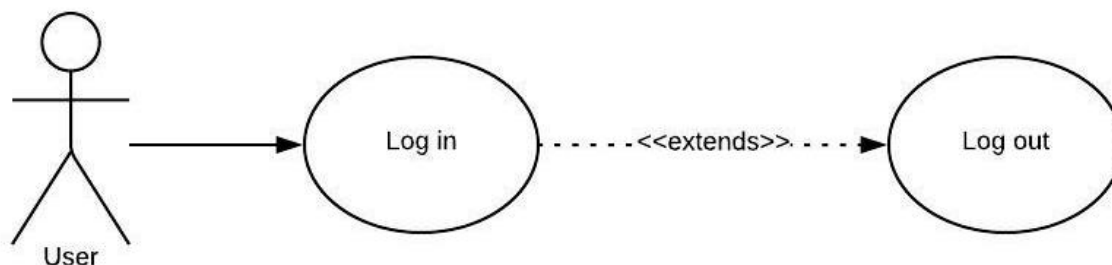
Dacă utilizatorul încă nu are cont, va completa formularul pentru crearea unui, iar apoi va urma etapele de mai sus.



### 3.7. Utilizatorul se deloghează din aplicație

Utilizatorul logat va putea să se delogheze din orice pagina a aplicației.

- Accesează butonul dedicat acestei opțiuni din partea stângă a paginii;
- Este redirecționat către prima pagină a aplicației, unde se va putea loga din nou sau își va putea crea un cont nou.

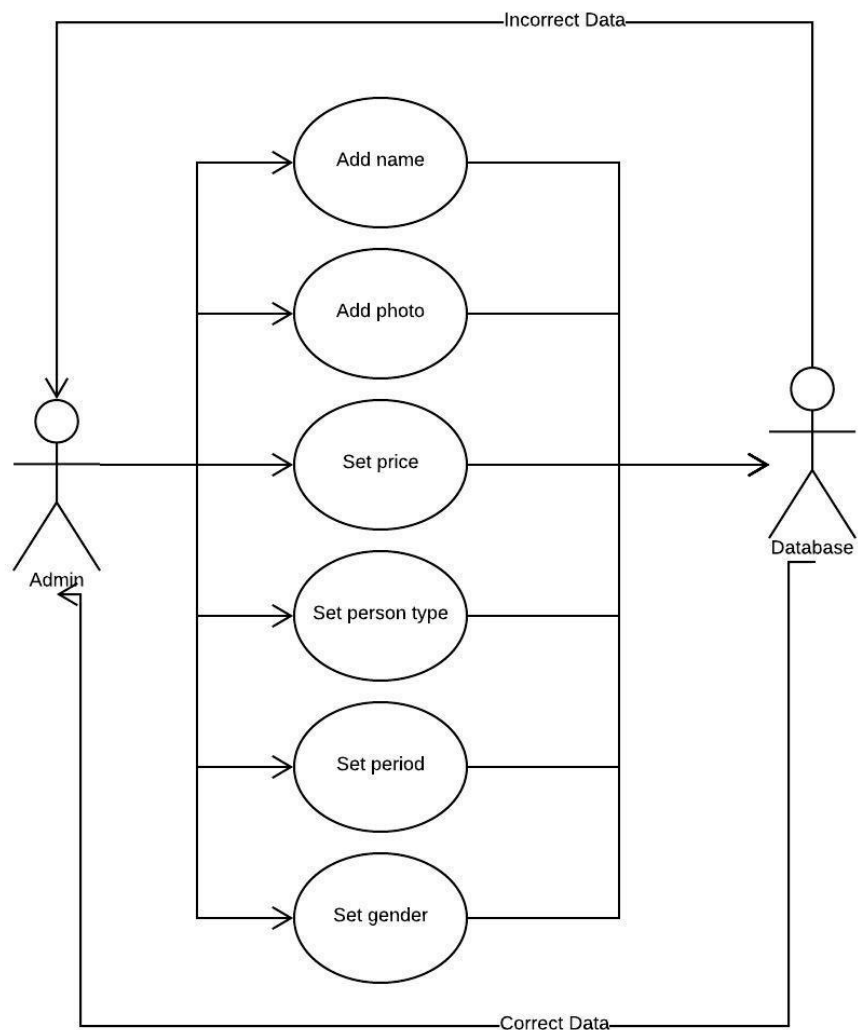




### 3.8. Administratorul aplicației adaugă un suvenir în baza de date

- Administratorul aplicației se conectează la baza de date și inserează, pe rând, informații în următoarele tabele:
  - Countries (țara și id-ul noului suvenir);
  - Souvenirs (numele, prețul, calea spre o fotografie);
  - Categories (categoria de vârstă căreia îi este adresat suvenirul, genul persoanelor potrivite și perioada anului în care este cel mai ușor de găsit).
- Dacă în baza de date nu mai este niciun suvenir cu același nume, acesta va fi inserat, în caz contrar adminul va trebui sa redenumască sugestia.

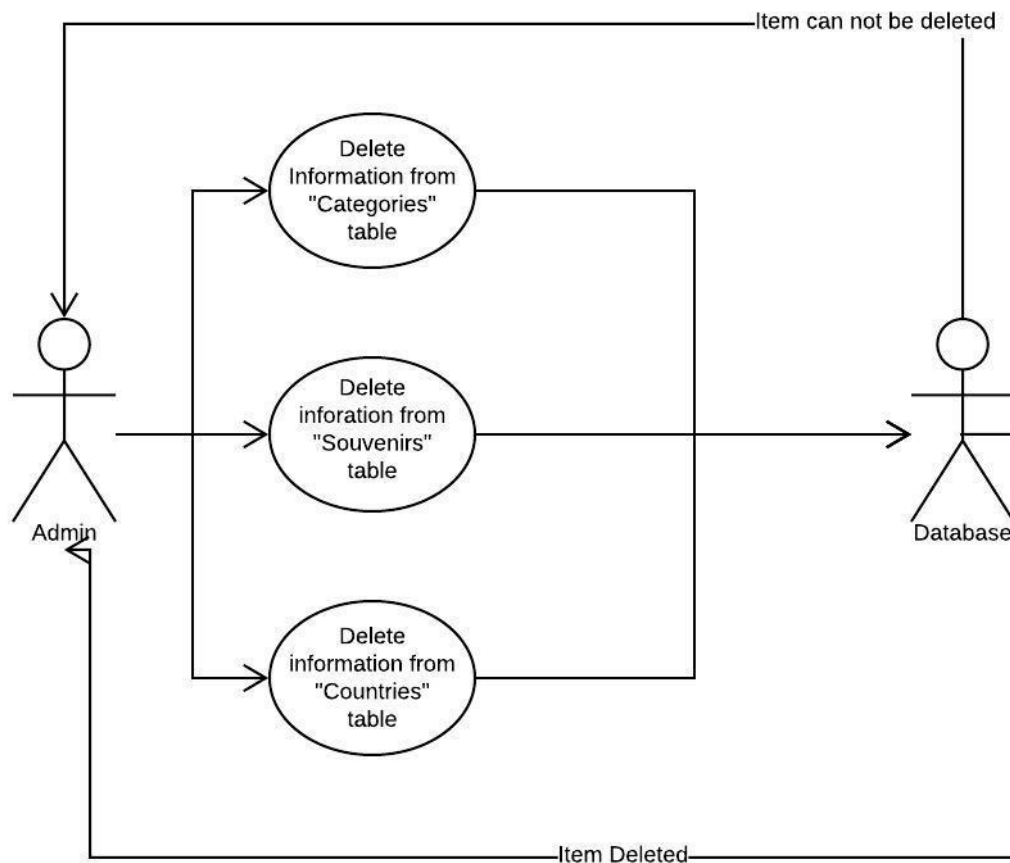
#### Add Item in Database



### 3.9. Administratorul aplicației șterge un suvenir din baza de date

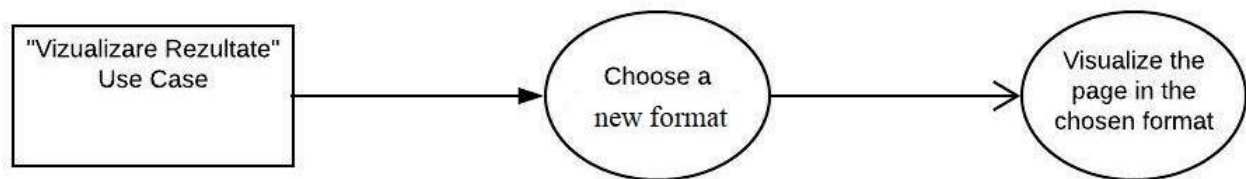
- Atunci când adminul observă că una din sugestii are un rating prea mic poate alege să o ștergă. Acest lucru este posibil accesând baza de date și ștergând, pe rând, informații din următoarele tabele:
  - Categories (categoria de vârstă, genul și perioada);
  - Souvenirs (numele, prețul, calea fotografiei);
  - Countries (id-ul).
- Dacă toate datele au fost șterse corect suvenirul nu va mai apărea în baza de date și, automat, nici pe pagina de rezultate a aplicației.

## Delete Item



### 3.10. Utilizatorul alege un alt format în care să vizualizeze rezultatele

- Utilizatorul intră pe pagina principală;
- Se loghează sau își crează un cont;
- Alege o țară;
- Alege tipul de persoană pentru care va cumpăra suvenirul;
- Este direcționat pe pagina cu rezultate;
- Alege un alt format în care dorește să vadă această pagina;
- Se deschide o nouă pagina ce conține rezultatele afișate în formatul ales.



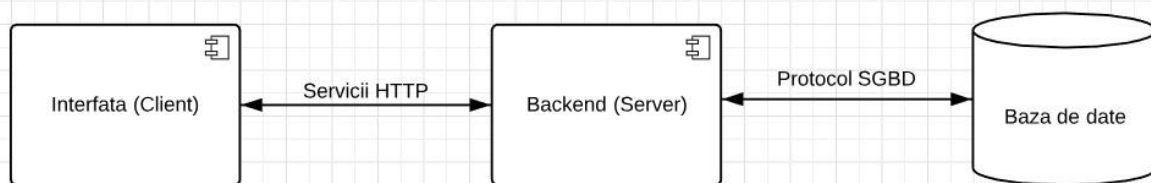
## II. Specificații proiect

### 1. Public țintă

Aplicația se adresează unui public larg. Interfața este accesibilă și prietenoasă, ghidând cu ușurință utilizatorul din toate categoriile de vârstă.

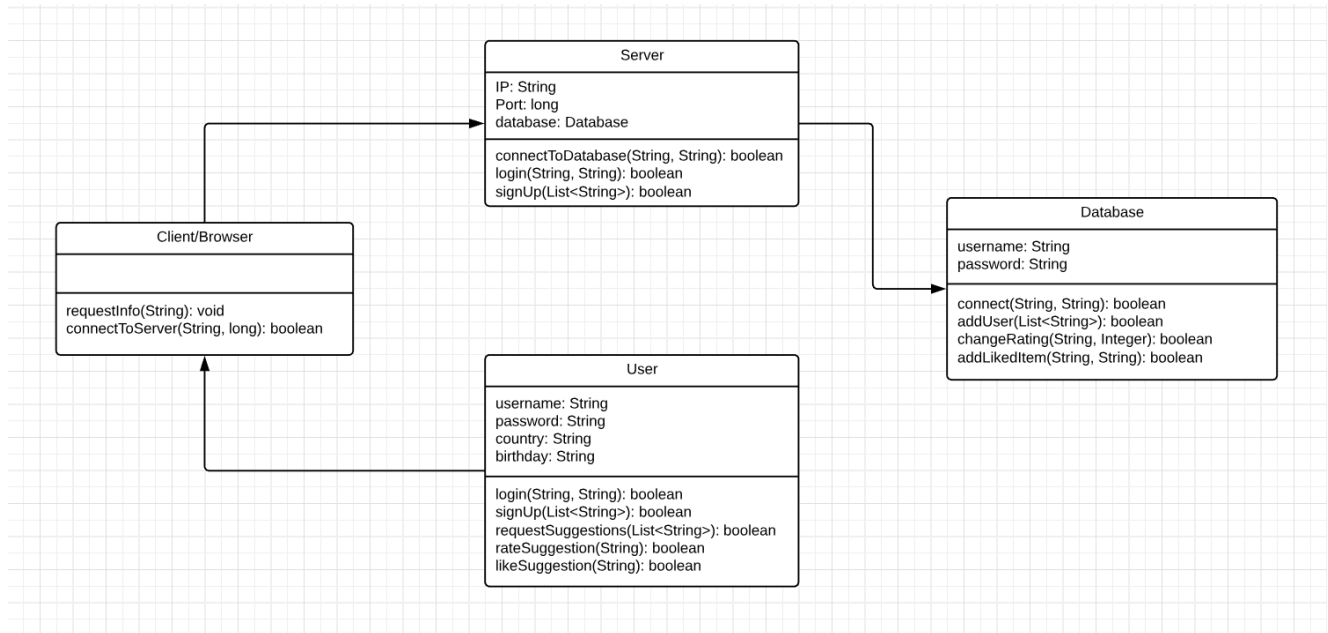
### 2. Diagrama de componente

La nivel arhitectural, aplicația prezintă trei componente: interfața cu utilizatorul (client), partea de backend (serverul), și baza de date a aplicației.



Comunicarea între cele trei componente este realizată pe baza modelului arhitectural MVC (Model-View-Controller).

### 3. Diagrama de clase



### 4. Specificații server

Partea de backend va fi suportată de un server HTTP de tip open-source – Apache. Conexiunea la server se face la portul 80, în localhost.

## 5. Specificații baza de date

Baza de date utilizată este SQL - MySql. Este necesară o bază de date relațională, întrucât tabelele sunt în relație unele cu celelalte. Arhitectura bazei de date este după cum urmează:

