

Totul despre Erasmus+

Bartolomei Vlad-Alexandru

Grupa 30239

Proiectul nr. 1 în cadrul disciplinei Proiectare Software

Cuprins:

Cuprins:	1
1. Introducere	2
Motivație.....	2
2. Diagrame	3
2.1. Diagrama database.....	3
2.2. Diagrama Use Case.....	4
2.3. Diagrame de flow.....	5

1. Introducere

Prezentul proiect este o aplicație pentru întreaga comunitate EuT+, care are ca scop principal facilitarea schimburilor de experiență în cadrul parteneriatului.

Pe această platformă, orice student are la dispoziție o bază de date cu toate materiile universităților partenere și toți pașii prezențați pentru a se pregăti pentru o nouă aventură studențească.

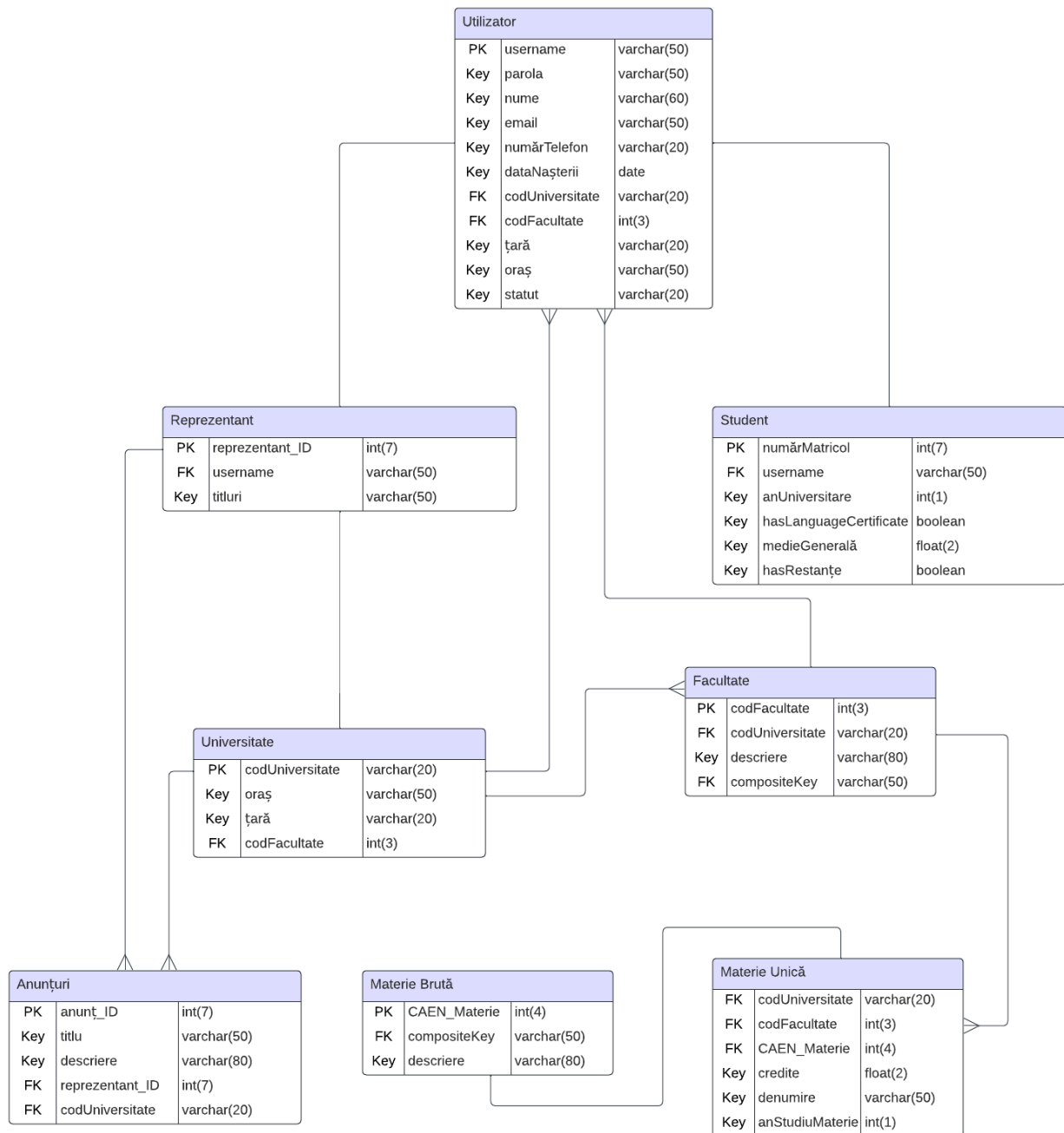
Prezenta platformă facilitează, de asemenea, comunicarea între studenți și reprezentanți (profesori coordonatori / International Advisors) și permite un cadru organizat de lucru.

Motivație

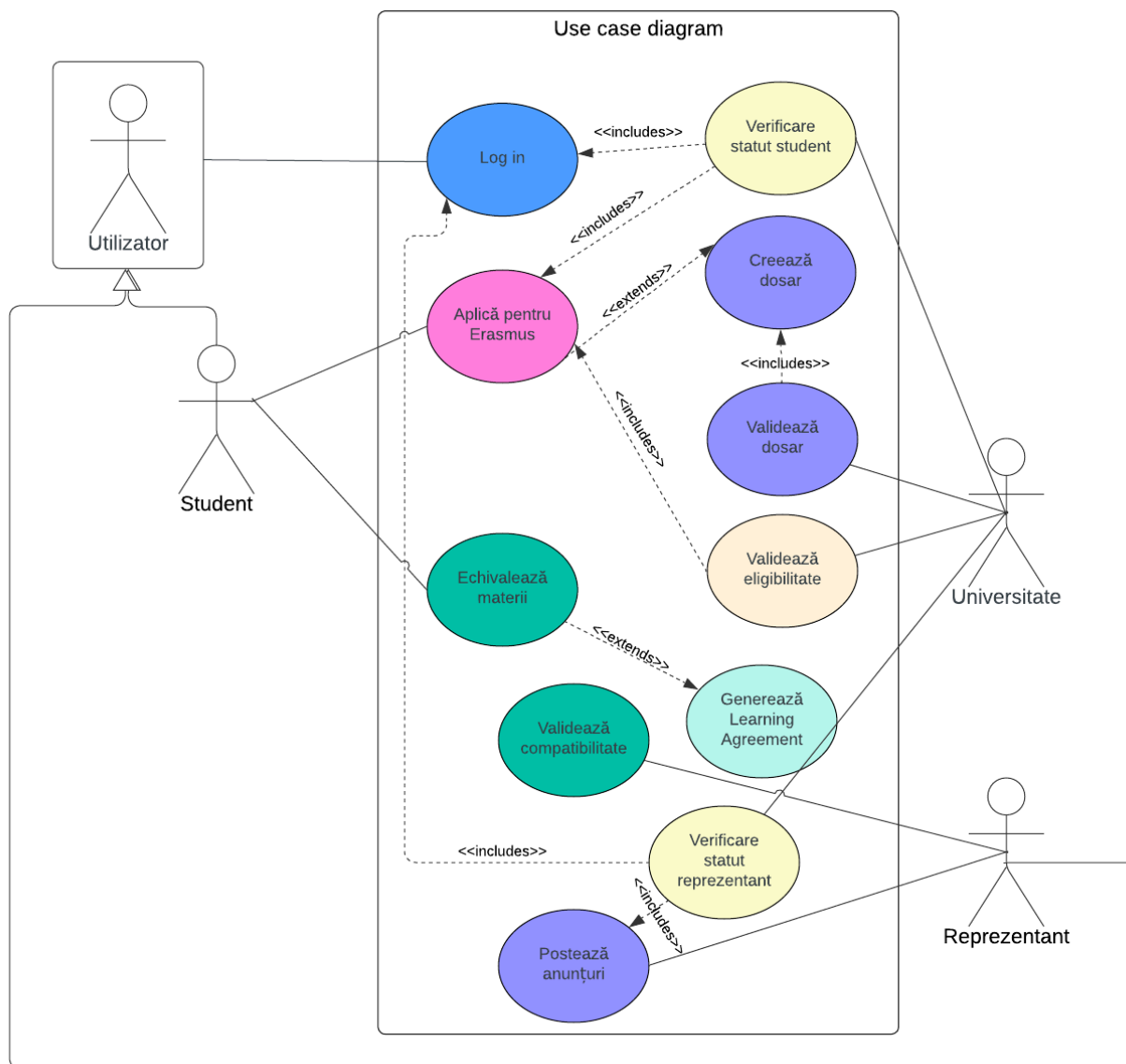
În calitate de fost student Erasmus, am avut parte de un proces greoi birocratic și de o experiență nesatisfăcătoare în ceea ce privește actualitatea informațiilor. De asemenea, am început procesul cu mult prea mult timp înainte decât ar fi normal să fie necesar dacă o astfel de platformă ca cea propusă aici ar exista.

2. Diagrame

2.1. Diagrama database



2.2. Diagrama Use Case



Use Case: Echivalează materii

Primary Actor: Student

Success Scenario Steps:

1. Studentului îi sunt generate materiile curente pe baza anului curent și a universității
2. Studentul alege Universitatea la care își dorește să meargă
3. Studentul își alege materiile
4. Se generează un grad de compatibilitate automat
5. Reprezentantul verifică manual compatibilitatea (double check) și validează echivalarea
6. Studentul poate genera Learning Agreement-ul

Alternative Sequences:

- Grad de compatibilitate generat insuficient
 - Nu se deblochează pentru student opțiunea de "Aplică pentru Erasmus"
 - Scenariul se întoarce la pasul 2

Use Case: Postează anunț

Primary Actor: Reprezentant

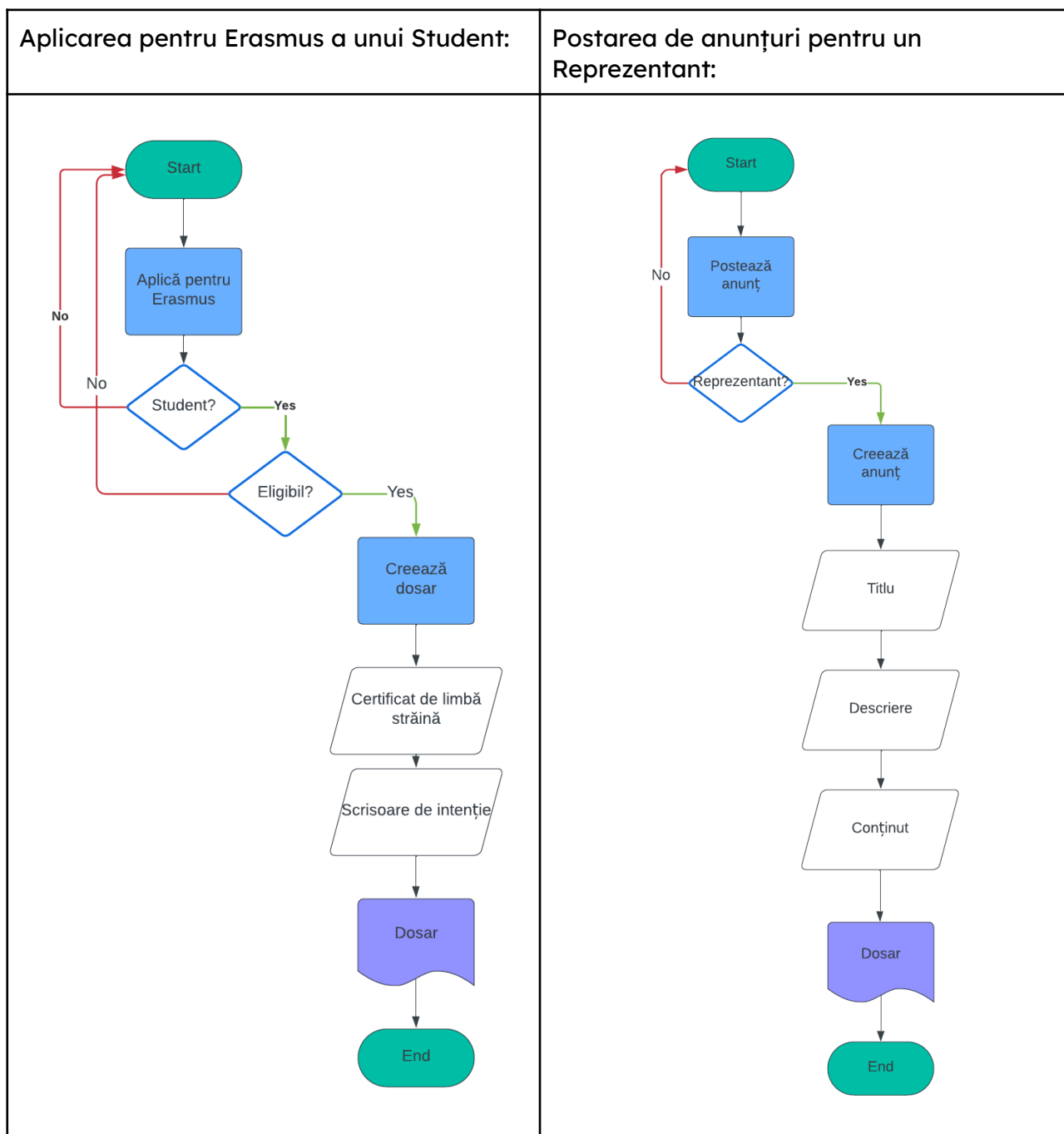
Success Scenario Steps:

1. Reprezentantul introduce titlul
2. Reprezentantul introduce descrierea
3. Reprezentantul introduce conținutul
4. Reprezentantul postează anunțul

Alternative Sequences:

- Niciun titlu introdus
 - Nu se poate posta anunțul
 - Scenariul se întoarce la pasul 1
- Niciun conținut introdus
 - Un anunț nu poate fi gol
 - Scenariul se întoarce la pasul 3

2.3. Diagrame de flow



TODO: De întrebat de rolul universitatii