1.Documentatie aplicatie

2.Proiectarea aplicatiei:diagrame,interfata,modularizare

4.Formarea bazei de date.Vor exista 2 baze de date:una pentru utilizatori si una pentru imagini.Baza de date pentru imagini va contine o tabela cu imagini preluate local sau prin API de la Flickr iar baza de date pentru utilizaotri va contine tabela pentru utilizatori,tabela pentru mesajele primite din feedack-ul utilizatorilor si tabela pentru clasamentele zilnice.

4.Implementarea interfatei

5.Incepem cu HomePage-ul(adaugare de functionalitate pe butoane,legarea butonului JOACA cu modulul de joc)

6.Modulul de joc cuprinde 2 sub-module:JOC NOU si CONTINUARE JOC.

7.Atunci cand jucatorul alege JOC NOU,acesta va trebui sa aleaga nivelul de joc.In functie de nivelul de joc vom avea imagini ce vor aparea,acestea fiind preluate din baza de date.Cu cat mai multe imagini ghiceste,cu atat punctajul va fi mai mare.Punctajul se va stabili dupa un contor care va numara cate imagini corecte a ghicit utilizatorul.Utilizatorul va avea optiuni de joc:Metode ajutatoare(variante de raspuns sau ajutorul unui prieten).Atunci cand alege CU AJUTORUL UNUI PRIETEN,se va trimite un email cu cererea utilizatorului.

Se stie ca s-a ghicit numele personalitatiiatunci cand numele introdus de utilizator corespunde cu numele imaginii din baza de date.

Se termina sesiunea de joc atunci cand utilizatorul alege optiunea INCHEIERE JOC.

8.Atunci cand utilizatorul alege CONTINUARE JOC,cu ajutorul cookie-urilor se continua o sesiune precedenta de joc.Utilizatorului i se vor pune la dispozitie aceleasi optiuni ca mai sus.

9. Modulul CONTUL MEU este modelat ca doua module depndente unul de altul si anume , modulul (DE)LOGARE si modulul ISTORIC AL PUNCTAJELOR PROPRII .

Pentru logare utilizatorul va apasa butonul de logare care ii transmite aplicatiei ca va avea de efectual o operatie de LOGIN . Completarea formularului de login si trimiterea informatiilor la server , care va comunica cu BD si va trimite mai apoi la interfata un mesaj corespunzator .

Daca logarea are loc cu succes , in cadrul modulului (de)logare se vor putea efectua urmatoarele operatii :

- EDITARE CONT – utilizatorul isi va modifica unele detalii legate de contul sau cu ajutorul unei interfetei care va comunica cu serverul pentru a realiza editarile dorite de utilizator . Se vor folosi butoane si campuri de text in cadrul interfetei .

-DELOGARE - apasand butonul de delogare din cardul interfetei , serverul va primi cererea de delogare si va efectua operatia .

Si in cadrul modului istoric se va putea face operatia de afisare a istoricului si salvarea acestuia . Serverul va consulta baza de date si va trimite la interfata rezultatul interogarilor . Afisarea va fi in fromat HTML cu posibilitatea de a salva istoricul in format CSV prin selectarea butonului de SALVARE .

Daca salvarea va fie efectuata cu succes se va afisa un mesaj de succes iar in caz de eroare se va afisa un mesaj de eroare corespunzator .

Acest modul comunica ( indirect ) cu modulul de BD .

10 . Modulul de CONTACT .

Pentru implementarea modului de contact vom folosi o tabela separata cu o cheie secundara din tabela cu utilizatori ( id utilizatorului ) , tabela ce va contine mesajele transmise de catre utilizatori .

Pentru a avea acces la acest modul utilizatorul va trebui sa fie logat .

Se selecteaza butonul CONTACT din cadrul HomePage . In noua pagina deschisa utilizatorul va completa campurile dorite si va apasa SEND . Informatiile vor ajunge la sever iar acesta le va insera in baza de date . Utilizatorul va primi un mesaj corespunzator in urma efectuarii acestor operatii .