

## Metode Avansate de Programare, sectia Informatică 2021–2022, LABORATOR 6

**DEADLINE: Săptămâna 11-12**

**Organizare: TEAM WORK (VCS: GIT, Repository in Cloud – bitbucket)**

- A. Înlocuiți interfața cu utilizatorul de la proiectul de laborator din versiunea Lab5 cu interfață grafică (GUI), dezvoltată în Java FX, oferind funcționalitățile F1 și F2 descrise în fișierul CerinteProiectLaborator\_GUI\_MAP.pdf
- F1. Add/Remove Prieten (2p).
    - Sugestie scenariu de implementare (dacă nu ați implementat cumva partea de autentificare): la pornirea aplicației, aceasta să ofere posibilitatea căutării unui utilizator din rețeaua de socializare și să afișeze într-un tabel informațiile despre toți prietenii acestuia; utilizatorul aplicației (a nu se confunda cu userii din rețeaua de socializare) poate selecta, dacă dorește, un prieten din lista afișată pe care apoi poate să îl ștergă (acionând un buton delete), sau poate adăuga un nou prieten, printr-o cerere de prietenie (acionând un buton *Add new friend* și apoi căutând prietenul pe care dorește să îl adauge – căutați după nume);
  - F2. Afișarea cererilor de pretenie, a statusurilor acestora, precum și a datei când au fost trimise, pentru un anumit utilizator.
    - Sugestie: Se poate continua scenariul anterior și prin acționarea unui buton *friend requests* să se afișeze toate cererile de prietenie ale aceluși utilizator.
- B. Implementați funcționalitatea reply-all la trimiterea unui mesaj. (dacă nu ați implementat în lab precedent)