Project Name: Courses/Labs Management System

Group Name: TEEDA

Members:

* Proca Teodor (Team Leader)
* Ghergheluca Eduard
* Vizitiu Elena
* Grosu Aurelia
* Arcana Delia Beatrice

1. Register

Lista email-uri predefinita de la facultate

* Accesare sign-up
* Completare email form
* Primire pe email link continuare inregistrare
* Completare fields
* Completare inregistrare
* Redirectionare homepage
* Vom folosi JWT pentru a salva token-ul asociat user-ului criptat in cookie

1. Login

* Accesare login
* Completare fields
* Redirectionare homepage

1. Notifications

* Service Worker, atunci cand nu este on pe aplicatie
* Short-polling, pentru a simula real-time notifications

1. Upload/ download fisiere (cursuri etc)

* Profesorul incarca tema
* Fisierul este salvat local si ii este asociat in baza de date un link cu acesta
* Atunci cand se va solicita descarcarea unui fisier, se va interoga baza de date si se va descarca fisierul asociat link-ului
* Vom folosi ca baza de date, una nonrelationala (MongoDB)
* Va exista si optiunea de a publica cursurile tinand cont de o data prestabilita

1. Abonare cursuri

* Un student se va abona la o materie din anul curent sau mai mic
* Pe pagina de dashboard vor fi afisate noutati despre materiile la care este abonat
* In momentul abonarii la o materie se va crea in baza de date o instanta asociata materiei si studentul respectiv
* Elevul va fi notificat ulterior despre noutati legate de cursurile la care este abonat

1. Gamifications

* Profesorul intra pe pagina materiei, apasa butonul de start challenge si va fi redirectionat catre pagina cursului/laboratorului. Aici va putea adauga o intrebare si un timp limita in care se va putea raspunde la aceasta. Cand studentii vor adauga raspunsurile la intrebare, profesorul va primi intr-un mod interactiv raspunsurile si va acorda un feedback
* Studentul intra pe pagina cursului. Aici ii va aparea intrebarea pusa de professor si va raspunde in timp util, speram. Daca utilizatorul va primi feedback pozitiv de la profesor, ii va fi notificat printr-o animatie draguta si va primi o rasplata in coins. In cazul in care raspunde gresit sau i se termina timpul, acesta nu va primi nimic si i se va afisa o animatie. Coins-urile pot fi folosite pentru diferite favoruri in aplicatie.

1. Newsfeed

* Studentul/profesorul acceseaza pagina materiei, unde va putea raspunde sau pune intrebari.

1. Raport note

* Pe pagina materiei va fi atasat un document cu prezentele si notele tuturor studentilor, care va fi actualizat pe parcursul semestrului
* Studentul va putea descarca documentul respectiv.