

Aplicație Web pentru închirierea ușoară de mașini

1. Titlul proiectului

EasyCars

2. Introducere

2.1 Tema proiectului

Echipa noastră își propune să dezvolte o aplicație web pentru a ajuta utilizatorii dornici să închirieze mașini să-și atingă scopul. Asadar, site-ul nostru va fi împărțit în 3 etape.

Prima etapă unde utilizatorul își va crea un cont sau dacă are cont îl va accesa.

A doua etapă este vizualizarea de mașini, unde utilizatorul va vedea mașinile disponibile pentru închiriere, o rubrică unde vor fi trecute regulile pentru a putea închiria mașina și vor avea parte de filtre pentru a ajunge mai ușor la mașina dorită. Odată ce vor apăsa pe o mașină anume, aceștia vor putea vizualiza mai multe informații despre mașina respectivă.

Etapă a treia se rezumă la procedura check-out unde utilizatorii vor completa cererea de închiriere a mașinii dorite și totodată pentru a finaliza plata.

2.2 Membrii echipei

Echipa noastră este formată din 3 membrii studenți la UVT, Poanta Răres, Buhoi Andrei, Bratoiu Daria dornici să se dezvolte pe partea de web development.

3. Obiectivele proiectului

3.1 Obiective/Scop

Obiectiv General: dezvoltarea unei aplicații web bazată pe o bază de date și o interfață ușor de utilizat.

Scopul proiectului: de a crea o aplicație ușor de folosit pentru a ajuta oamenii dornici să-și închirieze o mașină.

3.2 Rezultate așteptate

Rezultat ideal: Rezultatul ideal este de a putea implementa cât mai multe funcționalități și să putem “candida” cu rivalii noștri de pe piață. Idealul vine și cu câteva riscuri.

Riscurile posibile sunt nefinalizarea muncii la termenele cerute de cadrul didactic, cunostinte limitate in folosirea tool-urilor alese, incapacitatea de a utiliza un limbaj natural, distrugerea codului sursa, stergerea documentelor.

Dupa ce am **evaluat impactul** am ajuns la concluzia ca riscurile capitale pentru proiectul nostru sunt:

*Nefinalizarea muncii la termenul cerut de cadru didactic

**Distrugerea codului sursa

Consideram ca celelalte riscuri pe care ni le asumam pot sa ne ingreuneze munca si chiar sa duca la colapsul proiectului.

Public tinta: Persoanele care nu au parte de o masina si vor sa inchirieze una in niste pasi simpli si totodata sa dispuna de niste review-uri pentru a stii ce inchiriaza.

Design: Un design simplu,usor de inteles si utilizat.

Budget:Nu am luat in considerare partea financiara pentru ca facem un proiect pentru disciplina Proiect Colectiv iar tool-urile folosite pentru intemeierea aplicatiei sunt gratis.Scopul este sa fim cat mai aproape de rivalii de pe piata si de a ne dezvolta pe partea de web development.

Resurse necesare:computer/laptop,internet si personal,adica echipa in sine.

Continut:Masini disponibile pentru inchiriere si informatii despre acestea ,totodata filtre pentru a fi mai usoara cautarea unei anumite masini.

Functionalitati:

3.2.1 Pagina de logare

Aplicatia va avea o pagina de logare unde utilizatorul isi va crea un cont folosind email-ul si o parola alcatuita din minim o litera mare si o cifra.

3.2.2 Optiunea de search/filtrare

Aplicatia noastra va avea o optiune de search unde vei putea cauta masina dorita sau o sectiune de filtre unde vei putea cauta cati cai putere sa aiba masina, ce marca sa fie masina, culoarea masinii, modelul masinii, anul fabricatiei,capacitate cilindrica.

3.2.3 Review-uri

Utilizatorii vor putea da un review fiecarei masini in parte.Review-ul consta in a face o evaluare de la 1 la 10 si apoi o sectiune text unde vor putea lasa review-ul.

3.2.4 Pagina de admin

Administratorii aplicatiei vor beneficia de o pagina de admin unde vor putea adauga sau sterge masini, vor putea modifica detaliile despre masini si vor putea gestiona review-urile.

3.3 Analiza pietei

Dupa putin studio, am descoperit ca mai exista site-uri care fac ce incercam noi sa facem, dar consideram ca sunt mult mai greu de folosit fata de ce ne propunem noi sa facem si credem ca acesta va prinde la public destul de repede cu reclama aferenta.

Daca ar fi sa vorbim despre cererea publicului, ar avea un impact destul de mare pentru ca exista o gramada de oameni care circula cu avionul, deci nu au parte de masina si totodata exista destui oameni care nu detin una.

3.4 Evaluare financiara

Nu ne-am gandit la acest lucru pentru ca tot ce vom folosi pentru a dezvolta aplicatia va fi exclusiv gratuit.

3.5 Intretinerea, costurile si resursele aplicatiei

Nu am luat in considerare acest aspect pentru ca folosim doar tool-uri gratuite

4 Roluri si responsabilitati

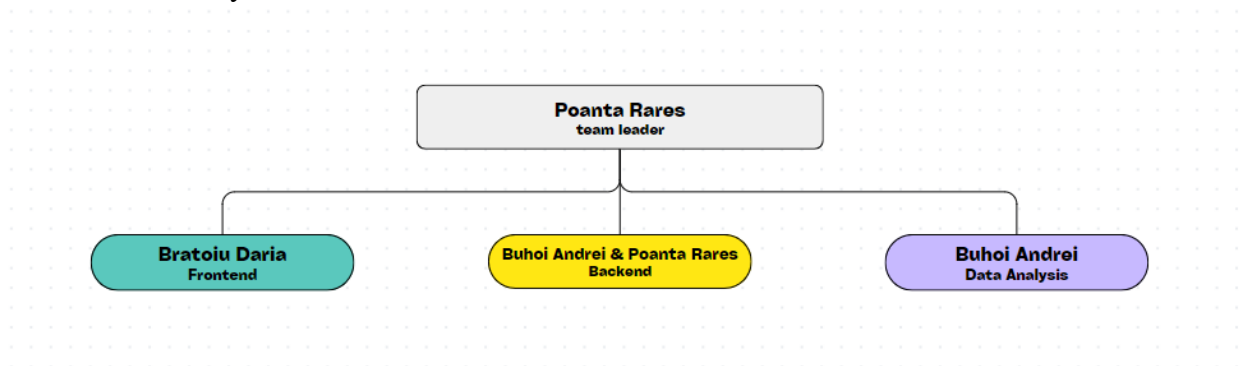
4.1 Organigrama echipei

Echipa noastra e formata din : Poanta Rares , Buhoi Andrei si Bratou Daria.

Team leader-ul e Poanta Rares.

Rolurile sunt urmatoarele:

- Frontend: Bratou Daria
- Backend: Poanta Rares si Buhoi Andrei
- Data Analysis: Buhoi Andrei



4.2 Clarificarea responsabilităților și sarcinilor

Frontend-ul se ocupa cu designul interfeței utilizator (UI), experiența utilizatorului (UX), precum și implementarea tehnică a acestora.

Backend-ul de ocupa cu baza de date, serverul de aplicații, arhitectura sistemului, crearea API-urilor, gestionarea securității și a autentificării, logica de afaceri, și stocarea datelor.

Data Analysis-ul se ocupa cu obținerea informațiilor care pot ajuta la luarea deciziilor în cadrul echipei. Acest proces include colectarea, procesarea și analizarea seturilor de date pentru a identifica tendințe, modele sau anomalii.

5. Plan de proiect

5.1 Durata proiectului

Estimam ca putem finaliza proiectul in 9 saptamani.

5.2 Structurarea activitatilor

In primele 2 saptamani ne dorim sa finalizam baza de date si sa colectam suficiente informatii despre masiniile pe care le vom afisa pe aplicatia noastra. De asemenea, ne dorim sa finalizam analiza proiectului, sa definitizam cerintele exacte si modelam procesele.

In urmatoarele 5-6 saptamani dupa “prima etapa” ne dorim sa finalizam functionalitatile, sa creem interfete si sa adaugam produsele noastre pe site, iar proiectul sa fie gata in proportie de 80-90%.

In ultimele 2-3 saptamani ramase ne propunem sa finisam design-ul si functionarea corecta a aplicatiei si totodata sa facem documentatia.

6. Resurse/Tehnologii utilizate

Pentru dezvoltarea aplicatiei noastre vom folosi React, JavaScript si CSS pentru partea de frontend. Pe backend vom folosi Java impreuna cu cateva framework-uri. Pentru a gestiona baza de date vom folosi phpMyAdmin , iar pentru server XAMPP.