

**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

Задание	3
UML - Диаграммы	5
1.1 Use case diagram	5
1.2 Код - Use case diagram	5
2.1 Activity Diagram	6
2.2 Код - Activity Diagram	6
Прототип	8
.....	8
Sign in	8
.....	8
Log in	9
Shop	10
.....	10
Add	10
.....	10
Статистика	11
Ссылки	12

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.

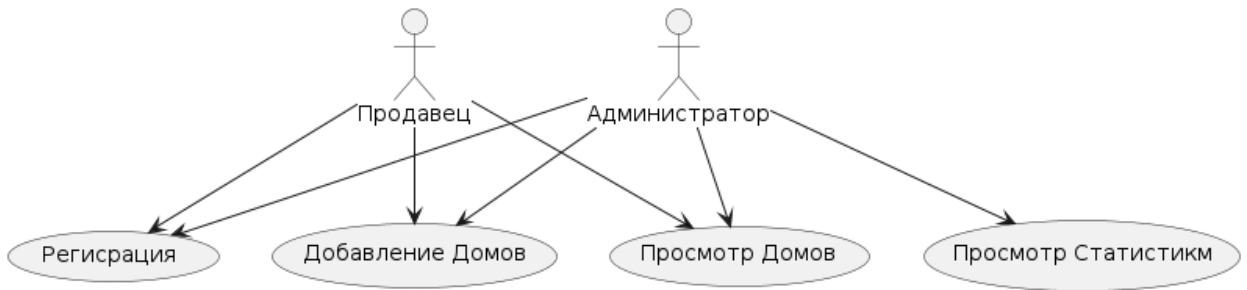
б) Диаграмма деятельности (Activity) для потока «Агентства недвижимости».

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
```

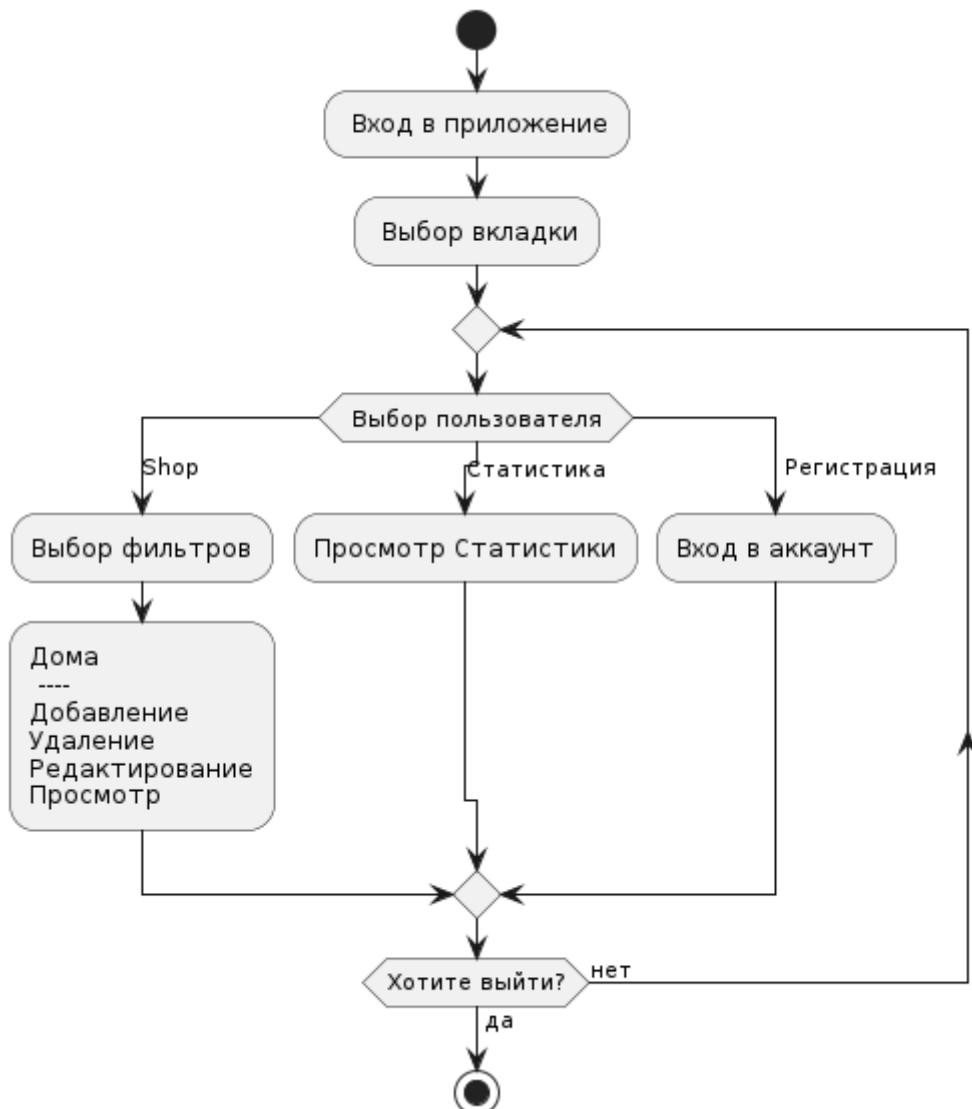
```
seller -->Us1
```

```
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

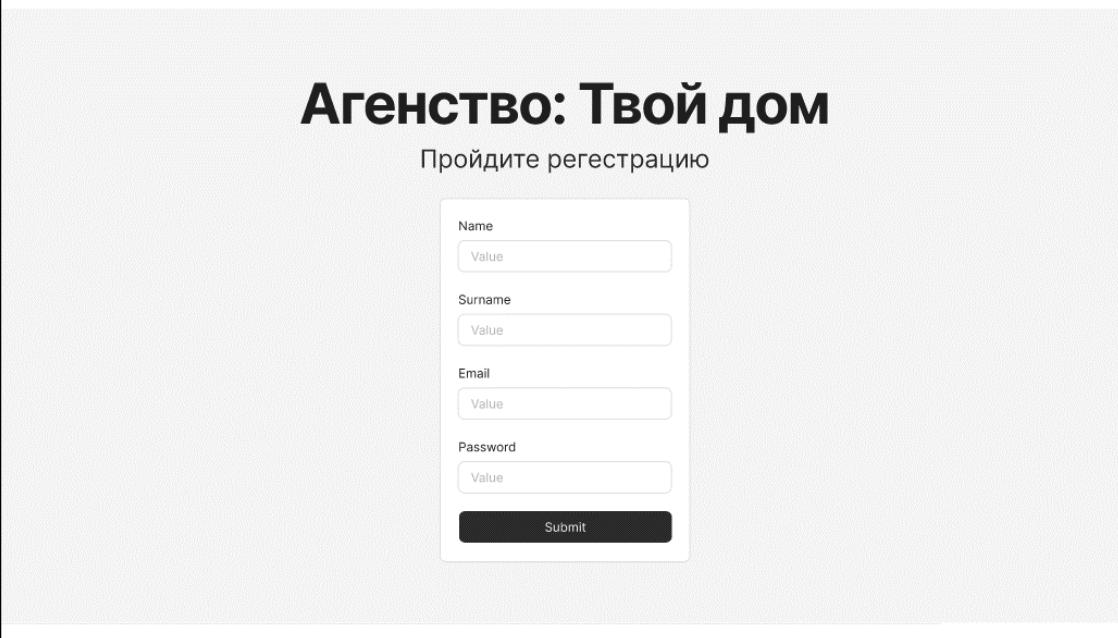


Main Solutions Stats Sign in Log in

Агентство: Твой дом

ДОМ ТВОЕЙ МЕЧТЫ

Sign in



Main Shop Stats Sign in Log in

Агентство: Твой дом

Пройдите регистрацию

Name	<input type="text" value="Value"/>
Surname	<input type="text" value="Value"/>
Email	<input type="text" value="Value"/>
Password	<input type="text" value="Value"/>

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"/>	
Forgot password?	



Shop

This wireframe represents a shopping interface. On the left, there's a sidebar with a logo, a price range slider from \$0 to \$10,000,000, and dropdown menus for 'Color' (Dark, Light, colorfull) and 'Size' (Small, Medium, big). A central search bar includes a placeholder 'Search' and a magnifying glass icon. To the right, a grid of six products is displayed in two rows of three. Each product card features a placeholder image, the word 'Text', and a price of '\$0'. At the top right of the grid, there are sorting options: 'New' (selected), 'Popular', 'Price descending', and 'Rating'. A large circular button with a plus sign is located at the bottom left of the grid.

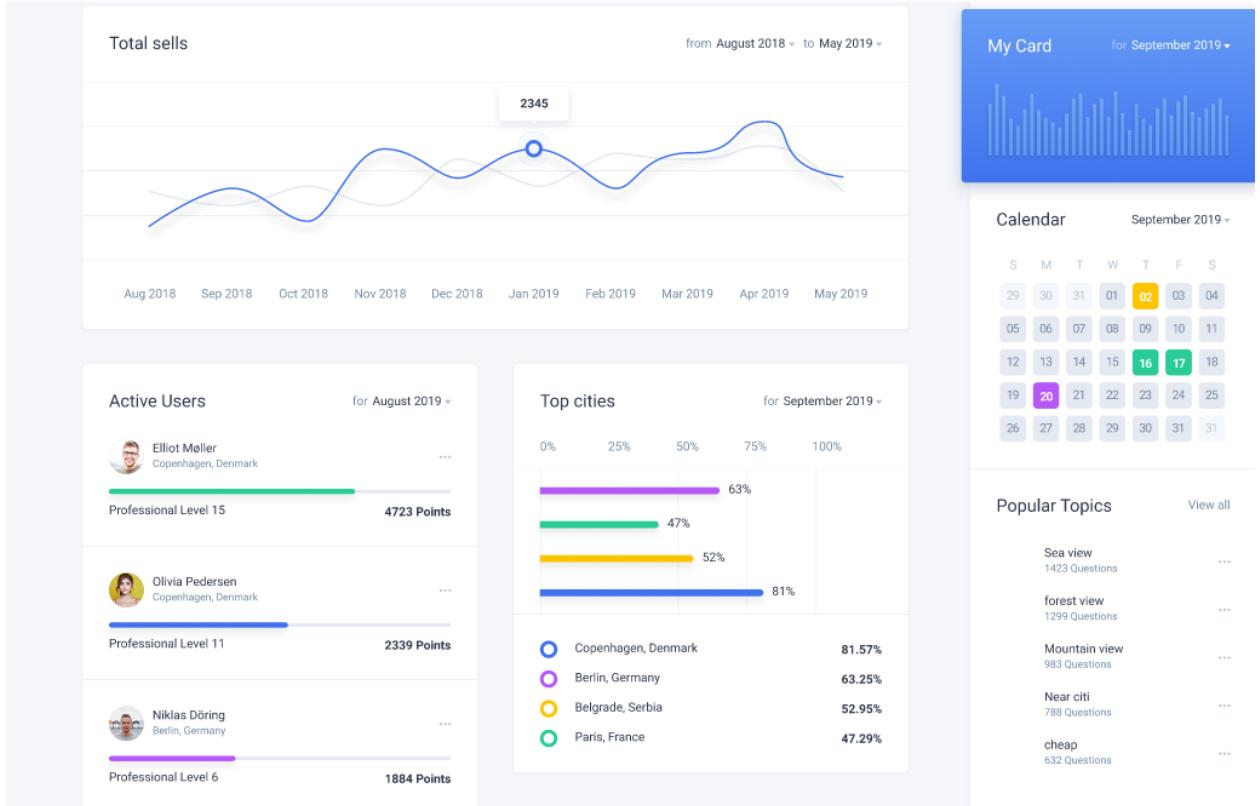
Add

This wireframe shows the process of adding a new product. On the left, there's a large input field for uploading an image, indicated by a placeholder image and a '+' button. To the right, there's a form area. It starts with a 'Text Heading' section, followed by a 'Text' input field. Below that is a 'Price' section with a dropdown menu labeled 'Value'. Further down are 'Town' and 'Address' fields, each with its own dropdown menu labeled 'Value'. A prominent black 'Confirm' button is centered below these fields. At the bottom, there's a 'Title' section with a text input field containing placeholder text: 'Answer the frequently asked question in a simple sentence, a longish paragraph, or even in a list.' There are also expand/collapse arrows on either side of this section.

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->