

Ministerul Educației, Culturii și Cercetării al Republicii Moldova

Universitatea Tehnică a Moldovei

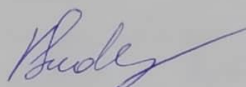
Facultatea Calculatoare, Informatică și Microelectronică

Catedra Calculatoare

Admis la susținere

Șef department, conf. univ., dr.

Sudacevschi Viorica

 „09” 01 2018

**„ APLICAȚIE SOCIAL MEDIA PE ANDROID PENTRU
INFORMAȚIE AUDIO ȘI VIDEO ”**

**Teză de master în
Calculatoare și Rețele Informaționale**

Masterand: Doboș Dorin (Doboș)

Conducător: Cărbune Viorel (Cărbune)

Chișinău 2019

Cuprins

Introducere	6
1. CADRUL TEORETIC ȘI ANALIZA DOMENIULUI ȘI SOLUȚIILE ADOPTATE	7
1.1 Descrierea limbajului Java	7
1.2 Mediul de dezvoltare AndroidStudio	13
1.3 Descrierea sistemului de operare Android	17
1.4 Folosul JSON în JavaScript.....	20
1.5 Postman API testing	22
1.6 Picasso library	24
1.7 Descrierea Retrofit	25
1.8 Gradle android	26
1.9 Descrierea Git.....	27
1.10 Volley android.....	28
2. PROIECTAREA ȘI IMPLEMENTAREA APLICAȚIEI.....	32
2.1 Descrierea specificațiilor și a cerințelor	33
2.2 Crearea UseCase-uri.....	34
Scrierea specificațiilor în context.....	34
2.3 Construcția diagramelor cazurilor de utilizare	36
2.4 Crearea diagramelor de secvențe de sistem (SSD).....	39
2.5 Modelul de domeniu.....	40
2.6 Modelarea comportamentului în tranziții de stat și diagrame de activitate.....	42
2.7 Componente și diagrame de implementare	45
3. ANALIZA REZULTATELOR OBTINUTE ȘI A TESTELOR DE APLICARE.	48
3.1 Interfață	49
3.2 Strategii de marketing	59
3.3 Argumentarea economică a proiectului.....	60
CONCLUZII GENERALE ȘI RECOMANDĂRI.....	62
BIBLIOGRAFIE.....	63

ADNOTARE

La teza de master: „Aplicație social media pe Android pentru informație audio și video”,elaborat de Doboș Dorin, Chișinău, 2018.

Proiectul a fost creat ca o aplicație Android care are ca scop utilizarea cât mai simplă și cât mai eficientă, în care managerul aplicației va posta o temă de dezbatere, o știre, un anunț, unde utilizatorii vor putea reacționa cu mesaje audio sau video, deoarece este mult mai comod de a transmite un mesaj audio sau video decât să-l scrii în cuvinte.

Lucrarea cu titlul „Aplicație social media pe Android pentru informație audio și video” este lansată în magazinul online Google Play cu numele X42. Se spune că un mesaj audio de calitate nu trebuie să depășească limita de 42 secunde,de aici vine și numele aplicației. La dezvoltarea acestui sistem s-a utilizat ultimile tehnologii java, pentru a crea un sistem informațional ce oferă fiabilitate, rapiditate și stabilitate utilizatorilor.

Tehnologii: Java , Android, Social-media, Retrofit2, video, audio, Google Play.

Capitolul 1: cuprinde generalități teoretice a instrumentelor utilizate pentru implementarea sistemului.

Capitolul 2: reprezintă proiectarea sistemului utilizând limbajul vizual de modelare UML. Sunt descrise diagramele de use case, de clasă, de activitate, de stare, deployment și componente.

Capitolul 3: reprezintă rezultatele obținute și modul de utilizare a acestui sistem în urma aplicării tehnologiilor respective.

Elaborarea acestei lucrări ca esență este orientată pe utilizarea cât mai simplă și plăcută a adminului și a userilor, utilizând ultimile tehnologii ce oferă simplitate în utilizare, cât și în dezvoltare.

ANNOTATION

**On the Master thesis “ Aplicație social media pe Android pentru informație audio și video”
elaborated by Doboș Dorin, Chișinău, 2018**

The project was created as an Android application which aims to use more simple and efficient in application manager will post a topic of debate, a new entity, a contract notice, where users will be able to react with audio or video messages, because it is much more convenient to transmit an audio or video message than to write it in words.

The work titled "Social media Application on Android sound and video information" is released in the online store with the name Google X42 Play. They say a quality audio message must not exceed the limit of 42 seconds, hence the name and the application. The development of this system has been used the last java technologies, to create an information system that offers reliability, speed and stability.

Technologies: Android, Java, Social-media, Retrofit2, video, sound, Google Play.

Chapitre 1: includes general theoretical tools used for implementation of the system.

Chapter 2: represents the system design using UML visual modeling language. Are described in the diagrams use case, class, activity, component, deployment and status.

Chapter 3: represents the results obtained and how to use this system as a result of their respective technologies.

The elaboration of this work is directed on that essences using as simple and enjoyable as the administrator and users by using the latest technologies and offers simplicity in use and under development.