

Inventory.

Se cere sa se implementeze o aplicatie Web folosind servicii REST care gestioneaza piesele componente si produsele finite ale unei companii de productie.

Piesele sunt compuse din urmatoarele campuri: **denumire**: String, nevid; **nr_bucati_stoc**: Int -numar natural; **pret_unitar**: Double - nr intreg pozitiv; **nr_minim_acceptat**: Int - nr natural; **nr_maxim_acceptat**: Int - nr natural; **id_masina**: Int-nr natural, **nume_companie**: String, nevid

Produsele sunt compuse din urmatoarele campuri: **denumire**: String, nevid; **nr_bucati_stoc**: Int -numar natural, **pret_unitar**: Double - nr intreg pozitiv, **nr_minim_acceptat**: Int - nr natural; **nr_maxim_acceptat**: Int - nr natural, **piese_componente**: List

Informatiile sunt preluate dintr-un fisier text "**inventar.txt**" fiind in forma urmatoare:

bujii 120 50 1 300 m1 null

chiulasa 20 30 1 100 null Decar

motor 10 550 0 10 bujii, chiulasa

La rularea aplicatiei, se va afisa ca fereastra principala un grid cu toate piesele si produsele inregistrate.

Daca o piesa este fabricata de catre companie, se retine identificatorul masinii care a produs-o :

id_masina:String - nevid

Daca este o componenta achizitionata de companie, atunci se va retine numele companiei:

nume_companie: String - nevid.

Aceste doua campuri avand valoarea null implicit.

Se cere sa se implementeze urmatoarele functionalitati:

F01a. Adaugarea unei piese cu detaliile: denumire, numar de bucati existente in stoc, pret unitar, numar minim si maxim de bucati acceptat pentru depozitare, id-ul masinii sau numele companiei in functie de caz. Utilizatorul va introduce datele in piesei in campurile corespunzatoare dupa care va apasa pe butonul de adaugare. In cazul in care unul din campuri a fost introdus gresit sau se incearca adaugarea unei piese existente se va afisa un mesaj de eroare pe ecran.

F01b. Adaugarea unui produs finit cu detaliile: denumire, numar de bucati existente in stoc, pret unitar, numarul minim si maxim de bucati acceptat pentru depozitare, piesele componente folosite la montarea produsului finit. Utilizatorul va introduce datele produsului in campurile destinate si va apasa pe butonul de adaugare. In cazul introducerii unor valori gresite sau produsul ce se doreste a fi adaugat exista deja

in baza de date, se va afisa un mesaj de eroare pe ecran.

F02a. Cautarea unei piese dupa nume. Utilizatorul va introduce un nume in casuta destinata cautarii de piese si printr-un call AJAX, care va cauta piesa dupa fiecare keystroke se va afisa in fereastra principala piesa/piese existente. Daca nu exista piesa cu numele introdus, in fereastra principala se afiseaza mesajul "Piesa inexistentă"

F02b. Cautarea unui produs dupa nume. Utilizatorul va proceda la fel ca in cazul F02a. Se vor afisa elementele corespunzatoare.

F03a. Actualizarea informatiilor unei piese. Utilizatorul va selecta din fereastra principala item-ul corespunzator piese/produsului pe care doreste sa il actualizeze. Campurile referitoare la piese se vor completa automat urmand ca utilizatorul sa le modifice, apoi se apasa pe butonul de actualizare.

F03b. Actualizarea informatiilor referitoare la un produs, inclusiv a listei de piese componente. Utilizatorul va proceda la fel ca in cazul F03a. Campurile se vor completa automat urmand ca utilizatorul sa le poata modifica. Pentru a insera toate piesele ce compun un produs se vor completa in campul respectiv lista pieselor separate prin virgula dupa care se actioneaza butonul de actualizare.

F03a, F03b. In cazul introducerii unor campuri gresite se afiseaza pe ecran un mesaj de eroare. Daca se apasa pe buton fara a se selecta in prealabil un item, atunci se va afisa mesajul "Niciun item selectat!"

F04a. Stergerea unei piese dupa nume. Se va introduce numele unei piese in campul indicat dupa care se actioneaza butonul de stergere.

F04b. Stergerea unui produs dupa nume. Se va introduce numele unui produs in campul indicat dupa care se actioneaza butonul de stergere. Dupa stergere, numarul pieselor compun produsul ramane neschimbat.

F04a, F04b. In cazul in care se incearca stergerea unui item inexistent se va afisa mesajul "Item inexistent"