

# Fișa cerințelor

## Descriere

Aplicația pune la dispoziție un sistem de licitație pentru diferite produse cu caracter personal. Utilizatorii vor putea să își creeze un cont, după care se vor loga cu acesta. Aici vor avea posibilitatea de a licita pentru un anumit obiect sau de a adăuga un produs la licitație pentru a fi vândut.

## Actori

**Utilizatorul:** Este cel care utilizează aplicația și căruia i se adresează. Acesta poate fi de 3 “tipuri”: cumpărător, vânzător și vizitator. Primii doi vor avea nevoie de un cont creat anterior care va fi stocat în baza de date și cu ajutorul căruia se vor loga. De aici vor avea posibilitatea să liciteze pentru unul sau mai multe produse, respectiv să adauge obiecte pentru care ceilalți să liciteze. Vizitatorul are posibilitatea să vizualizeze toate obiectele aflate la licitație în acel moment, fără a putea plasa o ofertă sau adăuga produse. În cazul în care dorește asta, va putea să creeze un cont nou.

**Server-ul:** Are rolul de a comunica cu aplicația Web și de a-i trimite informațiile necesare acesteia. Acesta va răspunde cererilor trimise de utilizator către aplicație, cum ar fi de exemplu afișarea unei anumite pagini, sau căutarea unor informații în baza de date.

**Browser-ul:** Reprezintă partea cu ajutorul căreia utilizatorul stă în contact cu aplicația Web. Acesta se ocupă de afișarea tuturor informațiilor și paginilor pe care utilizatorul le solicită.

**SGBD:** Sistemul de gestiune al bazei de date stochează toate informațiile necesare ce țin de obiectele aflate la licitație cât și conturile utilizatorilor împreună cu informațiile despre propriile licitații ale fiecăruia. De asemenea acesta oferă anumite informații atunci când sunt cerute de utilizator și reține noi informații cum ar fi un cont nou creat.

## *Scenarii de utilizare*

### **Inregistrarea( Crearea unui noi cont ):**

#### **1. Obiectiv / Context**

Oricine viziteaza site-ul are posibilitatea de a-si crea un cont, pentru a putea licita pentru unul sau mai multe obiecte existente pe site, sau pentru a scoate la licitatie un obiect personal.

#### **2. Scenariu / Pasi**

1.Utilizatorul acceseza serverul prin intermediul unui browser si apasa butonul de "Register". Browserul web solicita pagina de Register de la server .

2.Serverul trimite catre browser pagina solicitata. Acesta o afisează pe ecran lăsând apoi utilizatorul să completeze elementele formularului.

3.Dupa ce utilizatorul completeaza formularul de inscriere, apasa butonul de "Sent". Browserul incapsuleaza datele si le trimite catre server ( folosindu-se de javascript).

4.Serverul preia datele si inainteaza comenzi sql catre Sistemul de gestiune a bazei de date pentru a verifica si stoca informatiile primite.

5.Dupa ce informatiile sunt stocate in baza de date, serverul trimite catre browser mesajul primit ca raspuns.

6.Browserul preia mesajul de la server si afiseza pe ecran raspunsul la cererea utilizatorului.

#### **3. Exceptii**

4.1 Daca datele trimise pentru conectare nu exista in baza de date, serverul va primi raspuns de eroare , pe care il va trimite catre browser.

4.2 Daca datele introduse nu sunt complete, serverul va trimite mesaj informative catre browser.

## **Autentificare:**

### **1. Obiectiv / Context**

Pentru a putea licita pentru unul sau mai multe obiecte existente pe site, sau pentru a scoate la licitatie un obiect personal, utilizatorii vor trebui sa se autentifice in aplicatie printr-un cont existent in baza de date.

### **2. Scenariu / Pasi**

- 1.Utilizatorul acceseza serverul prin intermediul unui browser si completeaza campurile pentru Login si apasa butonul "Login".
- 2.Browserul incapsuleaza datele si le trimite catre server ( folosindu-se de javascript).
- 3.Serverul preia datele si inainteaza comenzi sql catre Sistemul de gestiune a bazei de date pentru a verifica daca informatiile prinite exista in baza de date.
- 4.Dupa ce SGBD trimite raspunsul catre server, acesta il preia, il interpreteaza si il trimite mai departe catre browserul web.
- 5.Browserul preia mesajul de la server si afiseza pe ecran raspunsul la cererea utilizatorului.

### **3. Exceptii**

- 4.1 Daca datele trimise pentru conectare nu exista in baza de date, serverul va primi un raspuns de eroare, pe care il va trimite catre browser.
- 4.2 Daca datele introduse nu sunt complete, severul va trimite mesaj informative catre browser.

## **Crearea unei noi licitatii:**

### **1.Obiectiv / Context**

Orice utilizator existent in sistem(care detine un cont valid) poate sa scoata la licitatie unul sau mai multe obiecte personale.

### **2.Scenariu / Pasi**

- 1.Utilizatorul se autentifica prin contul sau existent pe aplicatie.
- 2.Dupa autentificare, utilizatorul intra in contul sa si apasa butonul "New Auction".
2. Browserul cere serverului de web o pagină HTML ce contine formularul de inregistrare a unei noi licitatii.
3. Serverul trimite pagina browserului. Acesta o afișează pe ecran, lăsând apoi utilizatorul să completeze formularul.
3. După completare, utilizatorul selectează un buton de tip "Send". Browserul împachetează informațiile completate si le trimite serverului de web.
4. Serverul de web preia informatiile, le prelucreaza si le trimite catre Sistemul de gestiune a bazei de date pentru stocare.
- 5.Dupa ce datele sunt stocate, serverul web trimite raspunsul catre browser.
- 6.Browserul preia raspunsul si il afiseza pe ecran, unde il poate vedea utilizatorul.

### **3.Exceptii**

- 1.1.Daca utilizatorul este de tipul oaspete si nu are cont, atunci el isi va crea unul.
- 4.1 Daca datele trimise pentru conectare nu exista in baza de date, serverul va primi raspuns de eroare , pe care il va trimite catre browser.
- 4.2 Daca datele introduse nu sunt complete, serverul va trimite mesaj informativ catre browser.

## **Cautarea unui produs in aplicatie:**

### **1. Obiectiv / Context**

Oricine viziteaza site-ul are posibilitatea de a cauta un anumit produs, pe care il va cauta fie introducand cuvinte cheie in bara de search, fie folosindu-se de optiunile avansate de cautare.

### **2. Scenariu / Pasi**

- 1.Utilizatorul acceseza serverul prin intermediul unui browser si acceseaza pagina de cautare avansata. Browserul web solicita pagina Advanced Search de la server .
- 2.Serverul trimite catre browser pagina solicitata. Acesta o afisează pe ecran lăsând apoi utilizatorul să completeze formularul de cautare avansata prin tastare sau selectarea dintr-o lista a ariilor de cautare.
- 3.Dupa ce utilizatorul completeaza formularul de cautare avansata, apasa butonul de "Search". Browserul incapsuleaza datele si le trimite catre server( folosindu-se de javascript).
- 4.Serverul preia datele si inainteaza comenzi sql catre Sistemul de gestiune a bazei de date pentru a primi toate produsele existente in baza de date care corespund criteriilor selectate.
- 5.Dupa ce informatiile sunt primite, serverul trimite catre browser mesajul lista cu produsele gasite.
- 6.Browserul preia lista de la server si afiseza pe ecran raspunsul la cererea utilizatorului.

### **3. Exceptii**

- 5.1Daca niciun produs nu corespunde criteriilor selectate, serverul va trimite un mesaj informativ catre browser.

**Licitarea unei noi sume pentru un produs:**

### **1. Obiectiv / Context**

Oricine viziteaza site-ul are acces la produsele aflate spre licitatie de pe acesta si poate licita pentru acestea.

### **2. Scenariu / Pasi**

1.Utilizatorul acceseza serverul prin intermediul browserului, da click pe produsul de care este interesat, completeaza suma pe care doreste sa o liciteze si apasa"Submit".

2.Browserul incapsuleaza datele(suma licitata) si le trimite catre server ( folosindu-se de javascript).

4.Serverul preia datele si inainteaza o comenzi sql catre Sistemul de gestiune a bazei de date pentru a verifica si stoca informatiile primite.

5.Dupa ce informatiile sunt stocate in baza de date, serverul trimite catre browser mesajul primit ca raspuns.

6.Browserul preia mesajul de la server si afiseza pe ecran raspunsul la cererea utilizatorului.

### **3. Exceptii**

4.1 Daca suma introdusa de utilizator este invalida(mai mica sau are un format necorespunzator) serverul va trimite catre browser un mesaj de eroare.

**Vizualizare produs:**

### **1.Obiectiv / Context**

Oricine viziteaza site-ul are posibilitatea de a vedea detalii despre produsele oferite spre licitare.

## **2.Scenariu / Pasi**

- 1.Utilizatorul acceseza serverul prin intermediul unui browser si apasa pe "See more" pentru a solicita pagina produsului. Browserul web solicita "Item page" de la server .
2. Serverul, pe baza id-ului produsului primit de la browser solicita de la SGBD informatii despre produs.
- 3.Dupa ce informatiile sunt gasite, serverul web le trimite catre browser.
- 4.Browserul preia raspunsul si il afiseza pe ecran, unde il poate vedea utilizatorul.

## **3.Exceptii**