

Drumetie

Cerinte de proiectare

- Clasa **Persoana** (*nume*: String, *prenume*: String) extinde **Entity<Long>**
- Enum **Nivel** (Incepator, Mediu, Avansat)
- Clasa **Participant** (*nivel*: Nivel) extinde **Persoana**
- Clasa **Recenzie** (*idCoordonator*: Long, *idDrumetie*: Long, *descriere*: String, *stelute*: Int (x/5)) extinde **Entity<Long>**
- Clasa **Coordonator** (*stelute*: Double, *recenzii*: List<Recenzie>) extinde **Participant**
- Clasa **Drumetie** (*organizator*: Coordonator, *participanti*: List<Participant>, *nivel*: Nivel, *durata*: Int, *dataDrumetie*: DateTime) extinde **Entity<Long>**
- Clasa **Salvamont** (*locatie*: String) extinde **Persoana**

Cerinte aditionale

- Arhitectura stratificata (Data Layer, Bussiness Layer, Presentation layer) si view cu FXML - JavaFX
- Interacțiunea cu utilizatorul va avea loc numai in UI (GUI)
- Informatiile despre **Participant**, **Coordonator**, **Drumetie**, **Recenzie** se regasesc sub forma de baze de date

Cerinte functionale

- Să se afișeze toți participanții cu un anumit nivel citit dintr-un comboBox.
- Să se afișeze toate drumetiile care au cel puțin n participanți, n cicit dintr-un comboBox.
- Să se afișeze toate drumetiile cuprinse între doua date calendaristice cu o dificultate și durata. Datele calendaristice sunt selectate dintr-un datePicker, dificultatea si durata dintr-un comboBox.
- Sa se determine nr mediu de drumetii per participant, per an.

- Să se afișeze toate recenziile pentru un anumit coordonator într-o anumită drumetie.
- Să se afișeze toate drumetiile ale căror coordonatori au o recenzie $\geq 4.5/5$ stele.
- Să se afișeze toți coordonatorii care au mai mult de 4 stele.
- Cea mai numeroasa drumetie(cea cu cel mai mare nr de participanti).
- Media participantilor pentru o drumetie.
- OBSERVER: La pornirea aplicatiei se deschide cate o fereastră pentru fiecare drumetie aflata in desfasurare si fiecare salvamont aflat la datorie. Fiecare drumetie activa are un buton de ajutor care atunci cand este apasat notifica toti salvamontii activi. Salvamontii pot atunci accepta cererea de ajutor, iar grupul care are nevoie de ajutor vor primi o notificare cu locatia salvamontului care ii va ajuta. Cand o cererea de ajutor a fost accepta de un salvamont, butonul de accepta dispare pentru ceilalti salvamonti.