**ÎNTRODUCERE**

Realizarea orarului este unul dintre cele mai grele sarcini care apar în cadrul organizării funcționării unei unități de învățământ. De obicei orarul se realizează la începutul anului de învățământ de către unul sau mai mulți membrii ai corpului didactic și presupune un efort destul de mare ca rezultatul să fie satisfăcător pentru toți cei implicați, adică cadre didactice și studenți.

La realizarea orarului trebuie avute în vedere foarte multe criterii ca de exemplu: un profesor nu poate avea ore concomitent cu mai multe grupe de elevi, este de preferat ca nici profesorii nici studenții să nu aibă mai multe ferestre pe zi, ideal ar fi ca să nu existe ferestre dar de obicei este foarte greu să obținem un astfel de rezultat. În cazul școlilor ferestrele pentru elevi sunt de obicei evitate pentru că elevii fiind minori vor trebui supravegheate oricum de cineva ( învățător, profesor, educator etc. ).

Desigur cel mai simplu este orarul claselor primare unde nu trebuie corelate decât câțiva profesori și învățătoarea/învățătorul. În acest caz criteriul de bază la realizarea orarului ar fi aranjarea orelor într-o manieră de a nu acumula multe ore ”grele” într-o zi rămânând care să conducă la o extenuare a elevilor. De obicei orele mai ”grele” se vor altera cu altele mai relaxante pentru a păstra cumva atenția și concentrarea copiilor.

După clasele primare organizarea învățământului devine mai complicată fiindcă fiecare materie este predată de profesori specializați. Realizarea unui ”orar bun” devine mai complicată pentru că trebuiesc corelate mai mulți factori - profesori, grupe de elevi, săli/laboratoare de specialitate etc. De obicei în școli elevii sunt legați de sălile de clasă, adică fiecare clasă are sala ei, și profesorii se deplasează la ore în sălile claselor. Fac excepție orele de educație fizică, eventualele orele de laborator ( informatică, chimie, fizică etc. )

Situația devine și mai complicată în cazul învățământului superior adică în cazul studiilor superioare, masterat, doctorat etc. Aici în afară de problemele care apar și în cazul învățământului școlar apar anumite elemente care pot complica și mai mult viața oraristului. Nu mai avem săli prestabilite pentru grupe ( clase ) și chiar dacă din anumite puncte de vedere există o libertate mai mare, de exemplu pot apărea ferestre și în orarul studenților lucru nepermis în învățământul preuniversitar, totuși realizarea unui ”orar bun” este o provocare pentru orarist. Apar profesori de la alte facultăți, studenții trebuie să se deplaseze între diferite clădiri ale universității, pot să apară foarte multe restricții în orarul profesorilor, mai ales în cazul în care aceștia vin de la alte unități de învățământ sau dacă sunt doar profesori suplinitori etc.

Aplicația ”Ajutorul oraristului” nu își propune să suplinească oraristul ci va încerca să ofere un sprijin eficace pentru realizarea orarului facultăților din cadrul Universității Transilvania din Brașov. Aplicația va citi datele necesare din fișierul excel a statelor de funcțiuni ai facultății în cauză și va genera activitățile care rezultă ( adică cursuri, seminarii, laboratoare, activități practice ) din fișier. Aceste activități vor putea fi mișcate, mutate de către orarist între diferite tabele, orare ale profesorilor, grupelor, anilor etc. Aplicația va semnala suprapunerile care apar pentru profesori sau grupe și nu va permite mutarea unei activități dacă profesorul sau grupa ( grupele ) în cauză au deja alte activități atribuite pentru perioada de timp respectivă. Ca finalitate aplicația va putea înscrie datele în fișierul de Orar al facultății.

Sper ca aplicația să ofere un real ajutor celor care vor fi însăcinați cu elaborarea orarului facultăților universității Transilvania, fiind o aplicație personalizată care se folosește de fișierele deja existente care conțin toate informațiile necesare pentru a genera activitățile curente care vor trebui să apară în orarul final al facultății. În acestă primă variantă aplicația va putea citi din fișierul statelor de funțiuni orele profesorilor aparținând unei anumite facultăți și va genera activitățile acestora care se desfășoară în cadrul aceleași facultăți, de exemplu pentru Facultatea de Matematică și Informatică va citi toate orele profesorilor din cadrul facultății care le au cu grupele acestei facultăți.

Făcând o cercetare în mediul online am descoperit că există multe aplicații de realizare de orar desigur nici unul personalizat. Aceste aplicații sunt de mai multe feluri, cele mai multe pe care le-am găsit sunt cele de editare a unui orar personal care de fapt este un fel de calendar care trimite atenționări, remindere pentru titular dar de fapt nu au nici o legătură cu elaborarea unui orar ai unei unități de învățământ. Dacă ne referim strict la aplicații de elaborare automată a unui orar am găsit și aici câteva alternative cum ar fi

* asc Orare - <https://ascorare.ro/>
* docendo Zen - <https://zen.docendo.co/>
* GHC School timetable maker - <https://www.penalara.com/en/RO>

Toate acestea oferă elaborarea automată a orarului și, desigur, și editarea manuală a acestuia însă chiar dacă aplicația noastră nu oferă elaborarea automată a orarului ci doar oferă suport celui care se ocupă de elaborarea orarului marele avantaj al aplicației Ajutorul Oraristului constă în faptul că aceasta fiind personalizat întroducerea datelor este de fapt un proces automatizat și faptul că oraristul are libertate în alcătuirea orarelor profesorilor sau grupelor îi dă acestuia posibilitatea să țină cont de o multitudine de restricții, cerințe, doleanțe venite mai ales din partea profesorilor. Totodată există și anumite situații speciale care pot fi luate în calcul de către orarist în momentul în care elaborează orarul și chiar dacă toate aplicațiile enumerate mai sus acceptă condiționări în ceea ce privește elaborarea automată a orarului probabil că întroducerea manuală a tuturor acestor restricții, condiții reprezintă un efort destul de mare și nici nu este garantată întroducerea tuturor acestor condiționări care probabil că în cazul elaborării manuale a orarului cu ajutorul aplicației mele vor apărea pe parcursul elaborării și vor putea fi mult mai bine gestionate de către orarist.

Aplicația mea este concepută pentru a oferi asistență și nu pentru a elabora orarul în mod automat cum se întâmplă în cazul aplicațiilor enumerate dar, așa cum am mai precizat, sunt convins că poate oferi un real sprijin și sper că va putea fi chiar folosit de cei care vor elabora orarele facultăților de la Universitate. De fapt justificarea alegerii mele este acesta, speranța ca să creez ceva util care va fi folosit și va ajuta cumva. Această primă variantă nu este perfectă și sunt convins că se poate perfecționa și extinde funcționalitatea aplicației. În această privință îmi ofer sprijinul și în continuare dacă se va dori să se utilizez aplicația în practică și desigur vă pun la dispoziție și codul dacă este de ajutor.

În capitolul I mă voi referi la tehnologiile folosite în elaborarea programului, mă voi referi la limbajul de programare Java și Maven, la platforma pentru interfața grafică JavaFX, la librăriile de care mă folosesc pentru salvarea datelor ( GSON ), pentru citirea/scrierea fișierelor Excel ( POI ) etc.

În capitolul II voi face o descriere a aplicației, a claselor folosite, metodelor implementate etc.

Capitolul III va reprezenta un manual de utilizare a aplicației.

**CAPITOLUL I.**

În acest capitol mă voi opri asupra tehnologiilor, limbajelor de programare și bibliotecilor folosite pentru a asigura cele mai bune soluții pentru realizarea aplicației. Codul este scris 100% în Java 1.8, folosesc JavaFX pentru interfața grafică, Maven pentru bibliotecile GSON și Apache POI folosite pentru salvare/citire din baza de date proprie Json respectiv din fișierele Excel ale Universității. În continuare mă voi orpi asupra fiecăreia dintre ele.

**I.1. JAVA**

Limbajul Java împreună cu mediul său de dezvoltare şi execuţie au fost proiectate pentru a rezolva o parte dintre problemele actuale ale programării. Proiectul Java a pornit cu scopul declarat de a dezvolta un software performant pentru aparatele electronice de larg consum. Aceste echipamente se definesc ca: mici, portabile, distribuite şi lucrând în timp real. De la aceste aparate, ne-am obişnuit să cerem fiabilitate şi uşurinţă în exploatare. Limbajul luat iniţial în considerare a fost C++. Din păcate, atunci când s-a încercat crearea unui mediu de execuţie care să respecte toate aceste condiţii s-a observat că o serie de trăsături ale C++ sunt incompatibile cu necesităţile declarate. În principal, problema vine din faptul că C++ este prea complicat, foloseşte mult prea multe convenţii şi are încă prea multe elemente de definiţie lăsate la latitudinea celor care scriu compilatoare pentru o platformă sau alta. În aceste condiţii, firma Sun a pornit proiectarea unui nou limbaj de programare asemănător cu C++ dar mult mai flexibil, mai simplu şi mai portabil. Aşa s-a născut Java.

Părintele noului limbaj a fost James Gostling care vă este poate cunoscut ca autor al editorului emacs şi al sistemului de ferestre grafice NeWS. Proiectul a început încă din 1990 dar Sun a făcut publică specificaţia noului limbaj abia în 1995 la SunWorld în San Francisco.

În primul rând, Java încearcă să rămână un limbaj simplu de folosit chiar şi de către programatorii neprofesionişti, programatori care doresc să se concentreze asupra aplicaţiilor în principal şi abia apoi asupra tehnicilor de implementare a acestora. Această trăsătură poate fi considerată ca o reacţie directă la complexitatea considerabilă a limbajului C++.

Au fost îndepărtate din Java aspectele cele mai derutante din C++ precum supraîncărcarea operatorilor şi moştenirea multiplă. A fost introdus un colector automat de gunoaie care să rezolve problema dealocării memoriei în mod uniform, fără intervenţia programatorului. Colectorul de gunoaie nu este o trăsătură nouă, dar implementarea acestuia în Java este făcută inteligent şi eficient folosind un fir separat de execuţie, pentru că Java are încorporate facilităţi de execuţie pe mai multe fire de execuţie. Astfel, colectarea gunoaielor se face de obicei în timp ce un alt fir aşteaptă o operaţie de intrare-ieşire sau pe un semafor.

Limbajul Java este independent de arhitectura calculatorului pe care lucrează şi foarte portabil. În loc să genereze cod nativ pentru o platformă sau alta, compilatorul Java generează o secvenţă de instrucţiuni ale unei maşini virtuale Java. Execuţia aplicaţiilor Java este interpretată. Singura parte din mediul de execuţie Java care trebuie portată de pe o arhitectură pe alta este mediul de execuţie cuprinzând interpretorul şi o parte din bibliotecile standard care depind de sistem. În acest fel, aplicaţii Java compilate pe o arhitectură SPARC de exemplu, pot fi rulate fără recompilare pe un sistem bazat pe procesoare Intel.

Una dintre principalele probleme ale limbajelor interpretate este viteza de execuţie, considerabil scăzută faţă de cea a limbajelor compilate. Dacă nu vă mulţumeşte viteza de execuţie a unei astfel de aplicaţii, puteţi cere mediului de execuţie Java să genereze automat, plecând de la codul maşinii virtuale, codul specific maşinii pe care lucraţi, obţinându-se astfel un executabil nativ care poate rula la viteză maximă. De obicei însă, în Java se compilează doar acele părţi ale programului mari consumatoare de timp, restul rămânând interpretate pentru a nu se pierde flexibilitatea. Mediul de execuţie însuşi este scris în C respectând standardele POSIX, ceea ce îl face extrem de portabil.

Interpretorul Java este gândit să lucreze pe maşini mici, precum ar fi procesoarele cu care sunt dotate aparatele casnice. Interpretorul plus bibliotecile standard cu legare dinamică nu depăşesc 300 Kocteţi. Chiar împreună cu interfaţa grafică totul rămâne mult sub 1 Moctet, exact ca-n vremurile bune.

Limbajul Java este orientat obiect. Cu el se pot crea clase de obiecte şi instanţe ale acestora, se pot încapsula informaţiile, se pot moşteni variabilele şi metodele de la o clasă la alta, etc. Singura trăsătură specifică limbajelor orientate obiect care lipseşte este moştenirea multiplă, dar pentru a suplini această lipsă, Java oferă o facilitate mai simplă, numită interfaţă, care permite definirea unui anumit comportament pentru o clasă de obiecte, altul decât cel definit de clasa de bază. În Java orice element este un obiect, în afară de datele primare. Din Java lipsesc funcţiile şi variabilele globale. Ne rămân desigur metodele şi variabilele statice ale claselor.

Java este distribuit, având implementate biblioteci pentru lucrul în reţea care ne oferă TCP/IP, URL şi încărcarea resurselor din reţea. Aplicaţiile Java pot accesa foarte uşor reţeaua, folosindu-se de apelurile către un set standard de clase.

Java este robust. În Java legarea funcţiilor se face în timpul execuţiei şi informaţiile de compilare sunt disponibile până în momentul rulării aplicaţiei. Acest mod de lucru face ca sistemul să poată determina în orice moment neconcordanţa dintre tipul referit la compilare şi cel referit în timpul execuţiei evitându-se astfel posibile intruziuni răuvoitoare în sistem prin intermediul unor referinţe falsificate. În acelaşi timp, Java detectează referinţele nule dacă acestea sunt folosite în operaţii de acces. Indicii în tablourile Java sunt verificaţi permanent în timpul execuţiei şi tablourile nu se pot parcurge prin intermediul unor pointeri aşa cum se întâmplă în C/C++. De altfel, pointerii lipsesc complet din limbajul Java, împreună cu întreaga lor aritmetică, eliminându-se astfel una din principalele surse de erori. În plus, eliberarea memoriei ocupate de obiecte şi tablouri se face automat, prin mecanismul de colectare de gunoaie, evitându-se astfel încercările de eliberare multiplă a unei zone de memorie.

Java este un limbaj cu securitate ridicată. El verifică la fiecare încărcare codul prin mecanisme de CRC şi prin verificarea operaţiilor disponibile pentru fiecare set de obiecte. Robusteţea este şi ea o trăsătură de securitate. La un al doilea nivel, Java are incorporate facilităţi de protecţie a obiectelor din sistem la scriere şi/sau citire. Variabilele protejate într-un obiect Java nu pot fi accesate fără a avea drepturile necesare, verificarea fiind făcută în timpul execuţiei. În plus, mediul de execuţie Java poate fi configurat pentru a proteja reţeaua locală, fişierele şi celelalte resurse ale calculatorului pe care rulează o aplicaţie Java.

Limbajul Java are inclus suportul nativ pentru aplicaţii care lucrează cu mai multe fire de execuţie, inclusiv primitive de sincronizare între firele de execuţie. Acest suport este independent de sistemul de operare, dar poate fi conectat, pentru o performanţă mai bună, la facilităţile sistemului dacă acestea există.

Java este dinamic. Bibliotecile de clase în Java pot fi reutilizate cu foarte mare uşurinţă. Cunoscuta problemă a fragilităţii superclasei este rezolvată mai bine decât în C++. Acolo, dacă o superclasă este modificată, trebuie recompilate toate subclasele acesteia pentru că obiectele au o altă structură în memorie. În Java această problemă este rezolvată prin legarea târzie variabilelor, doar la execuţie. Regăsirea variabilelor se face prin nume şi nu printr-un deplasament fix. Dacă superclasa nu a şters o parte dintre vechile variabile şi metode, ea va putea fi refolosită fără să fie necesară recompilarea subclaselor acesteia.

**I.2. JAVA FX**

JavaFX este proiectat pentru a oferi dezvoltatorilor Java o nouă platformă grafică ușoară și performantă. Intenția este ca noile aplicații să utilizeze JavaFX mai degrabă decât Swing pentru a construi interfața grafică (GUI) a aplicației. Dat fiind faptul că foarte multe aplicații sunt concepute pe Swing JavaFX este conceput astfel încât cele două API-uri grafice se execută una lângă cealaltă. JavaFX poate fi folosit pentru a crea interfețe grafice pentru utilizatori pentru orice platformă (de ex. Desktop, web, mobil etc.).

Inițial, accentul pentru platforma JavaFX a fost în principal pentru aplicațiile de internet bogate (RIA). A existat un limbaj de scripting JavaFX destinat să faciliteze crearea unei interfețe web. În timpul vieții timpurii a JavaFX nu a fost niciodată foarte clar dacă JavaFX ar înlocui în cele din urmă Swing. După ce Oracle a preluat conducerea Java de la Sun, focusul a fost mutat pentru a face JavaFX platforma grafică de alegere pentru toate tipurile de aplicații Java. Versiunile JavaFX 1.x au o dată la sfârșitul vieții din 20 decembrie 2012. După aceea, aceste versiuni nu vor mai fi disponibile și este recomandat ca orice aplicații de producție JavaFX 1.x să fie migrate spre JavaFX 2.0.

În octombrie 2011, JavaFX 2.0 a fost lansat. Acest lucru a semnalat sfârșitul limbajului de scripting JavaFX și mutarea funcției JavaFX într-un Java API. Acest lucru a însemnat că dezvoltatorii Java nu au nevoie să învețe o nouă limbă grafică și, în schimb, să fie confortabil să creeze aplicații JavaFX utilizând sintaxa obișnuită Java. API-ul JavaFX conține tot ce v-ați aștepta de la o platformă grafică - controale UI, animații, efecte etc. Principala diferență pentru dezvoltatorii care trec de la Swing la JavaFX va fi obișnuită cu modul în care sunt prezentate componentele grafice și noua terminologie. O interfață de utilizator este încă construită folosind o serie de straturi care sunt cuprinse într-un grafic de scenă. Graficul grafice este afișat pe un container de nivel superior numit etapă.

Conform site-ului Oracle, principalele avantaje ale JavaFX sunt:

* integrare completă cu Java SE și JDK, incepând cu versiunea 7, update 6 (7u6), ceea ce implică faptul că aplicațiile JavaFX vor putea fi dezvoltate și rulate de către orice client cu această verisune de Java;
* inițial JavaFX a fost un limbaj de scripting, dar acum Oracle pune la dispoziție un API pentru dezvoltarea aplicațiilor direct în Java, pentru un mai bun management și reutilizare a codului;
* un nou motor (engine) grafic, numit Prism, care face uz de accelerarea hardware oferită de GPU-urile moderne, precum și un nou manager de ferestre (Window Toolkit) numit Glass;
* un nou limbaj bazat pe XML, numit FXML, folosit pentru descrierea interfețelor grafice, astfel încât să nu fie nevoie de recompilarea codului la fiecare modificare;
* un nou engine multimedia, bazat pe GStreamer, care permite redarea de conținut multimedia;
* componentă care poate afișa conținut web și care poate fi integrată în orice interfață grafică JavaFX;
* serie de componente noi de interfață, precum grafice, tabele, meniuri și panouri;
* un sistem de a împacheta aplicațiile astfel încât acestea să fie livrate cu toate bibliotecile necesare execuției;
* portabilitate pe Linux, Windows și Mac OS X;

Un alt avantaj alt JavaFX spre deosebire de Swing, este faptul că aceeași aplicație poate fi rulată de sine stătător, ca applet, sau ca aplicație de tip Web Start. În plus, orice component din JavaFX poate fi modificat ca aspect folosind directive CSS.

JavaFX se bazează pe o ierarhie de clase care implementează diferite componente și containere ce reprezintă elementele grafice. Clasa care descrie fereastra principală a unei aplicații este javafx.stage.Stage. O aplicație JavaFX (spre deosebire de o aplicație Java obișnuită, care pornește cu metoda main()) trebuie să extindă clasa javafx.application.Application. Aceasta este o clasă abstractă, deci utilizatorul este obligat să definească metoda public void start(Stage \_primaryStage), care este metoda de start a aplicației, analog metodei main().

Un obiect de tip Stage conține, la un moment dat, o singură scenă (javafx.scene.Scene). Această scenă este inițializată dându-i-se dimensiunile scenei și container-ul care conține toate celălalte elemente din fereastră. Acest container este, de cele mai multe ori, un panou. Panoul, pe lângă rolul de container, specifică și modul în care sunt afișate componentele.

JavaFX folosește o singură interfață pentru tratarea diferitelor evenimente, javafx.event.EventHandler cu o singură metodă definită (handle(T)), unde T este un șablon folosit pentru a face diferența între diferitele tipuri de evenimente: javafx.event.ActionEvent, javafx.stage.WindowEvent, javafx.scene.web.WebEvent, etc.

Pentru JavaFX există o aplicație care permite dezvoltarea vizuală de interfețe grafice, numită **JavaFX Scene Builder**.

**I.3. MAVEN**

Maven este un instrument de gestionare și înțelegere a proiectelor software utilizat în principal cu proiecte bazate pe Java, dar care poate fi folosit și pentru gestionarea proiectelor în alte limbaje de programare precum C # și Ruby. Maven ajută la gestionarea compilărilor, documentației, raportării, dependențelor, gestionării configurației software (SCM), lansărilor și distribuției. Multe medii de dezvoltare integrate (IDE) furnizează plug-in-uri sau suplimente pentru Maven, ceea ce permite Maven să compileze proiecte din cadrul IDE.

Maven a fost creat de Jason Van Zyl în 2002 ca parte a proiectului Apache Turbine. A devenit un proiect Apache Software Foundation în 2003. După aceea, au fost lansate mai multe versiuni ale Maven, inclusiv Maven v1.0, v2.0 și v3.0.

Unitatea fundamentală în Maven este modelul obiectului de proiect (POM), un fișier XML care include informații despre proiectul software, detalii de configurare pe care Maven le folosește la construirea acestui proiect, orice dependențe de componente sau module externe și ordinea de construire. Funcționalitatea Maven depinde și de plug-in-uri, care oferă un set de obiective care pot fi executate. De fapt, toate lucrările sunt gestionate de pluginuri. Există numeroase plug-in-uri Maven pentru construire, testare, SCM, rularea unui server Web etc. Plug-in-urile sunt configurate în fișierul POM, unde unele plugin-uri de bază sunt incluse în mod implicit.

Caracteristicile cheie ale Maven includ:

* Un mod simplu și ușor de a construi proiecte în care sunt ascunse detalii inutile
* Un sistem de construire uniform, în care este urmată o strategie standard la construirea oricărui proiect
* Informații de proiect de calitate, cum ar fi listele de dependență, surse cu referință încrucișată și rapoarte de testare a unității
* Managementul dependenței, inclusiv actualizarea automată și închiderea dependenței
* Posibilitatea de a gestiona mai multe proiecte simultan
* Descărcarea dinamică a bibliotecilor și plug-in-urilor Java necesare din depozitele Maven

În cazul nostru Maven este folosit în primul rând pentru gestionarea dependințelor, plug-in-urilor GSON și POI pe care le folosim pentru operațiunile de salvare/citire de date intermediare și finale.

**I.4. Gson**

Gson este o bibliotecă Java care poate fi folosită pentru a converti obiectele Java în reprezentarea lor JSON. Poate fi folosit și pentru a converti un șir JSON într-un obiect Java echivalent. Gson poate lucra cu obiecte Java arbitrare, inclusiv obiecte preexistente pentru care nu aveți cod sursă.

Gson furnizează mecanisme ușor de utilizat, cum ar fi toString() și constructor pentru a converti Java în JSON și invers. Permite ca obiectele preexistente nemodificabile să fie convertite în și din JSON. Permite reprezentări personalizate pentru obiecte. Sprijină obiecte arbitrar complexe. Generează o ieșire JSON compactă și lizibilă.

Gson a fost creat inițial pentru a fi utilizat în interiorul Google, unde este utilizat în prezent într-o serie de proiecte. Acum este folosit de o serie de proiecte publice și companii.

În cazul nostru ne folosim de biblioteca Gson pentru a salva obiectele claselor de bază, în format JSON, ale aplicației în fazele intermediare a elaborării orarului pentru a se putea relua lucrul într-o altă sesiune, când tot cu ajutorul Gson obiectele se vor citi și se reconverti din JSON în obiectele claselor aplicației.

**I.5. Apache POI**

POI este cealalta biblioteca de conversie folosită pentru a face legătura cu fișierele excel ale universtății, un fișier de intrare care conține toate informațiile necesare privind profesorii, grupele, activitățile din cadrul unei facultăți și fișierele de ieșire care vor conține orarul finalizat.

Misiunea proiectului Apache POI este de a crea și menține API-uri Java pentru manipularea diferitelor formate de fișiere bazate pe standardele Office Open XML (OOXML) și formatul Microsoft OLE 2 Compound Document (OLE2). Pe scurt, puteți citi și scrie fișiere MS Excel folosind Java. În plus, puteți citi și scrie fișiere MS Word și MS PowerPoint folosind Java. Apache POI este soluția Java Excel (pentru Excel 97-2008).

POI are o interfață API completă pentru portarea altor formate OOXML și OLE2. Fișierele OLE2 includ majoritatea fișierelor Microsoft Office, cum ar fi XLS, DOC și PPT, precum și formate de fișiere bazate pe API de serializare MFC. Proiectul oferă API-uri pentru sistemul de fișiere OLE2 (POIFS) și proprietățile documentului OLE2 (HPSF).

Office OpenXML Format este noul format de fișier XML bazat pe standarde găsit în Microsoft Office 2007 și 2008. Acesta include XLSX, DOCX și PPTX. Proiectul oferă un API de nivel scăzut pentru a sprijini convențiile de ambalare deschisă folosind openxml4j. Pentru fiecare aplicație MS Office există un modul de componentă care încearcă să ofere un api Java comun de nivel înalt atât pentru formatele de document OLE2, cât și pentru OOXML.

Acesta este cel mai dezvoltat pentru registrele de lucru Excel (SS=HSSF+XSSF), de fapt asta folosesc și eu în cazul aplicației.

**CAPITOLUL II**

După cum se deduce din capitolul anterior aplicația este realizată în Java fiind o aplicație Java FX cu suport Maven folosind bibliotecile Gson și Apache POI pentru realizarea operațiunilor de citire/scriere a diverselor documente.

**II.1. Clasa Activity**

Clasa ”Activity.java” poate fi considerată clasa de bază a aplicației, obiectele instanțiate ale clasei reprezintă activitățile care trebuie să se desfășoare în cadrul facultății în anul și semestrul pentru care se va elabora orarul, adică cursuri, seminarii, ore de laborator sau activități practice. Obiectele se vor instanția pe baza fișierului excel care conține statul de funcțiuni ale facultății în cauză sau se vor citi dintr-un fișier salvat de către orarist într-o anumită fază de construcție a orarului.

Clasa are următoarele **atribute**:

* int **idActivity** – este indicele, ID-ul unic al activității prin care activitatea poate fi identificată cel mai rapid și simplu, o să vedem în continuare că activitățile sunt identificate de alte clase prin acest ID
* String **subject** – titlul activității cum apare în statul de funcțiuni, de fapt materia care constituie subiectul activității
* String **codeSubject** – este o variantă prescurtată a subiectului activității, se citește deasemenea din același fișier. Această prescurtare se folosește de obicei în afișarea grafică a activităților din cauza că subiectul unei activități poate fi foarte lung și nu poate fi afișat într-o formă grafică care să permită afișarea grafică a cât mai multor activități în niște tabele de orar global sau personal, de exemplu materia ”Algebră liniară, geometrie analitică şi diferenţială” are codul ”AG03”. Aceste coduri apar în statul de funcțiuni și pe baza lor materiile sunt ușor de identificat de către oricine.
* int **professorId** – reprezintă ID-ul profesorului căruia îi este atribuită activitatea, adică cel care va ”ține ora” respectivă. Ca o mică paranteză vreau să precizez că inițial aici am avut chiar un obiect Professor însă din cauza a apărut o relație bidirecțională între cele două obiecte, adică clasa Activity avea un atribut Professor iar obiectul Professor avea o matrice și un vector de obiecte Activity ceea ce în momentul stocării prin GSON a dus la o cantitate de date nefondat de mare, astfel am ajuns la concluzia că mai bine întroduc aceste atribute de identificare, adică ID-urile, prin care obiectele pot fi identificate mult mai simplu și rapid
* int **type** – tipul activității. Am identificat 4 tipuri de activități în statele de funcțiuni ale Universității și anume Curs, Seminar, Laborator, Practică. Tipul activității este o variabilă de tip număr întreg care este în concordanță cu tipul adică: 1 – CURS, 2 – SEMINAR, 3 – LABORATOR, 4 – ACTIVITATE PRACTICĂ.
* int[] **groupsId** – este un array de numere de identificare a grupelor cărora se adresează activitatea respectivă. Aici este nevoie de o listă pentru că de obicei cursurile sunt pentru mai multe grupe, iar celelalte activități se desfățoară de obicei pe grupe, dar în primul caz o singură activitate trebuie să aibă mai multe grupe. Acest ID, ca și în cazul professorId, este un ID unic pentru fiecare grupă din cadrul facultății
* int **semester** – reprezintă numărul semestrului în care se va desfășura activitatea
* int **yearOfStudy** – anul de studiu căruia se adresează activitatea. Deși acesta s-ar putea deduce și din grupele arondate am considerat necesar un atribut separat pentru o mai ușoară și mai directă identificare a anului de studiu ale activităților
* int **time** – durata activității, este de obicei de două ore dar apar și activități de o oră sau trei ore sau activități bisăptămânale care sunt tratate de fapt ca activități de o oră putând fi alterate cu altă activitate în același interval de orar de două ore ca și câte o activitate de o oră sau câte o activitate de două ore bisăptămânale, care se alterează din două în două săptămâni
* boolean **weekly** – se referă exact la cele amintite despre activitățile bisăptămânale, acesta este un atribut boolean care are valoarea true dacă activitatea se repetă în mod normal, adică săptămânal și este false dacă activitatea se repetă din două în două săptămâni
* int **classRoomId** – este ID-ul sălii de clasă în care se va desfășura activitatea, un ID ca și toate celelalte unic. Sălile de cursuri nu apar în fișierul de state de funcțiuni deci acestea vor trebui întroduse manual de către orarist prin selectarea meniului de adăugare sală de curs. Sălile de curs vor fi stocate într-o listă și alegerea acestora se va face în momentul în care o activitate va fi plasată în orar, este de fapt singurul atribut care nu este final, toate celelalte sunt atribuite odată cu instanțierea fiecărui obiect prin constructorul unic despre care vorbim în continuare. De fapt mai există un atribut care poate fi modificat, este vorba de lista de grupe, însă de fapt acesta se va modifica în anumite cazuri în faza de citire a datelor din fișierul de sursă ( State de funcțiuni ) dar după această fază nu se mai modifică.

Clasa are un singur **constructor** care are forma:

**public Activity(int idActivity, String subject, String codeSubject, int professorId, int tip, int[] groupsId, int semester, int yearOfStudy, int time, boolean weekly) {  
 this.idActivity=idActivity;  
 this.subject = subject;  
 this.codeSubject = codeSubject;  
 this.professorId = professorId;  
 this.type = tip;  
 this.groupsId = groupsId;  
 this.semester = semester;  
 this.yearOfStudy = yearOfStudy;  
 this.time = time;  
 this.weekly = weekly;  
 this.classRoomId =-1;  
}**

Se poate observa că prin acest constructor sunt determinate toate atributele inclusiv classRoomId care primește valoarea negativă care va însemna de fapt că această activitate nu are încă o sală alocată.

**Metodele** clasei:

* **public String toString()** – metodă supradefinită și care are rol mai mult în debugging-ul actual și eventual viitor, returnează un șir de caractere prin care se poate identifica activitatea.
* **public void addGroups(Group[] newGroups)** – o metodă prin care se adaugă grupe la lista de grupe ale activității. Această metodă se folosește pe parcursul operației de citire date / creare obiecte în cazul unor activități care au grupe din diverse specializări, în cazul acesta grupele din a doua ( sau treia ) specializare vor fi alocate mai târziu, după instanțierea obiectului.
* **public String getCodeSubject()** – returnează codul activității
* **public String getSubject()** – returnează titlul activității
* **public int getTime()** – returnează durata activității
* **public int getType()** – returnează tipul activității în format numeric
* **public int getProfessorId()** – returnează ID-ul profesorului titular al activității
* **public int[] getGroupsId()** – returnează lista ID-urilor grupelor arondate activității
* **public int getSemester()** – returnează semestrul activității
* **public int getIdActivity()** – returnează ID-ul activității
* **public String getTypeChar()** – returnează tipul activității în format de caracter, adică ”C” – pentru curs, ”S” – pentru seminar, ”L” – pentru laborator și ”P” – în cazul activităților practice. În cazul în care tipul activității nu este nici unul dintre cele enumerate, caz teoretic inexistent, metoda returnează ”X”. Metoda se folosește în momentul creării etichetelor indexate (IndexedLabel) care constituie reprezentarea grafică a obiectelor Activity.
* **public int getClassRoomId()** – returnează ID-ul sălii de clasă atribuite activității. În cazul în care nu este nici o sală atribuită încă acesta are valoarea de -1.
* **public void setClassRoomId(int classRoom)** – setează ID-ul sălii de clasă care se atribuie activității.

**II.2. Clasa Professor**

Clasa ”Professor.java” este clasa obiectelor de tip profesor, membrii acestei clase sunt profesorii care sunt titularii activităților din cadrul facultății. Ca și în cazul activităților obiectele se vor instanția pe baza fișierului excel care conține statul de funcțiuni ale facultății în cauză sau se vor citi dintr-un fișier salvat de către orarist într-o anumită fază de construcție a orarului.

Clasa are următoarele **atribute**:

* int **idProfessor** – este un identificator unic pentru fiecare obiect profesor instanțiat, acest ID este folosit de toate celelalte clase sau metode pentru identificarea profesorilor.
* String **name** – conține numele profesorului așa cum apare în fișierul sursă
* String **shortName** – este numele prescurtat al profesorului care se generează de către constructor. Această prescurtare se folosește de obicei în afișarea grafică a activităților din cauza că numele complet poate fi prea lung și nu poate fi afișat într-o formă grafică care să permită afișarea grafică a cât mai multor activități în niște tabele de orar global sau personal.
* int[][][] **scheduleProfessor** – este o matrice tridimensională care conține, de fapt, orarul profesorului. Este matrice tridimensională pentru că conține orarul pe semestru / oră / zi. Avem 2 semestre, 7 intervale orare și 12 zile. Avem 12 zile pentru că de fapt avem câte o zi pentru săptămânile pare și cele impare. Numerele conținute sunt de fapt numere de identificare pentru activități iar dacă numărul este -1 înseamnă că în ziua și ora respectivă profesorul nu are alocată nici o activitate.
* int[] **activitiesOfProfessor** - este un array care conține toate activitățile profesorului, activitățile fiind reprezentate și aici de ID-ul fiecăruia.

Unicul **constructor** al clasei arată în felul următor:

public Professor(int id, String name) {

final int HOURS=7,DAYS=12;

this.idProfessor = id;

this.name = name;

String[] names=name.split(" ");

this.shortName=names[0].substring(0,1)+names[0].substring(1).toLowerCase();

for (int i=1;i<names.length;i++){

this.shortName += "\_" + names[i].substring(0, 1);

}

this.scheduleProfessor = new int[2][HOURS][DAYS];

for(int i=0;i<2;i++)

for(int j=0;j<HOURS;j++)

for(int k=0;k<DAYS;k++)

scheduleProfessor[i][j][k]=-1;

activitiesOfProfessor = new int[0];

}

După cum se poate observa constructorul are doi parametrii iar valorile restului de atribute sunt generate de către constructor. **shortName** este generat din **name**, se generează orarul fără nici o activitate, adică avem numai valori de -1 în toate câmpurile matricei, iar arrayul de activități se inițiază fără elemente, acestea se vor adăuga în momentul citirii datelor de intrare din fișierul statelor de funcțiuni.

**Metodele** clasei:

* public int **getIdProfessor()** – returnează numărul de identificare unic al profesorului
* public void **setIdProfessor(int id)** – setează ( schimbă ) ID-ul profesorului, metoda se folosește în cadrul procesului de citire / generare date
* public String **getName()** – returnează un String cu numele profesorului
* public String **getShortName()** – returnează un String cu numele prescurtat
* public int[] **getActivitiesOfProfessor()** – returnează un array de numere întregi care conține activitățile alocate profesorului pe parcursului anului școlar pentru care facem orarul
* public int **getActivityProfessor(int semester, int hour, int day)** – returnează ID-ul activității din orarul pofesorului din semestrul, ora, ziua primite ca parametrii de intrare. În cazul în care valoarea returnată este -1 înseamnă că în semestrul dat în ziua și a ora primite ca parametrii nu există activitate, profesorul este liber.
* public boolean **setActivityProfessor(int semester, int hour, int day, int activity)** – această metodă setează/schimbă activitatea profesorului din semestrul,ora,ziua cu activitatea cu ID-ul primit ca parametru de intrare. Metoda returnează ”true” dacă această setare a fost reușită și returnează ”false” dacă din orice motiv operația a eșuat.
* public boolean **addActivity(int activity)** – se adaugă o activitate la arrayul de activități ale profesorului. Se returnează ”true” dacă elementul a fost adăugat și ”false” dacă nu s-a reușit adăugarea noului element. De exemplu dacă o activitate este deja în lista profesorului acesta nu se va adăuga din nou, în acest caz operațiunea nu reușește și se returnează ”false”, lista/arrayul activităților rămâne neschimbată.
* public boolean **removeActivity(int activity)** – se șterge o anumită activitate din arrayul activităților profesorului. Metoda returnează ”true” dacă operațiunea a reușit și ”false” în caz contrar.

**II.3. Clasa Group**

Clasa grupelor este clasa a căror obiecte instanțiate reprezintă grupele de la facultatea a cărei orar se elaborează. Grupele sunt instanțiate ca și activitățile si profesorii în momentul citirii și prelucrării datelor din statul de funcțiuni al facultății în cauză. Clasa Group este asemănătoare cu clasa Professor însă sunt și anumite diferențe față de aceasta dat fiind particularitățile celor două entități.

**Atributele** clasei Group sunt următoarele:

* int **idGroup** – numărul unic de identificare a grupei, număr care se folosește pentru identificarea grupei de către alte obiecte, metode etc.
* private String **groupName**  - numele grupei care în primă instanță este generată în momentul citirii datelor și a generării obiectelor de tip Activity, Professor și Group. Numele generat al grupei se compune din codul specialității, anul de studiu și numărul grupei. De exemplu pentru grupa a doua din anul I. la specializarea ( programul de studii ) Matematică-Informatică numele generat este ”MI12”, adică Matematică-Informatică, anul 1, grupa 2.
* private int[][][] **scheduleGroup** – matricea orarului grupei. Este o matrice similară ca în cazul profesorilor, care conține activitățile din orar pe pozițiile setate și -1 unde grupa nu are alocată nici o activitate
* private int[] **activitiesOfGroup** – array care conține toate activitățile alocate grupei.
* private String **speciality** – specializarea sau programul de studii al grupei
* private int **year** – anul de studiu
* private int **groupNumber** – numărul grupei din specializarea și anul date

**Constructorul** unic al clasei:

public Group(int id, String speciality, int year, int groupNumber){

final int HOURS = 7,DAYS = 12;

this.idGroup=id;

this.groupName=speciality+year+groupNumber;

this.scheduleGroup =new int[2][HOURS][DAYS];

for(int i=0;i<2;i++)

for(int j=0;j<HOURS;j++)

for(int k=0;k<DAYS;k++)

scheduleGroup[i][j][k]=-1;

activitiesOfGroup = new int[0];

this.speciality=speciality;

this.year=year;

this.groupNumber=groupNumber;

}

Bibliografie

Eugen Rotariu – Limbajul Java, Editura Agora, 1996

https://docs.oracle.com/javase/8/javafx/get-started-tutorial/

https://maven.apache.org/guides/index.html

https://sites.google.com/site/gson/gson-user-guide

https://poi.apache.org/index.html