

Etapa	Activitatea
1	<p>Demarare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scop: stabilirea echipei (exact 3 personae) si a rolurilor, clarificarea si definirea functionalitatilor - Livrabil: numele membrilor echipei si responsabilitatea fiecaruia (fiecare mebru al echipei trebuie sa fie responsabil de unul dintre layere – UI/GUI, logic, date – dar se va implica pe partea de implementare in toate layerele) - Deadline: Laboratorul 12
2	<p>Modelare</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scop: analiza si proiectarea aplicatiei - Livrabile: <ul style="list-style-type: none"> o document (listat) care contine: tabel cerinte, model conceptual, diagrama de clase o sistem de gestiune a codului sursa (cont creat, manevrarea si sincronizarea informatiilor in vederea versionarii – de ex git https://git-scm.com/) - Deadline: Laboratorul 12
3	<p>Implementare – iteratia 1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scop: implementarea a 50% dintre functionalitati (fiecare functionalitate trebuie sa fie complet dezvoltata – pe toate layerele, validata, testate) - Livrabile: <ul style="list-style-type: none"> o update in sistemul de gestiune, o demo de functionare (a acelor 50% din functionalitati) o versiune noua a documentului cu proiectarea (daca este cazul) si compararea cu cea initiala - Deadline: Laborator 13
4	<p>Implementare – iteratia 2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Scop: implementarea celorlalte functionalitati (fiecare functionalitate trebuie sa fie complet dezvoltata – pe toate layerele, validata, testate) - Livrabile: <ul style="list-style-type: none"> o update in sistemul de gestiune o demo de functionare (a tuturor functionalitatilor) o versiune noua a documentului cu proiectarea (daca este cazul) si compararea cu cea initiala - Deadline: Cursul 14

Nota: lipsa unei activitati sau nerespectarea deadline-ului va determina anularea proiectului

Aspecte relevante pentru evaluarea proiectelor:	Punctaj
Functionarea corecta (pe toate cazurile)	3
Folosirea principiilor OOP (incapsulare, mostenire, clase abstracte si interfete, polimorfism, subalgoritmi generic)	3
Testare si validare (exceptii)	2
Folosirea de design pattern-uri	1
Serializare fisiere de date	0.5
Aspecte de eficienta computational (complexitate temporala, complexitate spatia)	0.5