

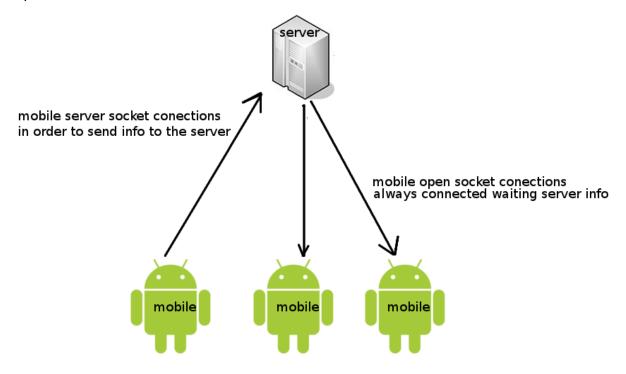
## 1. Arhitectura

Modelul pe care il vom folosi este arhitectura client-server. Fiecare client (telefon mobil) va pastra un socket deschis pe care va comunica cu serverul. La deschiderea aplicatiei sau o data la un timp finit clientul va face refresh la informatii si va trimite cerere catre server pentru actualizarea datelor

Pasii in comunicarea client-server:

- 1. Clientul se poate conecta la aplicatie folosind doua metode: fie isi creaza un cont nou si isi introduce datele, fie se conecteaza cu contul de facebook.
- 2. La fiecare conexiune clientul va face request la cele mai noi anunturi la fiecare initializare.
- 3. Dupa ce s-a conectat, clientul poate introduce oferte noi (vom defini mai jos ce inseamna o oferta)
- 4. Apoi, clientul trimite anuntul serverului, acesta le primeste si le introduce in baza de date
- 5. Urmatorul pas este ca serverul sa notifice restul clientilor si va trimite informatiile.

In poza este descrisa arhitectua client-server



Ofera este definita ca un ansamblu de date oferite de catre persoana care se ofera sa duca pachete fie cu trenul, fie cu masina

## 2. Tehnologii folosite

Serverul va fi scris in Python folosind urmatoare tehnologii:

- MySQL/PHP
- XML pentru abstractizare date
- Http Server pentru comunicatie

Clientul va fi scris Java Android folosind urmatoarele tehnologii:

- Location API
- Facebook API
- Google Maps API
- Http Request Post

## 3. Timeline

Saptamana	Activitati desfasurate
5	Documentatie
6	Implementare interfata client
7	Implementare interfata server
8	Stabilire comunicatie client-server in detaliu
9	Implementare client-server
10	Implementare client-server
11	Testare & Implementare
12	Testare & Implementare
13	Upload Play Store
14	Prezentare