

# University Labster

Aplicația **University Labster** este menită să fie folosită ca o mică rețea socială pentru studenți. Aceasta aplicație are rolul de a ajuta studenții să contorizeze prezența proprie la cursuri și laboratoare și de a oferi facilitati de check-in pentru a vedea ce alți colegi au fost prezenți, precum și date de contact ale acestora. Totodată, aplicația trebuie să ofere opțiuni de transfer text pentru ca utilizatorii să poată trimite notițe, să facă schimb de cursuri etc. Scopul aplicației este de a facilita interacțiunea cu colegii de curs și laborator pentru ca informația să poată circula liber între cursanți.

- Ca utilizator, te vei putea loga în aplicație unde vei avea un profil de student cu: nume, facultate, an, secție, grupă, subgrupă, date de contact etc.
- În cadrul aplicației, vei putea adăuga și edita orarul de cursuri și laboratoare, schimbând ora sau adăugând un curs/laborator nou. Fiecare modificare trebuie însă confirmată de către cel puțin 5 alți utilizatori pentru a fi finalizată (posibilitate push notifications). Se pot vedea propunerile încă neconfirmate.
- Utilizatorii trebuie să poată vizualiza o listă cu participanții de la fiecare curs și laborator, în funcție de check-ins.
- Orice utilizator poate vedea care sunt studenții din același an, facultate și secție ca și el.
- Conținutul cursurilor și laboratoarelor (ex. notițe luate de către un student la curs sub formă de imagine sau fișier) poate fi transmis altor utilizatori sub formă de link după ce în prealabil este urcat pe Google Drive, Dropbox & co.
- Fiecare curs/laborator are o pagină de notițe unde se pot crea sau atașa link-uri și comentarii.
- Fiecărui curs/laborator îi sunt atribuite un interval orar, o locație și un profesor. Dar pot rămâne și în stadiul de necunoscut în caz că informațiile nu sunt finale.
- Fiecare curs/laborator din orar poate fi bifat sau nebifat ca prezență de către utilizatori. Default e absent.
- Adăugarea unui curs/laborator va crea o intrare de calendar în aplicația de calendar a telefonului ce va atenționa user-ul cu o ora înainte de curs/laborator.
- Se pot folosi orice biblioteci pentru a modulariza și ușura munca de programare astfel încât să crească codul din punct de vedere calitativ.

## Appearance and Design

Layout-ul trebuie să fie intuitiv, prietenos, clar. Acesta trebuie să respecte standardele de design aferente platformelor pe care se va dezvolta aplicația.

## Evaluation Criteria

- 1. Tehnica de Programare (30 puncte):**
  - Structurarea proiectului și a codului sursă; (ex. MVC, împărțire pe clase, servicii, responsabilități)
  - Principii de programare, paradigme utilizate;
  - Aplicarea unei arhitecturi de aplicație în mod corect; (ex. respectarea unei singure responsabilități pe componentă)
  - Validarea datelor introduse de utilizator;
  - Răspuns rapid la comenzi în interfață.
- 2. Funcționalitate (30 puncte):**
  - Log-in pe bază de date/ parolă;
  - Log-in prin Google/Facebook;
  - Opțiunea de adăugare și editare orar de cursuri și laboratoare cu confirmare
  - Vizualizarea listei de studenți
  - Opțiunea de creare a paginii de notițe.
  - Intrarea de tip calendar pentru fiecare curs;
- 3. Interfața Grafică (20 puncte):**
  - Design modern - respectă designul aferent platformei.
  - Design adaptabil la dimensiunile mai multor device-uri. (iPad, Android diferite mărimi, orientări) etc. (fără a include smartwatch, TV).
  - Respectarea principiilor de UX;
- 4. Prezentare (20 puncte)**
  - Demo funcțional
  - Calitatea discursului; (ex. demonstrați că înțelegeți ce ați făcut, la ce este util și aveți o viziune de viitor pentru aplicație)
  - Impresia generală a demo-ului;

## Remarks

Orice întrebare legată de subiect poate fi trimisă la adresele de mail:

[virgil.tanase@busymachines.com](mailto:virgil.tanase@busymachines.com); [cristian.onescu@busymachines.com](mailto:cristian.onescu@busymachines.com);  
[walter.fettich@busymachines.com](mailto:walter.fettich@busymachines.com)

Pentru evaluare, fiecare echipă va trimite un email cu titlul: "iTEC, University Labster - [nume echipă]" care să conțină:

- aplicația în format testabil
- link către GitHub cu codul sursă

Duminică (10 decembrie) după încheierea probei (9-10 dimineața), vor fi câteva ore alocate jurizării, înainte de festivitatea de premiere, jurizare care constă în scurte prezentări ale participanților. Prezentarea se va face în decursul a cel mult 10 minute sub forma unui demo funcțional.