

**CENTRUL DE EXCELENȚĂ ÎN INFORMATICĂ ȘI  
TEHNOLOGII INFORMAȚIONALE**

**СПЕЦИАЛЬНОСТЬ «Programare și analiza produselor de program»**

**Экзамен**

**«Planificarea aplicatiilor Desktop»**

**Билет №29: Агентство недвижимости**

**Преподаватель:**

Gairunova Natalia

**Учащийся:**

Muhin Maxim

**Группа: Р2424**

**Кишинев, 2025**

## Оглавление

<b>Задание</b> .....	3
<b>UML - Диаграммы</b> .....	6
<b>1.1 Use case diagram</b> .....	6
<b>1.2 Код - Use case diagram</b> .....	6
<b>2.1 Activity Diagram</b> .....	7
<b>2.2 Код - Activity Diagram</b> .....	7
<b>Прототип</b> .....	9
.....	9
<b>Sign in</b> .....	9
.....	9
<b>Log in</b> .....	10
<b>Shop</b> .....	11
.....	11
<b>Add</b> .....	11
.....	11
<b>Статистика</b> .....	12
<b>Ссылки</b> .....	13

## **Задание**

### **1. Сценарий настольного приложения «Агентства недвижимости».**

Создайте прототип настольного приложения в файле Figma, который позволит: добавлять и управлять объектами недвижимости; управлять заказами; искать и фильтровать объекты недвижимости по названию, категории, цене; аутентифицировать продавцов (администратор/продавец); просматривать статистику продаж.

### **2. Функциональные требования к прототипу**

- a. Экран входа в систему с аутентификацией и проверкой данных.
- b. Главная панель управления:
  - Список объектов недвижимости с таблицей и функциями поиска по категории и цене.
  - Кнопка для добавления/редактирования/удаления объектов недвижимости.
- c. Страница добавления/изменения товара: форма с полями для названия, цены, категории и клиента.
- d. Страница статистики: ежедневные продажи и популярные категории.
- e. Навигация между экранами с помощью меню или кнопок.

### **3. Нефункциональные требования**

- Четкий и визуально последовательный интерфейс с использованием единой цветовой схемы и типографики.
- b) Логичная и интуитивно понятная организация элементов пользовательского интерфейса (UI).
  - c) Простота отслеживания и навигации по потоку приложения.
  - d) Прототип должен быть полностью интерактивным в Figma (кликаемые экраны).

### **4. Создайте UML диаграммы**

- a) Диаграмма вариантов использования (Use Case) для ролей администратора и продавца.

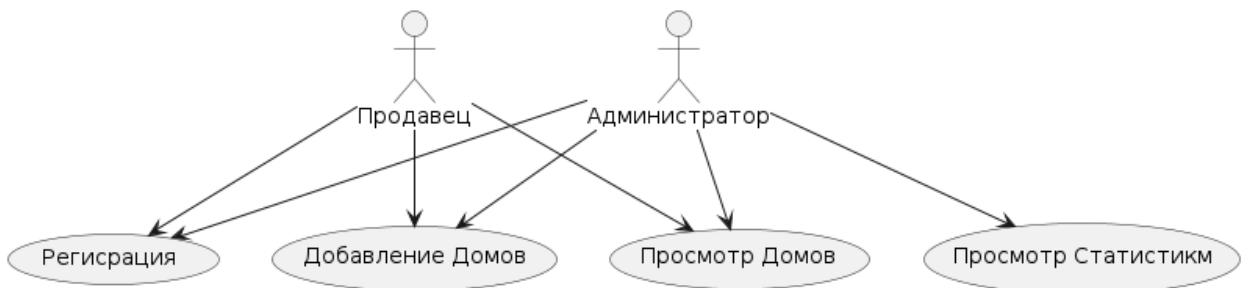
б) Диаграмма деятельности (Activity) для потока «Агентства недвижимости».

### **5. Технические требования и Git-поток (20 puncte)**

1. Создание Git-репозитория с именем «Агентства недвижимости».
2. Сохранение всех экспорттированных файлов Figma (PNG/SVG) и документации.
3. Четкие коммиты для каждого этапа: Login, Dashboard, Form, Statistics.
4. Публикация репозитория на GitHub.



# UML - Диаграммы



## 1.1 Use case diagram

## 1.2 Код - Use case diagram

```
@startuml  
actor Администратор as admin  
actor Продавец as seller  
UseCase "Регистрация" as Us1  
UseCase "Добавление Домов" as Us2  
UseCase "Просмотр Домов" as Us3  
UseCase "Просмотр Статистикой" as Us4
```

```
admin -->Us1
```

```
admin -->Us2
```

```
admin -->Us3
```

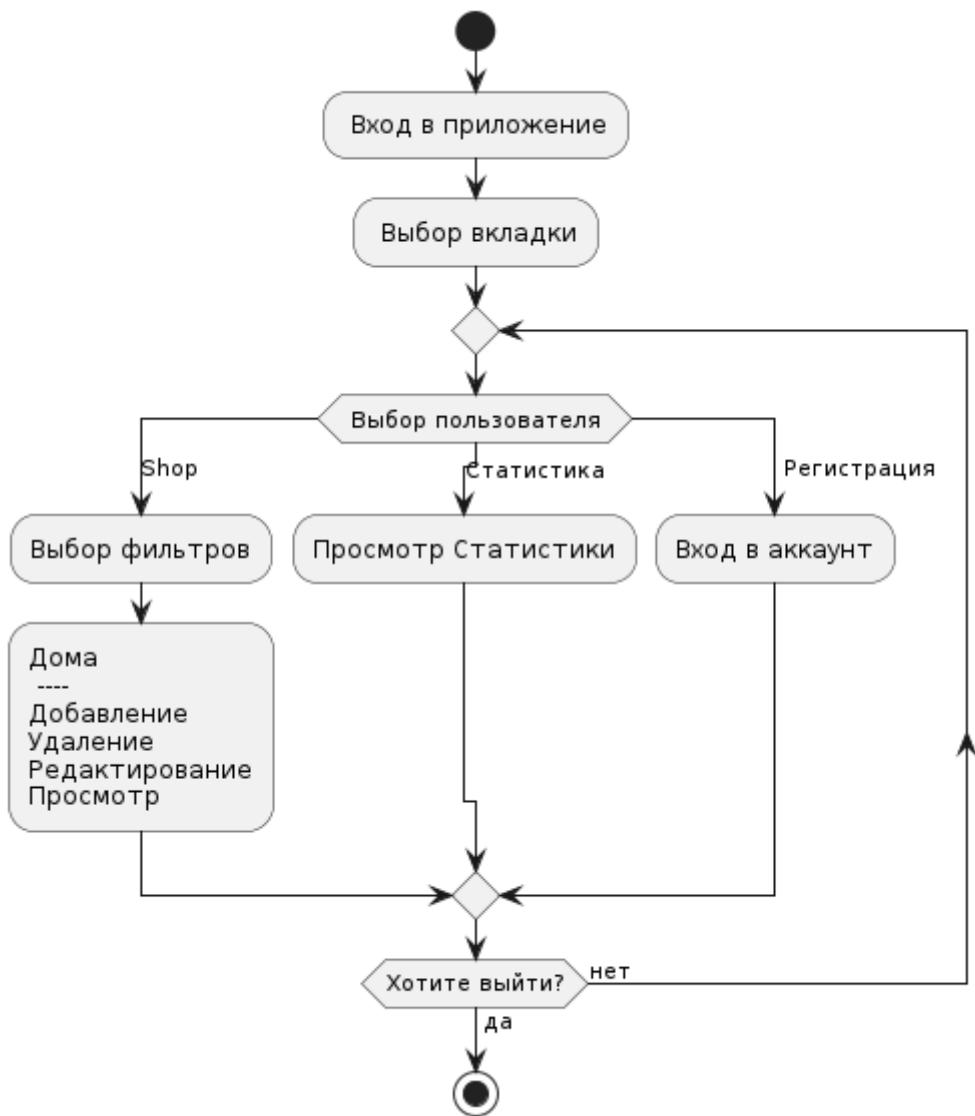
```
admin -->Us4
```

```
seller -->Us1
```

```
seller -->Us2
```

```
seller -->Us3
```

```
@enduml
```



**2.1**

## Activity Diagram

## 2.2 Код - Activity Diagram

@startuml

start

: Вход в приложение;

: Выбор вкладки;

repeat

switch ( Выбор пользователя )

case (Главная )

: Выбор категории;

:Заметки

----

Добавление

Удаление

Редактирование;

case ( Работа с календарем )

:Календарь

----

Просмотр календаря

Добавление события

Редактирование события

Удаление события;

case ( Работа с поиском )

:Поиск

----

Поиск задач

Поиск заметок

Фильтрация;

endswitch

repeat while (Хотите выйти?) is (нет) not (да)

stop

@enduml

# Прототип

Main Solutions Stats Sign in Log in

# Агентство: Твой дом

ДОМ ТВОЕЙ МЕЧТЫ

The home page prototype features a large, light gray rectangular area at the top right containing two smaller, semi-transparent placeholder boxes for images. Below this is a dark gray sidebar on the left and a white content area with a header and subtext.

## Sign in

Main Shop Stats Sign in Log in

# Агентство: Твой дом

Пройдите регистрацию

Name  
Value

Surname  
Value

Email  
Value

Password  
Value

Submit

The sign-in page prototype shows a registration form with fields for Name, Surname, Email, and Password, each with a placeholder 'Value'. A 'Submit' button is at the bottom. At the bottom of the page, there are social media icons for X, Instagram, YouTube, and LinkedIn.

## Log in



Main Shop Stats

Sign in

Log in

# Агентство: Твой дом

Пройдите регистрацию

Email	<input type="text" value="Value"/>
Password	<input type="password" value="Value"/>
<input type="button" value="Log in"/>	
<a href="#">Forgot password?</a>	



# Shop

The shop interface features a header with a logo, navigation links (Main, Shop, Stats), and user options (Sign in, Log in). On the left, there's a sidebar with price and category filters. The main area shows a grid of five products, each with a placeholder image and text '\$0'.

Цена \$0-1000000

Search

Color  
 Dark  
 Light  
 colorfull

Size  
 Small  
 Medium  
 big

New Popular Price descending Rating

 Text \$0	 Text \$0	 Text \$0	 Text \$0
 Text \$0	 Text \$0		

+ Add

## Add

The add product form includes a large image input field with a '+' button, a 'Text Heading' section, and a 'Text' input. It also has dropdown fields for 'Price' and 'Address', and a 'Confirm' button. A 'Title' section with a text area is at the bottom.

+ Add

Text Heading

Text

Price

Value

Town Address

Value Value

Confirm

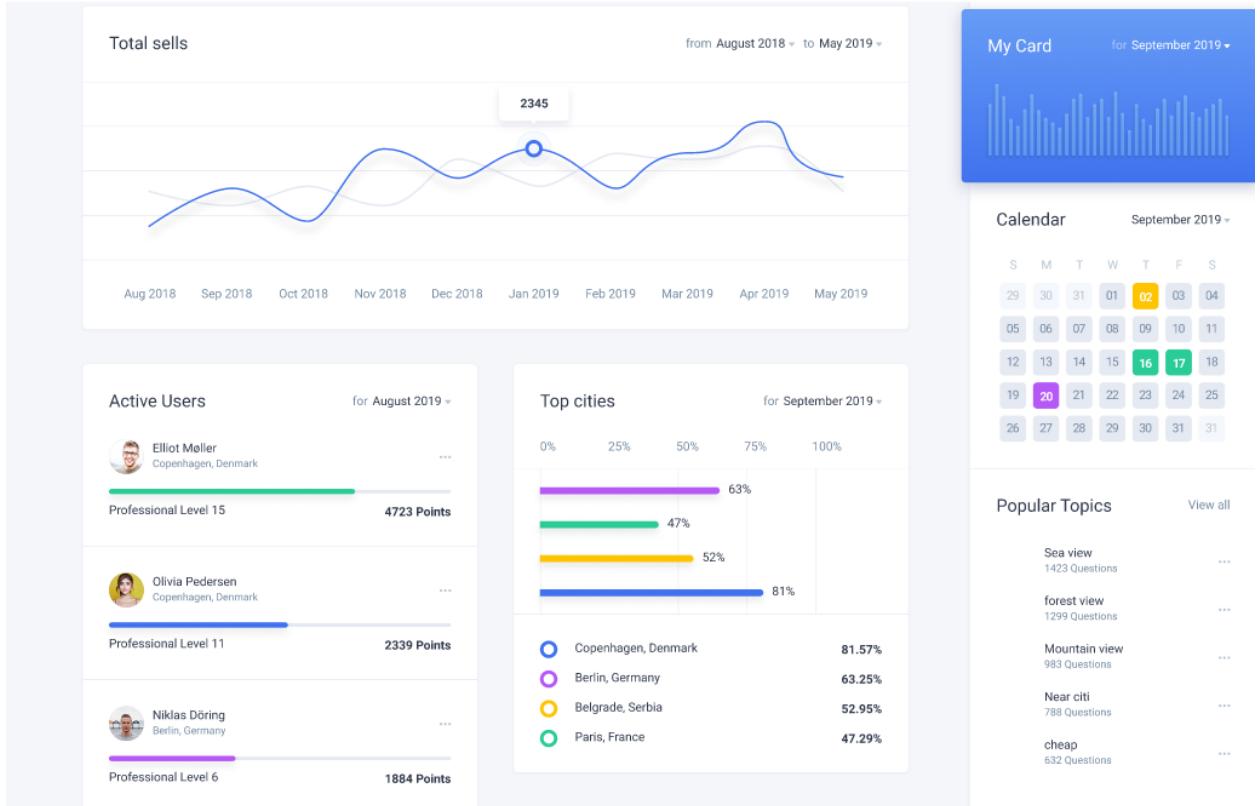
Title

Answer the frequently asked question in a simple sentence, a longish paragraph, or even in a list.

# Статистика



Main Shop Stats Sign in Log in



## **Ссылки**

- <https://www.figma.com/design/5qqpCjZF02yJATbTu2Ddsm/Simple-Design-System--Community-?node-id=3-5&t=DkVvnIxf0iyCVRS-1>
- <https://github.com/muhinmaximp2414-debug/A->
-