Manager Filme

Aplicatia Manager Filme permite adaugarea,gestionarea, vizualizarea filmelor,sortarea dupa Rating, Nume. Cautarea filmelor unui actor, regizor. Afisarea tuturor filmelor dintr-un gen anumit. Exportul in format PDF si HTML sortate dupa Rating sau Nume.

Este constituita din 2 parti principale:

* Partea de logare.

1. Logarea propriu-zisa.
2. Adaugarea unui nou utilizator.

* Si partea de Main,aplicatia propriu zisa.
  1. Home
  2. Movies
  3. Genres
  4. Actors
  5. Directors
  6. Export

### Ca IDE de dezvoltare a aplicatie s-a folosit IntelliJ IDEA Ultimate 2019.2.4 pentru GUI s-a folosit JavaFX 11.0. 3. Pentru Generarea fxml-ului pentru JavaFX s-a folosit Scene builder 8.5 .

### Pentru crearea si gestionarea bazei de date s-a folosit MySql Workbench 8.0 CE. JDK 13 folosit.

### Arhitectura aplicatiei e separata pe 3 nivele

### Interfata grafica, FXML-urile sunt salvate in repository view.

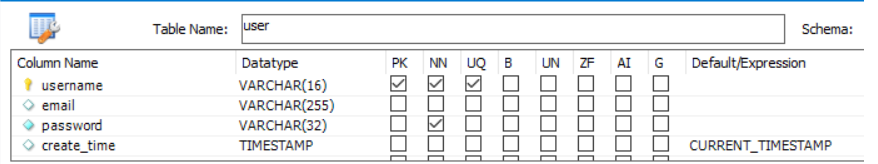
### Controllers, Clasele controller pentru FXML,salvate in Controllers.

### Bussines, Clasele ce gestioneaza buna functionalitate a programului

### Mai e si al 4 repository unde sunt salvate imaginile.

### In arhitectura se poate de adaugat si baza de date,ea este pe localhost.

### Partea de logare consta din 2 parti,in prima sunt 2 TextField-uri cu Username si Password,pentru a intra in aplicatie Username-ul si pass-ul trebuie sa corespunda cu vre-o una din baza de date,in caz contrar apare un label cu cont inexistent.exista un hyperlink care duce catre adaugarea unui utilizator. Adaugarea unui utilizator e o scena cu 4 TextField-uri Username, Email ,Password si Repeat Password. Sunt tratate exceptiile personalizate,cum ar fi TextField-urile goale,utilizatorul existent in baza de date, password prea scurt(8 caractere) si care nu sunt la fel.La fiecare exceptie apare un label care informeaza utilizatorul cu ceea ce a gresit/nu a completat.Baza de date pentru User e asta.



### UML-ul aplicatiei si structura bazei de date pentru Movie Manager o gasiti aici: <https://photos.app.goo.gl/G4aLwxgqV9u7aJZMA>

### Partea de gestionare a filmelor e constituita din 6 parti.

### In partea stanga a fiecarui e un VBOX cu componentele respective,identice pentru fiecare fxml in parte,care permite trecerea de la o fereastra fxml la alta.

### Home permite sa revii acasa.

### Movies, In partea dreapta jos se regaseste un tableView cu toate filmele din baza de date.Se poate adauga filme noi,se poate face search.Pentru a pastra filmele se foloseste un ObservableList<Movie>,iar pentru search un Filltered list.Facand dublu click pe un element din filme se deschide toate detaliile filmului.La adaugare unui film iti apar datele ce sunt necesare completarii,cat si posibilitatea de a alege o imagine prin FilteredList<Movie>. Actualizarea se face la nivelul bazei de date.La fel in TableView poti sorta datele dupa elementele cautate,toate atributele clasei Movie utilizate in tableView. Urmatoarea componenta e Genres unde sunt prezente 10 cele mai intilnite genuri,de la Action la Western.La fel reprezentarea e facuta printr-un TableView iar elementele sale sunt ObservableList<Genres>. Search-ul la fel e facut prin FilteredList<Genres>.Prin dublu click pe fiecare gen se deschide un alt FXML cu genul respective si Filmele acestui gen. La fel apasand pe oricare film iti apare toata informatia despre filmul respectiv.

### Apoi merg Actorii si Regizorii.Ca functionalitate sunt practice identice, Informatiile sunt pastrate in TableView prin ObservableList<Actor> si respective ObservableList<Director>. La fel se face cautarea prin FilteredList<Actor/Director>. Se permite adaugarea unui nou Actor/Regizor cu datele lui si posibilitatea de a alege fotografia lui prin FileChooser. La selectarea unui anumit Actor/Regizor apar toate filmele in care s-a filmat/a regizat. Exista posibilitatea de a alege filmul respective si afisarea tuturor datelor lui.

### La tabela de Export exista posibilitatea de a exporta baza de date a filmelor dupa criteriul PDF\HTML si Ordonare dupa Rating\Ordonare dupa Nume. Datele se salveaza in in directory-ul respectiv.