**Tema proiect:** Aplicatie pentru gestionarea serviciilor intr-o clinica veterinara.

**Descriere:** Aplicatia vine in ajutorul angajatilor, acestia putand minimiza timpul de prelucrare a datelor prin automatizarea gestionării serviciilor prestate în clinică, astfel încât să-și poată concentra o mai multă atenție asupra pacienților.Printre functionalitatile aplicatiei se numara vizualizarea veterinarilor, a proprietarilor de animale, adaugarea sau actualizarea detaliilor despre un proprietar si a unul sau mai multe animale de companie, crearea unei programari si altele.

**User stories:**

Toate functionalitatile aplicatiei vor fi implementate in Java.

1. **Pagina de autentificare**, care contine un formular in care introduci datele de autentificare.
2. **Pagina Home** ce contine informatii generale despre clinica, cum ar fi adresa, numarul de contact si altele.
3. **Pagina Veterinari** in care sunt expuse datele despre veterinarii care lucreaza la clinica si specialitatea acestora.
4. **Pagina Gaseste proprietar** care are urmatoarele functionalitati:

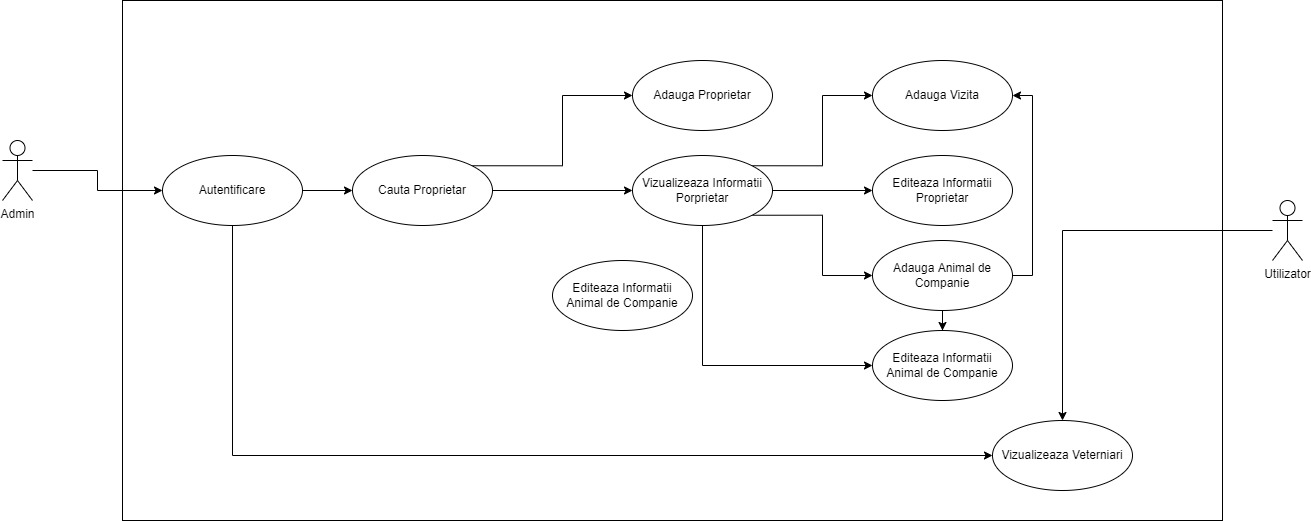
* Gaseste proprietar, sub forma de textbox, in care trebuie sa introduce numele de familie a proprietarului.
* Butonul “**Gaseste proprietar**”, care va afisa detaliile despre proprietar si animalul/animalele sale de companie in cazul in care gaseste un proprietar
* Butonul “**Adauga proprietar**” care deschide formularul **Adauga Proprietar**

1. **Formularul Adauga Proprietar** , care contine un formular pentru adaugarea detaliilor despre proprietar, cum ar fi numele, prenumele, adresa, numarul de telefon si altele. Aceasta pagina mai contine butonul “**Salveaza proprietar**”. Dupa salvarea unui proprietar utilizatorul va fi redirectionat la pagina care afiseaza informatiile despre proprietarul respectiv.
2. **Pagina Informatii Proprietar**  are urmatoarele functionalitati:

* Butonul “**Editare proprietar**”, care deschide acelasi formular ca la crearea unui proprietar pentru a putea actualize informatiile.
* Butonul “**Adauga animal de companie**”, care deschide formularul **Adauga Animal de Companie.**
* Informatiile despre proprietarul current si despre vizitele pe care le-a avut la clinica, daca a avut vizite in trecut sau daca are vizite programate.
* Optiunile de a edita informatiile despre o animalul de companie sau de a programa o vizita noua.

1. **Formularul Adauga Vizita,** care solicita informatii despre data vizitei si problem ape care o are animalul de companie.
2. **Formularul Adauga Animal de Companie,** care are mai multe campuri de tip text si unul de tip select, in care se introduc datele despre animalul de companie. Dupa completarea formularului exista butonul “**Salveaza detalii**” care salveaza informatiile introduse. Dupa salvarea informatiilor utilizatorul va fi redirectionat catre pagina cu informatii despre proprietar.

**Diagrama use case:**

****