

Universitatea Tehnică a Moldovei

**Platformă pentru gestionarea și
promovarea proiectelor grafice**

Masterand:

Ursu Adriana

Conducător:

conf. univ., dr. Sudacevschi Viorica

Chișinău – 2020

ADNOTARE

La teza de master “Platformă pentru gestionarea și promovarea proiectelor grafice”
elaborată de Ursu Adriana, Chișinău, 2020

Cuvinte – cheie: React, JS, Node JS, CSS, HTML, MySql, aplicație.

Scopul tezei de master este crearea unei platforme pentru servicii de internet social care găzduiește imagini, animații, gif-uri și permite utilizatorilor să le adauge, plaseze în colecții tematice și să le partajeze cu alți utilizatori. De asemenea, un alt scop a fost și promovarea artelor grafice în Republica Moldova prin crearea unui mediu de dezvoltare, care oferă toate condițiile necesare ca un începător să poată realiza lucrul după standardele existente în acest domeniu.

Memoriul explicativ conține Introducere, 3 capitole, concluzii, bibliografie cu 9 titluri, dintre care 61 pagini text de bază și 26 figuri.

Capitolul I ”Medii tehnice de realizare”: definește tehnologiile și bibliotecile necesare pentru dezvoltarea aplicației care includ biblioteca React, bazată pe limbajele de programare JavaScript, CSS, HTML, NodeJS și baza de date MySQL.

Capitolul II ”Metodologia și obiectivele cercetării”: definește obiectivele cercetării și metodele utilizate, include elaborarea algoritmilor de securitate pentru înregistrarea informației în baza de date și extragerea datelor. De asemenea, este descris domeniul graficii digitale pentru a determina cel mai util funcțional pentru utilizator implementat pe platformă.

Capitolul III “Rezultatele cercetării”: descrie platforma elaborată și testarea funcționalităților sistemului - înregistrare, logare, crearea postărilor, resurselor și evenimentelor comentarea, aprecierea acestora și ștergerea lor, posibilitatea de înregistrare la eveniment, realizarea accesului la toate formatele grafice png, jpg, gif, mp3, mp4.

ANNOTATION

On the master's thesis: "Platform for the management and promotion of graphic projects", elaborated by Ursu Adriana, Chişinău, 2020.

Keywords: React, JS, Node JS, CSS, HTML, MySql, aplicație.

The main goal of the master thesis is to create a platform for social internet service that hosts images, animations, gifts and allows users to add, place them into the thematic collections and share them with other users. Also, the another aim was the promotion of graphic arts in the Republic of Moldova by creating the environment that will provide all the necessary conditions for a beginner to work according to existing standards.

The report contains Introduction, 3 chapters, conclusions, bibliography with 9 titles, including 61 pages of main text and 26 figures.

Chapter I "Technical environments": defines the main technologies used to develop the application that include the React library based on the programming languages JavaScript, CSS, HTML, NodeJS and the MySQL database.

Chapter II "Research methodology and objectives": defines the research objectives and used development methods, the security algorithms for information storage in the database and their extraction to perform the necessary activity. The field of digital graphic was described to determine the most useful functionality for the user and to implement it on the platform.

Chapter III "Research results": describes the elaborated platform and the main capabilities of the system register, log in, create posts, resources and events commenting, appreciating them and deleting them, the possibility to register for the event. The application has access to all graphic formats phg, jpg, gif, mp3, mp4.

Cuprins

Introducere	8
I. Medii tehnice de realizare	10
1.1. Limbajul de programare JavaScript	11
1.2. Limbajul de programare CSS.....	12
1.3. Limbajul de programare HTML	12
1.4. Limbajul de programare NodeJS	12
1.5. Baza de date My SQL	13
1.6. Mediul de dezvoltareWebStorm	13
1.7 Framework-ul React.....	15
II. Metodologia și obiectivele cercetării	19
2.1 Cercetarea problemei	19
2.2 Funcționalul aplicației	21
2.3 Domeniul graficii	24
III. Rezultatele cercetării	32
3.1 Testarea platformei	32
3.2 Proiectarea și crearea algoritmilor	42
3.3 Tehnologiile react implimentate	43
Concluzii	47
Bibliografie	48
Anexa 1	49
Anexa 2	51

Introducere

Platforma este un serviciu de internet social care găzduiește imagini, animații, gif-uri și permite utilizatorilor să adauge imagini online, să le plaseze în colecții tematice și să le partajeze cu alți utilizatori. Imaginile pot fi adăugate într-o secție aparte pe profilul personal pentru a fi analizate sau pentru a primi recomandări după anumite standarde care sunt necesare de respectat. Și de asemenea există posibilitatea de adăugare în colecția personală.

De asemenea, crearea profilului pe această platformă poate avea și rol de portofoliu, astfel se crează condiții de alegere foarte variată pentru companiile care caută specialiști într-un domeniu specific a graficii, permițându-le să examineze nivelul de pregătire a potențialului angajat.

Proiectarea grafică este procesul de comunicare vizuală și rezolvarea problemelor prin utilizarea tipografiei, fotografiei, iconografiei și ilustrației. Domeniul este considerat un subset de comunicare vizuală și design de comunicare, dar uneori termenul „design grafic” este folosit ca sinonim. Designerii grafici creează și combină simboluri, imagini și text pentru a forma reprezentări vizuale ale ideilor și mesajelor.

Designerii grafici folosesc tipografie, arte vizuale și tehnici de aspect pentru a crea compoziții vizuale. Aplicațiile obișnuite ale design-ului grafic includ designul corporativ logo-uri și branding, designul editorial reviste, ziare și cărți, căutare de moduri sau design de mediu, publicitate, web design, comunicare, ambalare produs și semnalizare.

Designul grafic este aplicat la tot ceea ce este vizual, de la semne rutiere la schemele tehnice, de la memorandumuri la manuale de referință.

Designul poate ajuta la vânzarea unui produs sau idee. Se aplică produselor și elementelor de identitate ale companiei, cum ar fi siglele, culorile, ambalajele și textul ca parte a brandingului a se vedea și publicitatea. Branding-ul a devenit din ce în ce mai important în gama de servicii oferite de designerii grafici. Designerii grafici fac adesea parte dintr-o echipă de branding.

Designul grafic este aplicat în industria divertismentului în decor și peisaje vizuale. Alte exemple de design în scopuri de divertisment includ romane, coperte de albume de vinil, cărți de benzi desenate, coperte de DVD, credite de deschidere și credite de închidere în film, precum și programe și recuzită pe scenă. Aceasta ar putea include, de asemenea, lucrări de artă utilizate pentru tricouri și alte articole serigrafiate pentru vânzare.

De la reviste științifice la rapoarte de știri, prezentarea opiniilor și a faptelor este adesea îmbunătățită cu grafică și compoziții atentă de informații vizuale - cunoscute sub numele de design de informații. Ziarele, revistele, blogurile, documentarele de televiziune și film pot folosi designul grafic. Odată cu apariția internetului, proiectanții de informații cu experiență în instrumente interactive sunt din ce în ce mai folosiți pentru a ilustra fundalul știrilor. Proiectarea informațiilor poate include vizualizarea datelor, care implică utilizarea de programe pentru interpretarea și formarea datelor într-o prezentare convingătoare din punct de vedere vizual și poate fi asociată cu grafica informațională.

Un site web este o colecție de pagini web și conținut conex care este identificat printr-un nume de domeniu comun și publicat pe cel puțin un server web.

Toate site-urile accesibile publicului constituie în mod colectiv World Wide Web. Există, de asemenea, site-uri web private care pot fi accesate numai într-o rețea privată, cum ar fi site-ul intern al companiei pentru angajații săi.

Site-urile web sunt de obicei dedicate unui anumit subiect sau scop, cum ar fi știri, educație, comerț, divertisment sau rețele sociale. Hiperlinkul între paginile web ghidează navigarea pe site, care începe adesea cu o pagină de pornire.

Utilizatorii pot accesa site-uri web pe o gamă largă de dispozitive, inclusiv desktopuri, laptopuri, tablete și smartphone-uri. Aplicația software utilizată pe aceste dispozitive se numește browser web.

Din toate tehnologiile existente pentru dezvoltarea aplicațiilor web în cazul dat au fost implimentate limbajele HTML, JS, NodeJS, CSS și baza de date MySQL.

Bibliografie

- [1][https://en.wikipedia.org/wiki/React_\(web_framework\)#:~:text=React%20\(also%20known%20as%20React,single%2Dpage%20or%20mobile%20applications](https://en.wikipedia.org/wiki/React_(web_framework)#:~:text=React%20(also%20known%20as%20React,single%2Dpage%20or%20mobile%20applications). Ultima accesare: 21.11.20
- [2]https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/About_JavaScript Ultima accesare: 21.11.20
- [3]<https://skillcrush.com/blog/css/> Ultima accesare: 21.11.20
- [4]<https://www.yourhtmlsource.com/starthere/whatishtml.html> Ultima accesare: 28.11.20
- [5]<https://en.wikipedia.org/wiki/Node.js> Ultima accesare: 28.11.20
- [6]<https://www.mysql.com/about/> Ultima accesare: 28.11.20
- [7]<https://ru.wikipedia.org/wiki/WebStorm> Ultima accesare: 09.11.20
- [8] [<https://www.telerik.com/blogs/5-benefits-of-reactjs-to-brighten-a-cloudy-day>] Ultima accesare: 09.11.20
- [9] <https://financesonline.com/graphic-design-statistics/> Ultima accesare: 09.11.20
- [10] React Quickly: Painless Web Apps with React, JSX, Redux, and GraphQL, Azat Mardan. Ultima accesare: 01.10.20
- [11] JavaScript: The Definitive Guide, David Flanagan. Ultima accesare: 08.10.20
- [12] Beginning Node.js, Basarat Ali Syed. Ultima accesare: 01.10.20
- [13] Fullstack React: The Complete Guide to ReactJS and Friends, Anthony Accomazzo, Ari Lerner, Nate Murray. Ultima accesare: 25.10.20