

## Metode Avansate de Programare

### LABORATOR 6 : ~~Deadline Săptămâna 7~~ Deadline Săptămâna 8

Pentru entitatea *Prietenie* adaugati un atribut *friendsFrom:LocalDateTime*.

Entitatea *Prietenie* ar putea fi definită în felul următor:

1. ***Prietenie***(Long IdUtilizator1, Long idUtilizator2, LocalDateTime friendsFrom)

Sau

2. ***Prietenie***(Utilizator user1, Utilizator user2, LocalDateTime friendsFrom)

Înlocuiți interfața cu utilizatorul de la proiectul de laborator din versiunea Lab4 cu o interfață grafică (GUI), dezvoltată în Java FX, oferind următoarele funcționalități:

- F1. Add/Remove Prieten (3p).
  - Sugestie scenariu de implementare (daca nu ati implementat cumva partea de autentificare): la pornirea aplicatiei, aceasta sa ofere posibilitatea cautarii unui utilizator din reseaua de socializare si sa afiseze intr-un tabel informatiile despre toti prietenii acestuia; utilizatorul aplicatiei (a nu se confunda cu userii din reseaua de socializare) poate selecta, daca doreste, un prieten din lista afisata pe care apoi poate sa il stearga (actionand un buton delete), sau poate adauga un nou prieten, printr-o cerere de prietenie (actionand un buton *Add new friend* si apoi cautand prietenul pe care doreste sa il adauge – cautati dupa nume);
- F2. Afisarea cererilor de pretenie, a statusurilor acestora, precum si a datei cand au fost trimise, pentru un anumit utilizator. (4p)
  - Sugestie: Se poate continua scenariul anterior si prin actionarea unui buton *friend requests* sa se afiseze toate cererile de prietenie ale acelui utilizator.

*Persistența datelor: bază de date (extindeți baza de date din lab 5)*