

## Zasady

Termin przesłania projektu: do **22.04.2025r.**

- W ocenie projektu poza praktyczną i merytoryczną poprawnością będzie brana również pod uwagę jakość i czytelność napisanego przez Państwa kodu.
- Projekt powinien zostać zaimplementowany z użyciem natywnych narzędzi **Android SDK** w wariancie językowym: **kotlin**.
- Osoba oddająca projekt powinna rozumieć kod oraz mechanizmy użyte w projekcie, stwierdzenie podczas obrony projektu pracy nie samodzielnej skutkuje otrzymaniem za projekt **0p** bez możliwości poprawy.
- Interfejs graficzny powinien zostać zaimplementowany przy użyciu widoków natywnych **Android Views** lub deklaratywnie w **Jetpack Compose**.
- Treść projektu jest wzbogacona o poglądowe kryteria oceniania. Należy pamiętać, że finalna ocena jest wystawiana przez sprawdzającego.

## Filmoteka — zarządzanie biblioteką dzieł filmowych

Celem zadania jest stworzenie aplikacji mobilnej, która umożliwi użytkownikom zbieranie i zarządzanie informacjami o własnej kolekcji różnych „dzieł filmowych”, np. filmów fabularnych, seriali, filmów dokumentalnych, itp. Warto uwzględnić takie dane jak: tytuł, data premiery, kategoria (np. „Film”, „Serial”, „Dokument”), a także status (obejrzane / nieobejrzane). Dodatkowo użytkownik może przypisać ocenę lub krótki komentarz do pozycji po jej obejrzeniu. Aplikacja ma pomóc w szybkim przeglądaniu posiadanych tytułów oraz planowaniu seansów.

### Ekran listy

1. Wyświetlanie listy dzieł filmowych - aplikacja powinna wyświetlać listę dodanych pozycji z możliwością filtrowania według:
  - kategorii (np. „Film fabularny”, „Serial”, „Dokument”),
  - statusu (obejrzany / nieobejrzany).[1p]
2. Element listy powinien zawierać[2p]:
  - miniaturę plakatu / okładki (zdjęcie z galerii),
  - tytuł dzieła,
  - datę premiery,
  - kategorię (Film / Serial / inna),
  - status (obejrzany / nieobejrzany) lub ocenę, jeśli już obejrzano.
3. Automatyczne sortowanie według daty premiery:
  - Od najwcześniejszej do najnowszej[1p].
4. Podsumowanie na ekranie:
  - Wyświetlaj liczbę pozycji pasujących do aktualnie wybranych filtrów (status, kategoria)[1p].

## 5. Kliknięcie elementu listy[1p]:

- Jeśli status to „nieobejrzany”, otwórz ekran podglądu/edycji (szczegóły i możliwość zmiany danych).
- Jeśli status to „obejrzany”, wyświetl jedynie podgląd lub komunikat o braku możliwości edycji.

## 6. Dłuższe przytrzymanie elementu listy:

- Powinien zostać zaprezentowany alert z pytaniem o usunięcie filmu z kolekcji.
- Zmiany powinny być widoczne w liście i uwzględnione w podsumowaniu[1p].

## 7. Przycisk dodawania nowego dzieła:

- Powinien znajdować się na ekranie listy i prowadzić do ekranu dodawania.

## Ekran dodawania/edycji dzieła filmowego

### 1. Sposób otwierania ekranu

- Kliknięcie „Dodaj” (nowa pozycja)
- Edycja istniejącej (nieobejrzanej) pozycji z listy

### 2. Zakres danych do wprowadzenia / zmiany:

- Tytuł dzieła (pole tekstowe)
- Data premiery (kontrolka DatePicker lub podobna)[1p]
- Kategoria (Film, Serial, Dokument – lista rozwijana lub RadioButton)
- Ocena/komentarz (jeśli dzieło zmienia status na obejrzane, ocena realizowana poprzez wskazanie liczby)
- Zdjęcie plakatu (musi zostać wybrane z galerii, a nie z plików zasobów aplikacji)[2p]

### 3. Przycisk „Zapisz” umożliwiający utrwalenie zmian i aktualizację listy[1p].

### 4. Edycja dzieła nie może polegać na usunięciu i dodaniu go ponownie. Dane powinny być zmieniane na tym samym obiekcie w bazie.

### 5. Walidacja danych wraz z odpowiednimi komunikatami[2p]:

- Tytuł nie może być pusty.
- Data premiery nie może być zbyt odległa w przyszłości (np. max +2 lata od dziś).
- Jeśli status ma się zmienić na „obejrzane”, ocena nie może być pusta.
- Kategoria nie może pozostać niewybrana.

## Aspekty estetyczne i wygoda użytkowania

- Zadbanie o szatę graficzną i responsywny układ[1p]:
  - Ikony zamiast tekstu (jeśli intuicyjne),
  - Logo w nagłówku ekranu,

- Brak „nakładających się” elementów,
- Lista przewijana (scroll).

Wszystkie teksty opisujące interfejs użytkownika powinny pochodzić z plików zasobów (strings.xml)[1p].

Zapisywanie danych w pamięci stałej nie należy do zakresu tego zadania. Wprowadzone zmiany mogą się restartować przy każdym zamknięciu aplikacji.

Przed poddaniem projektu ocenie należy przygotować zestaw danych przykładowych wczytywany każdorazowo podczas uruchomienia aplikacji, w celu zaprezentowania wszystkich funkcjonalności. (najlepiej dane te umieścić bezpośrednio w kodzie aplikacji)

[brak spełnienia kryterium: -2p]