

# *Aplicație web pentru gestiunea unui cabinet veterinar*

Ana-Maria Apopei

## **Rezumat**

Aplicația dezvoltată își propune implementarea unui sistem care să vină în ajutorul proprietarilor animalelor de companie, al medicilor din cabinet, și în special al administratorului cabinetului veterinar.

Funcționalitatea aplicației va fi concentrată atât pe ajutarea proprietarilor de animale să economisească timp, cât și pe economisirea de resurse și timp a personalului cabinetului. Accentul va fi pus pe modulul de programări on-line, dar și pe gestiunea cabinetului.

Aplicația deține patru entități importante, și anume, patru tipuri de utilizatori ce o vor putea folosi, având funcționalități și restricții special concepute pentru aceștia. Administratorul, cel ce va avea acces la gestionarea resurselor umane ale cabinetului, pacienților și proprietarilor acestora, dar nu în ultimul rând va ști în permanență istoricul programărilor, programările ce urmează a fi efectuate, dar și programările din ziua curentă, având acces la evoluția fiecărui animal în parte. Medicul va avea de asemenea acces la programările sale, având posibilitatea adăugării de informații despre programările din ziua curentă. Proprietarul, entitatea țintă, poate înregistra în sistem animalele sale de companie, le poate urmări evoluția, are de asemenea posibilitatea alegerii unui medic primar pentru micii săi prieteni, dar cea mai importantă funcționalitate pusă la dispoziția acestui utilizator este realizarea unei programări online. După realizarea programării, este rândul ultimului tip de utilizator să intervină, și anume, operatorul cabinetului. Această entitate are îndatorirea de a contacta toți utilizatorii care au realizat programări pentru confirmarea sau anularea lor.

A fost folosită platforma .NET, alegând din multitudinea oportunităților pe care ni le oferă, tehnologia ASP, funcționalitatea aplicației fiind scrisă în limbajul C#.

Arhitectura aplicației este Model-View-Controller, aceasta fiind împărțită în cele trei module specifice, și anume modulul Model, modul ce se va ocupa cu datele și informațiile aplicației, modulul View, modul ce reprezintă interfața cu utilizatorul și modulul Controller, responsabil de întreaga funcționalitate a aplicației.

Pentru realizarea interfeței, a fost utilizată cea mai nouă variantă de HTML, și anume, HTML5, împreună cu CSS3 și JavaScript. Datorită avantajelor cu care vin, am folosit framework-ul (eng.) Bootstrap și biblioteca jQuery.

Pe parcursul procesului de dezvoltare, au fost gestionate în permanență versiunile sistemului, astfel încât, în cazul apariției unei erori și a imposibilității de rezolvare a acesteia, să se poată reveni la o versiune anterioară.

Aplicația a fost implementată atingându-se astfel scopul proiectului. Sistemul este deschis unor implementări ulterioare, ce pot viza atât optimizarea acestuia cât și dezvoltarea în sine.