

**LUCRARE DE LICENȚĂ**

**Conducător științific:**

Lector dr. Nănău Corina-Ștefania

**Absolvent:**

Hosszú Zsolt

**BRAȘOV, 2024**

A black background with white text

Description automatically generated

**LUCRARE DE LICENȚĂ**

InvoiceJet - Aplicație web pentru emiterea și gestionarea facturilor între firme

**Absolvent:** Hosszú Zsolt

**Conducător științific:** Lector dr. Nănău Corina-Ștefania

**BRAȘOV, 2024**

**Cuprins**

[Capitolul 1 5](#_Toc167999768)

[Introducere 5](#_Toc167999769)

[1.1 Prezentarea lucrării 5](#_Toc167999770)

[1.2 Motivația alegerii temei 5](#_Toc167999771)

[1.3 Aplicații similare 6](#_Toc167999772)

[1.4 Compozitia lucrarii 6](#_Toc167999773)

[Capitolul 2 8](#_Toc167999774)

[Implementarea proiectului 8](#_Toc167999775)

[2.1. Instrumente de dezvoltare 8](#_Toc167999776)

[2.1.1. Visual Studio 8](#_Toc167999777)

[2.1.2. Visual Studio Code 8](#_Toc167999778)

[2.1.3. Sql Server Management Studio 9](#_Toc167999779)

[2.2. Unelte dezvoltare back-end 9](#_Toc167999780)

[2.2.1. .NET Framework 9](#_Toc167999781)

[2.2.2. Swagger 10](#_Toc167999782)

[2.2.3. Entity Framework 11](#_Toc167999783)

[2.3. Librării .NET folosite 12](#_Toc167999784)

[2.3.1. AutoMapper 12](#_Toc167999785)

[2.3.2. QuestPDF 12](#_Toc167999786)

[2.3.2. Libraria Jwt Bearer 13](#_Toc167999787)

[2.3.2. Libraria Bcrypt.Net 14](#_Toc167999788)

[2.3. Unelte dezvoltare front-end 15](#_Toc167999789)

[2.3.1. Angular 15](#_Toc167999790)

[2.3.2. Angular CLI 15](#_Toc167999791)

[2.4. Pachete folosite Angular 17](#_Toc167999792)

[2.4.1. Angular Material 17](#_Toc167999793)

[2.4.2. Angular Jwt 17](#_Toc167999794)

[2.4.3. Chart.js si ng2charts 18](#_Toc167999795)

[Capitolul 3 19](#_Toc167999796)

[Aspecte ale implementării 19](#_Toc167999797)

[3.1 Structura aplicatiei 19](#_Toc167999798)

[3.2 Arhitectura server-side 20](#_Toc167999799)

[3.2.1. Stratul de prezentare 20](#_Toc167999800)

[3.2.2. Stratul de business logic 21](#_Toc167999801)

[3.2.3. Stratul de acces la date 21](#_Toc167999802)

[3.2.4. Baza de date 21](#_Toc167999803)

[3.2.4. Diagrama UML 24](#_Toc167999804)

[3.3 Arhitectura client-side 24](#_Toc167999805)

# Capitolul 1

## Introducere

### Prezentarea lucrării

Emiterea și gestionarea facturilor reprezintă o activitate esențială pentru orice societate comercială din România. Aplicația InvoiceJet vine ca o soluție modernă, destinată pentru a simplifica acest proces esențial. Dezvoltată cu ajutorul tehnologiilor .NET și Angular, InvoiceJet oferă o platformă robustă și intuitivă pentru administrarea eficientă a facturilor, adresându-se atât companiilor mici/medii, cât și profesioniștilor independenți (PFA).

În contextul actual, existența unor aplicații similare precum SmartBill, Oblio, și SAGA demonstrează necesitatea și utilitatea unor astfel de soluții digitale. Totuși, majoritatea acestor aplicații implică costuri de utilizare care pot reprezenta un impediment pentru afacerile la început de drum sau pentru profesioniștii independenți.

InvoiceJet oferă o soluție pentru această problemă prin oferirea unei alternative gratuite, dezvoltată în special din necesitatea proprie de a emite facturi, în calitate de PFA. Scopul principal al acestei aplicații este de a facilita procesul de facturare și de a simplifica gestionarea relațiilor comerciale, fără a impune costuri suplimentare utilizatorilor săi.

Prin integrarea celor mai recente tehnologii, InvoiceJet asigură o experiență de utilizare optimizată, securitate si o interfață prietenoasă. Această lucrare va explora detaliat aspectele tehnice ale aplicației, beneficiile sale, și modul în care poate transforma procesul de facturare într-o activitate simplă și eficientă.

### Motivația alegerii temei

Motivația alegerii temei aplicatiei a venit din necesitatea emiterii facturilor pentru clienții proprii, în calitate de PFA.

Utilizând diferite aplicații web pentru îndeplinirea acestei sarcini, am observat că

există restricții financiare impuse de aplicații pentru a utiliza diverse funcționalități sau pentru a emite facturi sau alte documente specifice peste un număr prestabilit de exemplare gratuite/lună.

Prin urmare, s-a ivit dorința de a dezvolta o soluție software proprie, cu ajutorul căreia să pot trece de aceste limitări.

### Aplicații similare

O aplicație comparabilă este Oblio, o platformă digitală dedicată emiterii facturilor și gestionării stocurilor pentru o societate comercială. Această aplicație oferă utilizatorilor săi un instrument eficient pentru organizarea produselor, clienților, conturilor bancare și a altor setări specifice, facilitând ulterior generarea diverselor documente specifice, cum ar fi: facturi, facturi storno, proforme și avize.

Oblio se remarcă prin faptul că, în primul an de utilizare, accesul este gratuit, oferind astfel utilizatorilor o perioadă extinsă de familiarizare și evaluare a funcționalităților platformei. Cu toate acestea, după expirarea perioadei de probă, utilizatorii sunt limitați la emiterea a doar trei documente pe lună, ceea ce poate reprezenta o constrângere semnificativă pentru afacerile în creștere sau pentru cele care necesită emiterea unui număr mai mare de documente.

Un alt aspect important de menționat este că aplicația Oblio nu permite previzualizarea documentelor în format PDF înainte de emiterea acestora. Această limitare poate conduce la rezultate inconsistente, întrucât utilizatorii nu au posibilitatea de a verifica și corecta eventualele erori sau omisiuni înainte ca documentele să fie emise și salvate în baza de date.

Prin urmare, deși Oblio oferă numeroase avantaje prin funcționalitățile sale de organizare și gestionare, limitările menționate, cum ar fi restricțiile privind numărul de documente emise după perioada de probă și lipsa opțiunii de previzualizare a documentelor PDF, trebuie luate în considerare atunci când se evaluează adecvarea acestei platforme pentru nevoile specifice ale unei societăți comerciale.

### 1.4 Compozitia lucrarii

Primul capitol oferă o prezentare concisă a contextului și obiectivelor aplicației, pregătind terenul pentru detalierea funcționalităților și a implementării în capitolele următoare.

Capitolul doi se concentrează pe aspectele tehnice ale aplicației, inclusiv descrierea tehnologiilor utilizate în proiect.

Capitolul trei este dedicat implementării, explicând în detaliu specificațiile funcționale ale aplicației.

Capitolul patru, numit ghid de utilizare, detaliază funcționalitățile aplicației și oferă instrucțiuni clare de utilizare.

Capitolul final rezumă lucrarea, evidențiind concluziile și sugerând direcții de

extindere viitoare posibile.

# Capitolul 2

## Implementarea proiectului

### 2.1. Instrumente de dezvoltare

#### 2.1.1. Visual Studio

Visual Studio, dezvoltat de Microsoft, reprezintă un mediu integrat de dezvoltare (IDE[[1]](#footnote-1)), conceput pentru crearea aplicațiilor pentru diverse platforme, precum Windows, Android, iOS și web. Acesta oferă un set cuprinzător de instrumente și servicii care facilitează programarea în diverse limbaje, precum C#, C++, Python și JavaScript. Visual Studio se remarcă prin caracteristicile sale avansate, cum ar fi suportul pentru depanare, testare unitară, sugestii de refactorizare cod automată și integrarea cu sistemele de control al versiunilor, precum GIT.

De asemenea, include funcționalități pentru dezvoltarea colaborativă, cum ar fi live share, care permite programatorilor să colaboreze în timp real. Datorită versatilității și puterii sale, Visual Studio este un instrument esențial pentru dezvoltatorii de software profesioniști.

#### 2.1.2. Visual Studio Code

Visual Studio Code (VS Code) este un editor de cod sursă creat de Microsoft, renumit pentru simplitatea și adaptabilitatea sa. Acesta suportă o gamă largă de limbaje de programare și oferă funcții avansate precum completarea automată a codului și debugging integrat.

Cea mai notabilă funcționalitate a acestuia o reprezintă gama largă de extensii disponibile prin intermediul ecosistemului oferit de Microsoft.

Prin urmare, fiind un editor de cod ușor, multiplatformă[[2]](#footnote-2) și open-source, nu este de mirat că reprezintă o primă alegere mai ales în rândul dezvoltatorilor de front-end, dar nu numai.

#### 2.1.3. Sql Server Management Studio

SQL Server Management Studio (SSMS) este un instrument dezvoltat de Microsoft pentru gestionarea, configurarea și administrarea bazelor de date SQL Server. SSMS oferă o interfață grafică intuitivă care permite utilizatorilor să creeze, să modifice și să interogheze baze de date, să gestioneze securitatea și să monitorizeze performanța serverului. Este un instrument esențial pentru administratori de baze de date și dezvoltatori, facilitând eficientizarea și simplificarea activităților de gestionare a bazelor de date.

SSMS este în mod special benefic pentru cei care lucrează în ecosistemul .NET din mai multe motive:

* Integrare strânsă cu .NET: SSMS se integrează perfect cu tehnologiile .NET, facilitând dezvoltarea aplicațiilor care interacționează cu baze de date SQL Server. Aceasta permite dezvoltatorilor să folosească limbaje familiare, cum ar fi C# și .NET Framework, pentru a scrie proceduri stocate, a executa scripturi și a gestiona date.
* Securitate sporită: SSMS vine cu funcționalități robuste de securitate care ajută la protejarea datelor, aspect crucial pentru aplicațiile .NET, mai ales în contextul dezvoltării enterprise și a aplicațiilor sensibile din punct de vedere al datelor.
* Scalabilitate: Oferă suport pentru gestionarea bazelor de date de mari dimensiuni, ceea ce este esențial pentru aplicațiile .NET în medii enterprise.

### 2.2. Unelte dezvoltare back-end

#### 2.2.1. .NET Framework

.NET Framework este o platformă de dezvoltare software creată de Microsoft, concepută pentru a facilita dezvoltarea și rularea aplicațiilor pe Windows. Acesta oferă un mediu de execuție gestionat, cunoscut sub numele de Common Language Runtime (CLR), care gestionează execuția codului și asigură servicii precum gestionarea memoriei, securitatea și tratarea excepțiilor.

Una dintre caracteristicile cheie ale .NET Framework este biblioteca sa extinsă de clase (FCL[[3]](#footnote-3)), care oferă o gamă largă de funcționalități predefinite pentru manipularea datelor, accesul la baze de date, dezvoltarea interfețelor grafice, conectivitatea de rețea și multe altele. Acest set de biblioteci ajută dezvoltatorii să construiască aplicații robuste și eficiente fără a trebui să scrie cod de la zero pentru funcționalități comune.

.NET Framework suportă mai multe limbaje de programare, inclusiv C#, VB.NET și F#. Această interoperabilitate între limbaje este posibilă datorită infrastructurii comune oferite de CLR, care compilează codul în IL[[4]](#footnote-4), permițând astfel diferitelor limbaje să fie utilizate în cadrul aceleași aplicații.

În concluzie, .NET Framework reprezintă o platformă completă și versatilă pentru dezvoltarea de aplicații pe Windows, oferind un set bogat de instrumente și biblioteci care simplifică procesul de dezvoltare și îmbunătățesc productivitatea dezvoltatorilor.

#### 2.2.2. Swagger

Swagger este un set de instrumente open-source utilizate pentru proiectarea, construirea, documentarea și utilizarea serviciilor web REST[[5]](#footnote-5)ful. Acesta oferă o modalitate standardizată de a descrie structura API[[6]](#footnote-6)-urilor, facilitând atât dezvoltarea, cât și integrarea acestora.

Prin utilizarea Swagger, dezvoltatorii pot crea documentație interactivă pentru API-uri, care permite utilizatorilor să exploreze și să testeze endpoint-urile direct dintr-o interfață web. Documentația generată de Swagger include informații detaliate despre resursele disponibile, metodele HTTP suportate, parametrii necesari și structura răspunsurilor.

Unul dintre principalele avantaje ale Swagger este faptul că poate genera specificații în format OpenAPI, un standard recunoscut pentru descrierea API-urilor RESTful. Aceste specificații pot fi utilizate pentru a genera automat cod client și server în diverse limbaje de programare, reducând semnificativ timpul necesar pentru dezvoltarea și testarea API-urilor.

De asemenea, Swagger este preconfigurat atunci când se creează un proiect ASP.NET Web API în Visual Studio, fiind inclus automat în configurările din Program.cs. La rularea API-ului, documentația Swagger este accesibilă la adresa localhost/swagger.

În concluzie, Swagger este un instrument esențial pentru dezvoltatorii de API-uri RESTful, oferind un set complet de soluții pentru crearea și testarea eficientă a serviciilor web, îmbunătățind în același timp comunicarea și colaborarea între echipe.

#### 2.2.3. Entity Framework

Entity Framework (EF) este un ORM[[7]](#footnote-7) open-source creat de Microsoft, care facilitează interacțiunile dintre aplicațiile .NET și bazele de date relaționale. Utilizând EF, dezvoltatorii pot opera cu date folosind obiecte și clase .NET.

Entity Framework oferă, de asemenea, suport pentru LINQ[[8]](#footnote-8), permițând operații CRUD[[9]](#footnote-9) (creare, citire, actualizare și ștergere) asupra datelor direct din intermediul limbajului C#, ceea ce face codul mai intuitiv și mai ușor de scris, , evitând astfel necesitatea scrierii directe a codului SQL.

EF suportă mai multe abordări de dezvoltare, inclusiv:

* Code First: Permite dezvoltatorilor să definească modelul de date folosind clase .NET, iar baza de date este generată din aceste clase. La fiecare actualizare a bazei de date, se produce un fișier de migrare, care conține codul aferent modificărilor realizate asupa bazei de date. În acest fel se poate ține și o evidență a modificărilor aplicate, și în același timp există și posibilitatea de a restaura baza de date la un stadiu anterior în cazul apariției unei erori.
* Database First: Permite generarea de modele de date dintr-o bază de date existentă, creând automat clasele corespunzătoare cu ajutorul unei comenzi de scaffold, în care sunt specificate credențialele serverului pentru a realiza conexiunea la baza de date, dar și folder-ul din intermediul proiectului în care se dorește generarea claselor aferente.
* Model First: Permite crearea unui model de date vizual, din care se generează atât clasele din C#, cât și baza de date.

Am ales abordarea Code First în utilizarea Entity Framework datorită flexibilității sale în adaptarea rapidă a modelului de date conform cerințelor dinamice ale aplicației.

În concluzie, Entity Framework este o unealtă populară pentru dezvoltarea aplicațiilor .NET, oferind eficiență și flexibilitate în gestionarea bazelor de date relaționale.

### 2.3. Librării .NET folosite

#### 2.3.1. AutoMapper

AutoMapper este o bibliotecă open-source pentru .NET care facilitează maparea obiectelor între diferite modele. Aceasta este extrem de utilă în scenariile în care este necesar să se transfere date între obiecte cu structuri similare, dar nu identice, cum ar fi maparea entităților de date la modele de vizualizare sau DTO[[10]](#footnote-10)-uri.

Principalele avantaje ale utilizării AutoMapper includ:

* Reducerea codului boilerplate: AutoMapper elimină necesitatea de a scrie manual cod pentru maparea proprietăților între obiecte, automatizând procesul și reducând astfel volumul de cod repetitiv și predispus la erori.
* Simplificarea mentenanței: Prin centralizarea logicii de mapare, AutoMapper face ca modificările ulterioare în structura obiectelor să fie mai ușor de gestionat, deoarece actualizările trebuie făcute doar în configurarea mapării.
* Configurare flexibilă: AutoMapper oferă multiple opțiuni de configurare pentru a personaliza procesul de mapare, inclusiv mapări detaliate prin intermediul metodelor ajutătoare eficiente, care eficientizează realizarea diverselor verificări și asignări.
* Utilizarea AutoMapper implică definirea unui profil de mapare, unde se specifică regulile de mapare între tipurile de obiecte. Odată definit profilul, maparea efectivă a obiectelor devine simplă și directă, folosind metoda Map.

#### 2.3.2. QuestPDF

QuestPDF este o bibliotecă open-source pentru .NET, specializată în generarea documentelor PDF. Aceasta oferă dezvoltatorilor o modalitate simplă și eficientă de a crea documente PDF complex, utilizând un API intuitiv.

QuestPDF se remarcă prin următoarele caracteristici principale:

* API Fluent: QuestPDF utilizează un API fluent care permite dezvoltatorilor să definească structura și conținutul documentelor PDF într-o manieră clară și ușor de citit. Acest lucru face ca procesul de creare a PDF-urilor să fie natural și intuitiv.
* Layout Dinamic: Biblioteca suportă layout-uri dinamice, adaptându-se automat la conținutul generat. Aceasta asigură că elementele se aranjează corespunzător, indiferent de cantitatea de conținut, eliminând necesitatea ajustărilor manuale.
* Elemente de Design: QuestPDF oferă suport pentru diverse elemente de design, cum ar fi tabele, imagini, grafică vectorială și stiluri de text, permițând dezvoltatorilor să creeze documente PDF vizual atractive și profesionale.
* Performanță și Eficiență: Bibliotecă este optimizată pentru performanță, generând documente PDF rapid și eficient, chiar și atunci când se lucrează cu documente mari și complexe.

#### 2.3.2. Libraria Jwt Bearer

JWT[[11]](#footnote-11) Bearer este o bibliotecă utilizată pentru implementarea autentificării bazate pe token-uri în aplicațiile .NET, și nu numai, fiind un standard recunoscut în acest domeniu.

Aceasta permite crearea, semnarea și validarea tokenurilor JWT, facilitând un mod sigur și eficient de autentificare și autorizare a utilizatorilor pentru accesul la proiectul de API.

Caracteristicile principale ale bibliotecii JWT Bearer includ:

* Autentificare securizată: Tokenurile JWT sunt utilizate pentru a autentifica utilizatorii prin transmiterea unui token în fiecare cerere HTTP[[12]](#footnote-12), eliminând astfel necesitatea de a trimite datele de autentificare de fiecare dată.
* Autorizare flexibilă: JWT permite includerea de informații suplimentare (claims) în token, care pot fi utilizate pentru a controla accesul la resursele aplicației pe baza unor roluri de exemplu.
* Suport pentru diverși algoritmi: Biblioteca suportă mai mulți algoritmi de semnare, inclusiv HMAC, RSA și ECDSA, asigurând flexibilitate în alegerea metodei de securizare a tokenurilor.
* Integrare simplă: JWT Bearer poate fi integrată ușor în aplicațiile ASP.NET Core, oferind mecanisme de configurare și extensie pentru a personaliza comportamentul autentificării, de exemplu validarea integrității și a datei de expirare a token-ului la fiecare cerere HTTP.

#### 2.3.2. Libraria Bcrypt.Net

BCrypt.Net este o bibliotecă pentru .NET care implementează algoritmul de hash BCrypt, fiind utilizată în principal pentru securizarea parolelor. Algoritmul BCrypt este preferat pentru stocarea parolelor datorită caracteristicilor sale de securitate, cum ar fi rezistența la atacuri de forță brută[[13]](#footnote-13) și capacitatea de a include un salt unic pentru fiecare parolă.

Caracteristicile principale ale bibliotecii BCrypt.Net includ:

* Hashing securizat al parolelor: BCrypt utilizează un algoritm de hashing adaptiv care face ca generarea hash-urilor să fie intenționat lentă, îngreunând astfel atacurile de forță brută.
* Salt unic: Fiecare parolă este hash-uită împreună cu un salt unic, ceea ce previne atacurile de tip rainbow table.
* Facilitatea de ajustare a costului: BCrypt permite ajustarea costului de hashing (numărul de runde), oferind flexibilitate în echilibrarea securității și performanței.

### 2.3. Unelte dezvoltare front-end

#### 2.3.1. Angular

Angular prezintă aspecte valoroase ale dezvoltării pe server și le aplică pentru a optimiza HTML-ul în cadrul browserului. Acest lucru stabilește o bază care facilitează construirea de aplicații complexe și îmbogățite. Aplicațiile Angular sunt concepute în jurul unui model de design bine definit, axat pe dezvoltarea de aplicații care sunt extensibile, ușor de întreținut și de testat, și care respectă standardele industriei. Aceasta abordare face ca Angular să fie o alegere excelentă pentru dezvoltarea de aplicații web avansate și conforme cu cele mai recente tehnologii HTML și cu alte instrumente și framework-uri populare.

Aplicațiile Angular sunt construite în jurul unui model de proiectare clar, care pune accent pe crearea de aplicații care sunt:

* Extensibile: Odată ce înțelegeți elementele de bază, este ușor să descifrați modul în care funcționează chiar și o aplicație Angular complexă—ceea ce înseamnă că puteți îmbunătăți cu ușurință aplicațiile pentru a crea caracteristici noi și utile pentru utilizatorii dvs.
* Mentenabile: Aplicațiile Angular sunt ușor de depanat și reparate, ceea ce înseamnă că întreținerea pe termen lung este simplificată.
* Testabile: Angular are un suport bun pentru testele unitare și cele de tip end-to-end, ceea ce înseamnă că puteți găsi și repara defectele înainte ca utilizatorii dvs. să le descopere.
* Standardizate: Angular se bazează pe capacitățile native ale browserului web fără a vă împiedica, permițându-vă să creați aplicații web conforme cu standardele care valorifică cele mai recente caracteristici HTML și alte unelte și cadre populare. [[1]](#bibiliografie1)

#### 2.3.2. Angular CLI

Angular CLI este un instrument de interfață în linie de comandă care permite utilizatorului crearea de șabloane de fișiere specifice aplicației Angular, precum: componente, servicii, interfețe etc.

Angular CLI este disponibil pe npm sub numele de pachet @angular/cli și include un instrument de linie de comandă numit ng. Comenzile care invocă ng utilizează Angular CLI.

Acesta oferă o serie de comenzi utile care ajută la gestionarea ciclului de viață al unei aplicații Angular, începând de la inițializarea până la desfășurarea și întreținerea acesteia. Iată câteva dintre cele mai comune comenzi:

* ng new [nume-proiect]: Creează un nou proiect Angular, configurând toate fișierele de bază necesare.
* ng serve -o: Lansează un server virtual prin localhost și deschide aplicația în browser, cu reactualizare automată a browser-ului la la fiecare modificare a codului sursă.
* ng generate component [nume-componentă]: Generează o nouă componentă Angular în proiectul curent, creând fișierele corespunzătoare pentru template (.HTML[[14]](#footnote-14)), stiluri (.CSS[[15]](#footnote-15)) și logica componentei (.TS[[16]](#footnote-16)).
* ng build: Compilează aplicația în fișiere statice, pregătite pentru a fi desfășurate pe un server web. Aceasta include optimizarea codului pentru producție.
* ng test: Rulează testele unitare definite în aplicație, folosind Karma și Jasmine.
* ng deploy: Ajută la deploy-area aplicației pe platforme specifice, având integrare pentru diferite servicii de hosting.

### 2.4. Pachete folosite Angular

#### 2.4.1. Angular Material

Angular Material este o bibliotecă de componente web pentru interfața utilizatorilor (UI[[17]](#footnote-17)) pe care dezvoltatorii o pot folosi în proiectele lor Angular pentru a accelera dezvoltarea interfețelor responsive și user-friendly. Angular Material oferă componente UI reutilizabile și atractive, precum Cărți (Cards), Câmpuri de Intrare (Inputs), Tabele de Date (Data Tables), Selector de Dată (Datepickers) și multe altele.

Fiecare componentă este gata de utilizare cu un stil implicit care respectă Specificațiile Designului Material. Cu toate acestea, aspectul componentelor Angular Material poate fi personalizat cu ușurință prin suprascrierea acestora prin metode CSS, sau prin extinderea componentelor cu proprietăți proprii.

Lista componentelor disponibile în Angular Material continuă să se extindă odată cu fiecare versiune nouă a bibliotecii. Aceasta facilitează și îmbunătățește procesul de dezvoltare a aplicațiilor, permițând crearea unor interfețe utilizator estetice și funcționale.

#### 2.4.2. Angular Jwt

Biblioteca @auth0/angular-jwt este un instrument util pentru gestionarea token-urilor JSON Web Token (JWT) în aplicațiile Angular. Aceasta facilitează atât decodarea și verificarea tokenurilor JWT, cât și atașarea automată a acestora la cererile HTTP pentru autentificarea și autorizarea utilizatorilor la comunicarea cu proiectul de back-end.

Caracteristici Principale:

* Decodare Token: Permite aplicațiilor să decodeze tokenurile JWT pentru a extrage informațiile de utilizator sau alte metadate necesare.
* Verificare Automată: Poate fi configurată pentru a verifica automat valabilitatea tokenurilor JWT, inclusiv expirarea și integritatea acestora.
* Interceptarea Cererilor HTTP: Integrează un interceptor HTTP care atașează automat tokenul JWT la anteturile cererilor HTTP care sunt trimise către server. Acest lucru simplifică implementarea autentificării pe bază de token.
* Managementul Tokenurilor: Ajută la gestionarea stocării și reînnoirii tokenurilor JWT, asigurând că aplicația folosește tokenuri valide pentru cererile autentificate.

#### 2.4.3. Chart.js si ng2charts

Chart.js este o bibliotecă open source de grafice JavaScript care simplifică crearea graficelor interactive și responsive direct în browser. Aceasta oferă o varietate de tipuri de grafice, cum ar fi graficele liniare, cele de tip bar, radar, doughnut, și pie, printre altele. Biblioteca folosește canvas-ul HTML pentru a desena graficele, ceea ce îi conferă o performanță bună și compatibilitate largă cu browserele moderne.

ng2-charts este un set de directive Angular care învăluie funcționalitățile Chart.js, permițând integrarea ușoară a graficelor Chart.js în aplicații Angular. Această bibliotecă facilitează utilizarea Chart.js prin oferirea de directive care pot fi folosite direct în template-urile Angular, gestionând automat actualizările și interacțiunea dintre Angular și Chart.js.

# Capitolul 3

## Aspecte ale implementării

### 3.1 Structura aplicatiei

Aplicația este organizată în două proiecte principale: back-end și front-end. Proiectul de back-end utilizează .NET Core Web API, datorită capacității sale robuste de a gestiona API-uri și servicii web. În ceea ce privește interfața utilizatorului, se utilizează framework-ul Angular pentru a construi un front-end dinamic în manieră SPA[[18]](#footnote-18). Pentru stocarea și administrarea datelor necesare funcționării aplicației, este folosit SQL Server ca sistem de gestionare a bazelor de date.

Această combinație de tehnologii asigură o arhitectură solidă, facilitând atât manipularea eficientă a datelor, cât și interacțiunea fluidă cu utilizatorul. Această structură permite dezvoltarea unei aplicații eficiente, capabilă să răspundă nevoilor complexe ale utilizatorilor și să proceseze datele cu încredere și siguranță.

A diagram of a software application

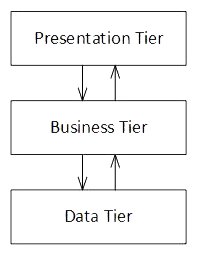
Description automatically generated

**Figura 1.1: Structura Aplicatiei**

### 3.2 Arhitectura server-side

Arhitectura N-tier, cunoscută și ca arhitectură stratificată, include mai multe straturi distincte. Una dintre cele mai comune forme ale acestei arhitecturi este arhitectura pe trei niveluri. Odată cu dezvoltarea web-ului, s-a trecut de la arhitecturi client-server cu două niveluri la arhitecturi cu trei niveluri, o tranziție care a coincis cu creșterea utilizării browserelor web. Aplicațiile web și utilizarea browserelor au evidențiat limitările aplicațiilor client bogate care integrau logica de business.

Arhitectura pe trei niveluri împarte logica aplicației în trei straturi separate: prezentare, business logic și acces de date. [[2]](#bibiliografie2)



**Figura 1.2: Arhitectura N-tier**

#### 3.2.1. Stratul de prezentare

Nivelul de prezentare furnizează funcționalitatea pentru interfața utilizatorului într-o aplicație. Acesta prezintă datele utilizatorului și preia intrări, respectiv trimite date necesare populării interfeței de utilizator.

Într-o aplicație ASP.NET Web API, acest strat este reprezentat de Controller, care are rolul de a trimite datele mai departe la stratul de business logic pentru a fi prelucrate, iar în același timp el este responsabil și pentru trimiterea unui cod de stare (status code) specific interogăriilor REST prin API, care aparține uneia dintre următoarele categorii:

* **1XX: Răspunsuri informative**

Acestea sunt mesaje preliminare care informează clientul că serverul a primit cererea și procesul este în curs.

* **2XX: Răspunsuri de succes**

Aceste coduri indică faptul că cererea a fost primită și procesată cu succes de către server.

* **3XX: Mesaje de redirecționare**

Aceste răspunsuri informează clientul că mai sunt acțiuni suplimentare pentru a finaliza cererea, de obicei sub forma unei redirecționări către o altă adresă URL.

* **4XX: Erori de client**

Aceste coduri indică faptul că cererea nu a putut fi procesată din cauza unei probleme care ține de client (de exemplu, o cerere formatată greșit sau acces neautorizat).

* **5XX: Erori de server**

Aceste coduri semnalează că serverul a întâmpinat o eroare internă și nu poate procesa cererea.

#### 3.2.2. Stratul de business logic

#### 3.2.3. Stratul de acces la date

#### 3.2.4. Baza de date

Schema prezentată ilustrează structura și relațiile dintre entitățile unei baze de date destinate unui sistem de management al documentelor și facturilor.

**A computer screen shot of a computer

Description automatically generated**

**Figura: Structura bazei de date**

Descriere detaliată a relațiilor dintre diferitele entități din diagramă:

**User și UserFirm**

Un User poate fi asociat cu multiple UserFirm, indicând relația dintre utilizatori și firme diferite la care aceștia pot avea acces sau cu care sunt afiliați. Fiecare înregistrare în UserFirm leagă un utilizator de o firmă specifică și stochează informații despre rolul acestuia (exemplu: client sau furnizor).

**User și BankAccount**

Un User poate avea multiple BankAccount, ceea ce permite utilizatorilor să gestioneze mai multe conturi bancare. Aceste conturi sunt folosite, probabil, pentru tranzacții financiare legate de documente sau facturi emise de utilizatori.

Firm

Firm este o entitate centrală care stochează informații despre firmele înregistrate în sistem. Include detalii cum ar fi numele firmei, numărul de înregistrare comercială, adresa și alte detalii relevante.

**Document, DocumentType, și DocumentSeries**

Un Document poate avea un DocumentType și o DocumentSeries, specificând tipul documentului și seria din care face parte. Aceasta permite categorizarea și organizarea documentelor pe baza tipului și seriei lor.

Document de asemenea are relații cu User și Firm pentru a specifica cine a emis documentul și firma asociată cu acesta.

**Document și DocumentStatus**

Fiecare Document are un DocumentStatus care indică starea curentă a documentului (de exemplu, draft, emis, anulat).

**Product și DocumentProduct**

Product reprezintă articolele sau serviciile care pot fi listate în documente.

DocumentProduct este o tabelă de joncțiune care leagă Document de Product, permitând documentelor să includă multiple produse. Această entitate stochează cantități, prețuri unitare și prețuri totale, oferind detalii despre produsele specifice incluse în fiecare document.

**BankAccount și Document**

Relația între BankAccount și Document sugerează că fiecare document poate avea asociat un cont bancar specific pentru tranzacții financiare, cum ar fi plata facturilor.

Această structură de baza de date este proiectată să suporte complexitatea gestionării documentelor într-un mediu corporativ, asigurând flexibilitate în administrarea relațiilor financiare și comerciale dintre utilizatori, firme și tranzacțiile lor. Relațiile stabilite între entități facilitează o varietate de funcții ale sistemului, de la facturare și gestionarea documentelor până la urmărirea statusului documentelor și administrarea detaliilor financiare ale utilizatorilor și firmelor.

#### 3.2.4. Diagrama UML

A diagram of a software code

Description automatically generated with medium confidence

**Figura: Diagrama UML**

### 3.3 Arhitectura client-side

Bibliografie

[1] Pro Angular: Build Powerful and Dynamic Web Apps 5th Edition by Adam Freeman, Apress; 5th Edition, 2022

[2] Software Architect's Handbook by Joseph Ingeno, Packt Publishing 2018

1. Integrated Development Environment [↑](#footnote-ref-1)
2. eng. Cross-platform [↑](#footnote-ref-2)
3. Framework Class Library [↑](#footnote-ref-3)
4. Intermediate Language [↑](#footnote-ref-4)
5. REpresentational State Transfer [↑](#footnote-ref-5)
6. Application Programming Interface [↑](#footnote-ref-6)
7. Object Relational Mapping [↑](#footnote-ref-7)
8. Language Integrated Query [↑](#footnote-ref-8)
9. Create, Read, Update, Delete [↑](#footnote-ref-9)
10. Data Transfer Objects [↑](#footnote-ref-10)
11. JSON Web Token [↑](#footnote-ref-11)
12. Hypertext Transfer Protocol Request [↑](#footnote-ref-12)
13. eng. Brute Force Attack [↑](#footnote-ref-13)
14. HyperText Markup Language [↑](#footnote-ref-14)
15. Cascading Style Sheets [↑](#footnote-ref-15)
16. TypeScript [↑](#footnote-ref-16)
17. User Interface [↑](#footnote-ref-17)
18. Single Page Application [↑](#footnote-ref-18)