**ROMÂNIA**

**MINISTERUL APĂRĂRII NAŢIONALE**

**ACADEMIA TEHNICĂ MILITARĂ „FERDINAND I”**

**FACULTATEA DE SISTEME INFORMATICE ȘI SECURITATE CIBERNETICĂ**

**Specializarea: Calculatoare şi sisteme informatice pentru apărare şi securitate naţională**



**Aplicație pentru adopție animale „PetMatch”**

Student Cap. Dragomir Alexia-Ioana

Student Cap. Sofianu Gabriela

**Cuprins**

[Tabel versiuni 1](#_Toc332138210)

[Capitolul 1 - Introducere 1](#_Toc12049577)

[1.1. Scopul proiectului 1](#_Toc661609462)

[1.2. Lista definițiilor 1](#_Toc1413606408)

[1.3. Structura DCS 1](#_Toc1029494585)

[Capitolul 2 - Descrierea generală a produsului software 1](#_Toc484870158)

[2.1. Descrierea produsului software 1](#_Toc1029946991)

[2.2. Detalierea platformei HW/SW 1](#_Toc1399311810)

[Capitolul 3 – Detalierea cerințelor specifice 1](#_Toc1208302021)

[3.1. Cerințe funcționale 1](#_Toc938069998)

[3.2. Cerințe nefuncționale 1](#_Toc2085973453)

Tabel versiuni

|  |  |
| --- | --- |
| Număr versiune | Modificare adăugată |
| Versiunea 1 | Versiunea inițială |

# Capitolul 1 - Introducere

## 1.1. Scopul proiectului

Scopul principal al proiectului este implementarea unei aplicații mobile, sub forma unei platforme de adoptat animale, unde utilizatorii au acces la diferite rase de animale, precum și pașii necesari realizării procesului de adopție. Dorim crearea unui mediu cât mai ”user-friendly”, pentru a putea fi accesibil oricui.

## 1.2. Lista definițiilor

* DCS = document cu cerințe software.

1.3. Structura DCS

Documentul este împărțit în trei capitole: capitolul 2 prezintă o descriere detaliată și o situație particulară, un exemplu al aplicației. Capitolul 3 prezintă cerințele funcționale/ nefuncționale ale produsului software.

* Capitolul 1 prezintă scopul proiectului, definiția abrevierilor și o descriere a conținutului documentului.
* Capitolul 2 cuprinde descrierea generală a produsului software și o scurtă simulare a utilizării aplicației.
* Capitolul 3 conține prezentarea cerințelor funcționale și nefuncționale ale produsului software.

# Capitolul 2 - Descrierea generală a produsului software

## 2.1. Descrierea produsului software

Cu toții știm cât de îndrăgite sunt animalele de companie și cât de complicat poate fi procesul de adopție. Aplicația implementată vine in ajutorul dumneavoastră, scutindu-vă de timpul pierdut la centrul de adopție.

Toate interacțiunile dintre potențialul stăpân și îngrijitor vor avea loc prin intermediul interfeței prietenoase a aplicației.

Aplicația va conține toate animalele prezente în centrul de adopție, fiecare având atașată o descriere, urmată de un istoric medical.

De exemplu, Maria își dorește să adopte un animal, însă nu își găsește timpul necesar pentru a vizita centrul. Auzind de aplicația pe care centrul o pune la dispoziție, aceasta decide să îi acorde o șansă.

Pentru început, Maria este nevoită să își creeze un cont de utilizator. După logarea în aplicație, ea realizează că este indecisă în alegerea speciei animalului. Hotărăște să vizualizeze toate animalele, până când își dă seama că își dorește o pisică. Maria filtrează căutările după specia “pisică”, fiindu-i afișate toate pisicile din sediu. Ea se oprește asupra pisicii Rin, îi citește prezentarea, istoricul medical și decide să o adopte.

Fiind prima ei adopție, nu știe care sunt pașii și ia legătura, prin intermediul mesageriei, cu unul din administratori. Acesta îi transmite faptul că trebuie completat un formular, care este prezent în josul descrierii, printr-un buton “ADOPTĂ”. Maria completează formularul, primește aprobarea adopției și detaliile vizitei ei la centru pentru a lua pisica acasă.

Surprinsă, în mod plăcut, de decurgerea adopției, Maria dorește să facă o donație centrului în semn de apreciere. Intră din nou în aplicație și pe pagina principală observă o secțiune dedicată donațiilor. Fericită că a făcut și acest lucru, se duce și le povestește prietenilor ei despre aplicație.

## 2.2. Detalierea platformei HW/SW

Produsul software este dezvoltat pentru platforma sistemul de operare Windows 10 sau orice altă versiune, utilizând sistemul inter-platformă de dezvoltare Qt pentru interfața grafică prezentată utilizatorului și mediul de dezvoltare Microsoft Visual Studio. Aplicația folosește o baza de date realizată în SQL Server Management Studio (SSMS) 20.0.

# Capitolul 3 – Detalierea cerințelor specifice

## 3.1. Cerințe funcționale

1. Permiterea utilizatorilor să creeze conturi cu informații personale, cum ar fi numele, adresa de e-mail și numarul de telefon.
2. Permiterea utilizatorilor să se conecteze la contul lor folosind adresa de e-mail și parola.
3. Afișarea unui mesaj de eroare dacă datele introduse sunt greșite.
4. Permiterea utilizatorilor de a-și actualiza profilul.
5. Adăugarea de animale disponibile pentru adopție, incluzând specia, rasa, vârsta, sexul, descrierea fizică, starea de sănătate și temperamentul.
6. Posibilitatea de a încărca fotografii cu animalele.
7. Permiterea utilizatorilor de a căuta și a filtra animalele după diverse criterii (specii, rasă, vârstă, sex, etc.).
8. Afișarea detaliilor fiecărui animal, inclusiv descrierea și fotografiile.
9. Permiterea actualizării informațiilor despre animale, cum ar fi starea de sănătate, temperamentul sau statutul de adopție.
10. Permiterea utilizatorilor să completeze un formular online pentru a solicita adoptarea unui animal specific.
11. Permiterea administratorilor să aprobe sau să respingă cererile de adopție.
12. Permiterea administratorilor să comunice cu solicitanții prin intermediul aplicației pentru a le oferi informații suplimentare sau pentru a le programa o vizită la adăpost.
13. Posibilitatea utilizatorilor să doneze bani pentru a sprijini adăpostul de animale.

## 3.2. Cerințe nefuncționale

1. Adăugarea informațiilor utilizatorilor în baza de date.
2. Verificarea datelor introduse de către utilizatori (în baza de date).
3. Actualizarea bazei de date la: crearea unui cont de utilizator, adăugarea unui animal, actualizarea informațiilor despre un animal, actualizarea profilului unui utilizator.