

Examen de admitere
Programul de studii de masterat: Tehnologii Internet
22.07.2017

Subiect

Să se dezvolte o aplicație web pentru organizarea și desfășurarea unei competiții sportive între echipe.

Aplicația va permite:

- înscrierea echipelor
- validarea înscrierii echipelor
- programarea competițiilor între echipe
- înregistrarea rezultatelor jocurilor

Aplicația va furniza rapoarte privind echipele înscrise, programul competițional împreună cu rezultatele actuale ale jocurilor și clasamentul. În timpul desfășurării competiției echipele se pot retrage, pot fi descalificate sau penalizate din anumite motive. Penalizarea constă în diminuarea punctajului curent.

Cerințe:

1. Identificarea cerințelor funcționale ale aplicației
2. Formularea a cel puțin trei cerințe nefuncționale ale aplicației
3. Stabilirea rolurilor din aplicație
4. Stabilirea usecase-urilor, din perspectiva UML
5. Modelarea structurii de date a aplicației (diagrame de clase sau structura bazei de date)
6. Descrierea din perspectivă UML a unui flux al aplicației pornind de la Homepage până la un rezultat final
7. Crearea design-ului unei pagini a aplicației, din perspectivă grafică (de exemplu reprezentarea paginii de înscriere a echipelor)

Notă: Timp de lucru 3 ore.