Smarthome

I.        **Introducere**

1.        **Motivatie**

2.        **Context**

3.        **Obiectivele lucrarii**

4.        **Contributii?**

5.        **Structura lucrarii**

II.        **Analiza si proiectare**

1.        Analiza problemei

2.        Solutia

III.        **Arhitectura sumara a aplicatiei**

Arhitectura generala a proiectului este formata din 3 mari module. Primul modul consta intr-o aplicatie web cu care utilizatorul va interactiona. Modulul al 2-lea este o aplicatie java, ce va juca rolul de server si care va fi “creierul aplicatie”. Am numit acest modul astfel deoarece acest modul face legatura dintre ceea ce vede utilizatorul si practic ceea ce se intampla in realitate. Modulul al treilea va fi format din aplicatii client ce vor juca rolul de dispozitive din cadrul unei case inteligente.

IV.        **Modulul 1. Aplicatia web**

1.        De ce am ales sa fie asa

2.        Descriere generala

3.        Componente

4.        Tehnologii folosite

a.        Typescript

b.        Boostrap

c.

V.        **Modulul 2. Serverul java**

1.        De ce am ales server rest? Java?

2.        Descriere generala

3.        Modularitate

4.        Componente

a.        Filtru de login

5.        Exemple:

a.        Pom.xml, extragegere din baza de date, dto’s, etc.

6.        Tehnologii folosite

a.        Baza de date

b.        Spring boot

VI.        **Modulul 3. Aplicatii client**

1.        De ce am ales java pentru aplicatii client.

2.        Protocol de comunicatie intre server si client. ssl

3.        Tehnologii folosite, cat de rapid e

VII.        **Manual de utilizare**

VIII.        **Directii de viitor**

1.        Alte idei

2.        Posibile imbunatatiri

IX.        **Concluzii**

X.        **Listã figuri**

XI.        **Bibliografie**