

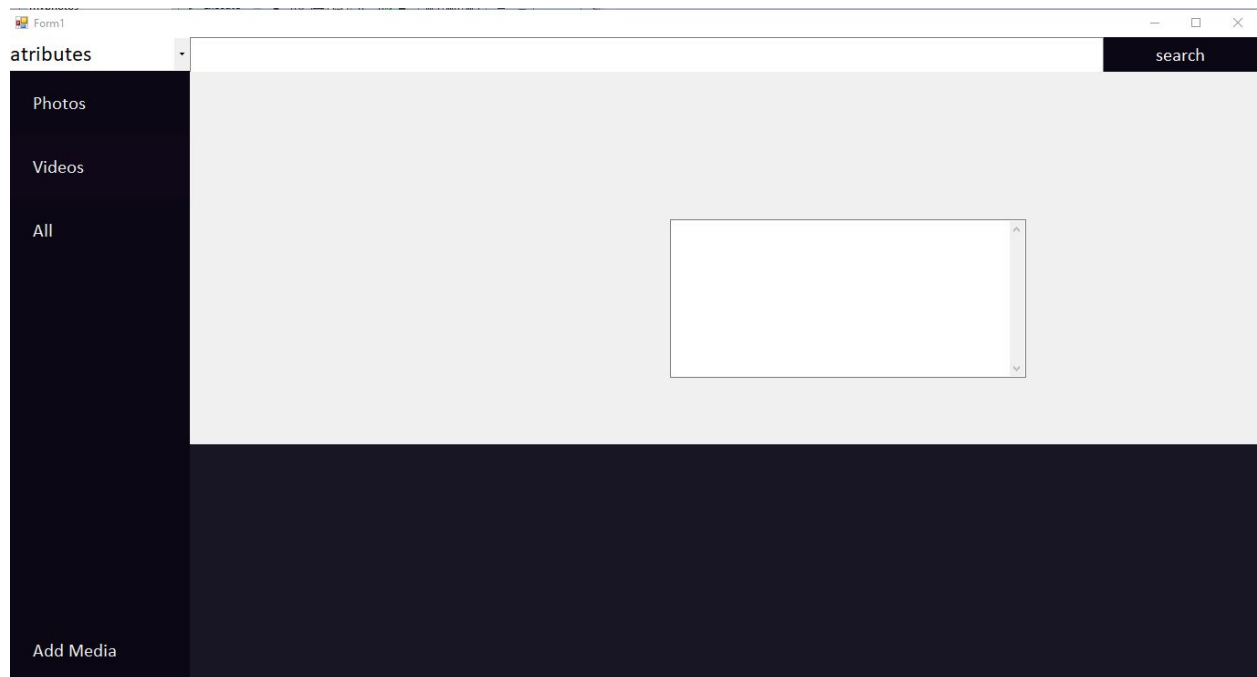
Subsemnata Birzu Alexandra declar pe propria raspundere ca acest cod nu a fost copiat din Internet sau din alte surse. Pentru documentare am folosit urmatoarele surse:

-<https://profs.info.uaic.ro/~iasimin/Laborator%20C%20S%20H/TS2020.pdf>

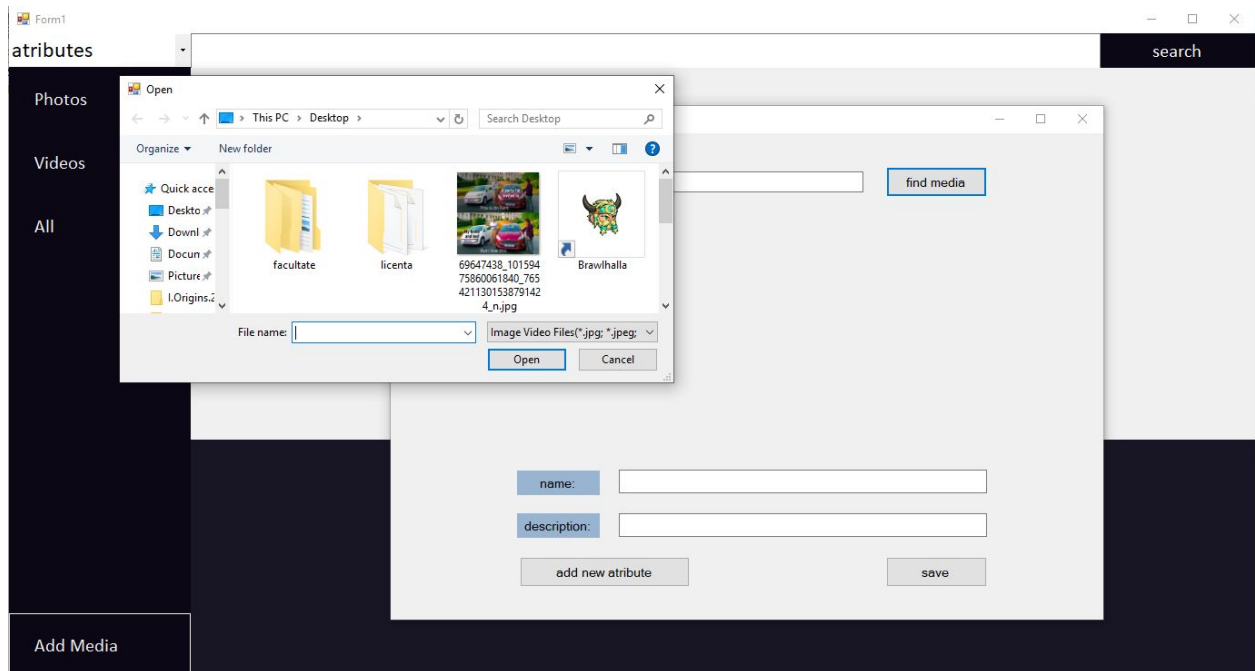
-<https://www.youtube.com/watch?v=prfTc0SjwE>

-<https://www.entityframeworktutorial.net/>

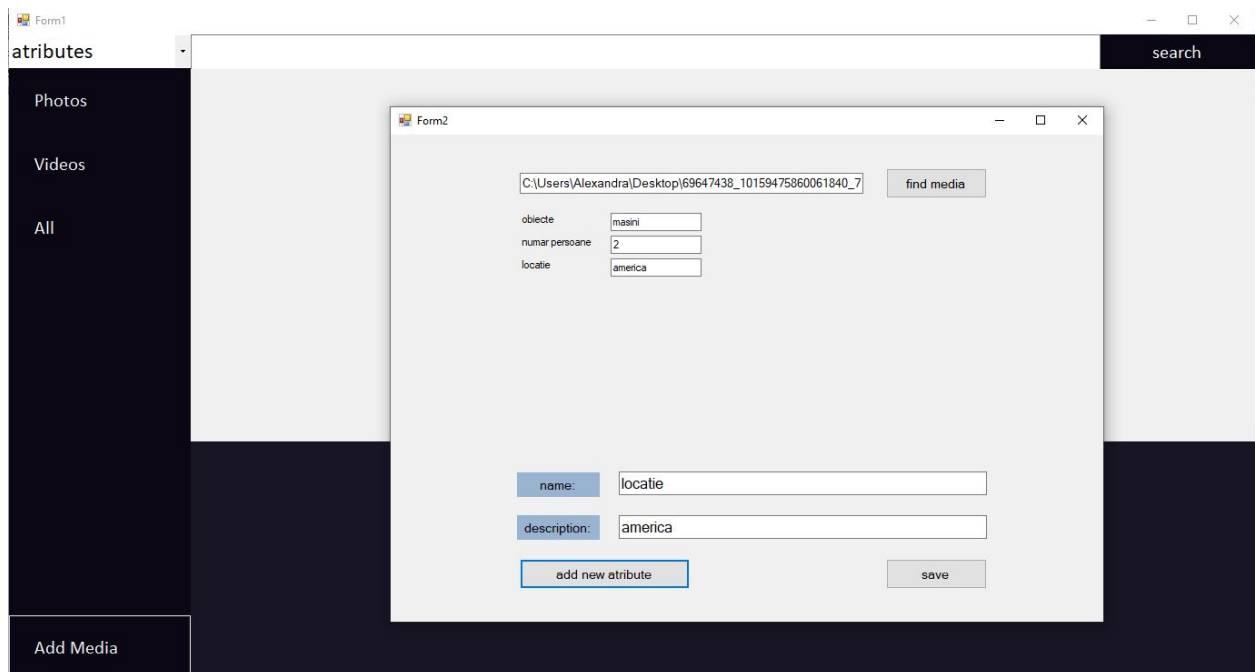
Asa arata aplicatia la prima deschidere, cu baza de date goala.



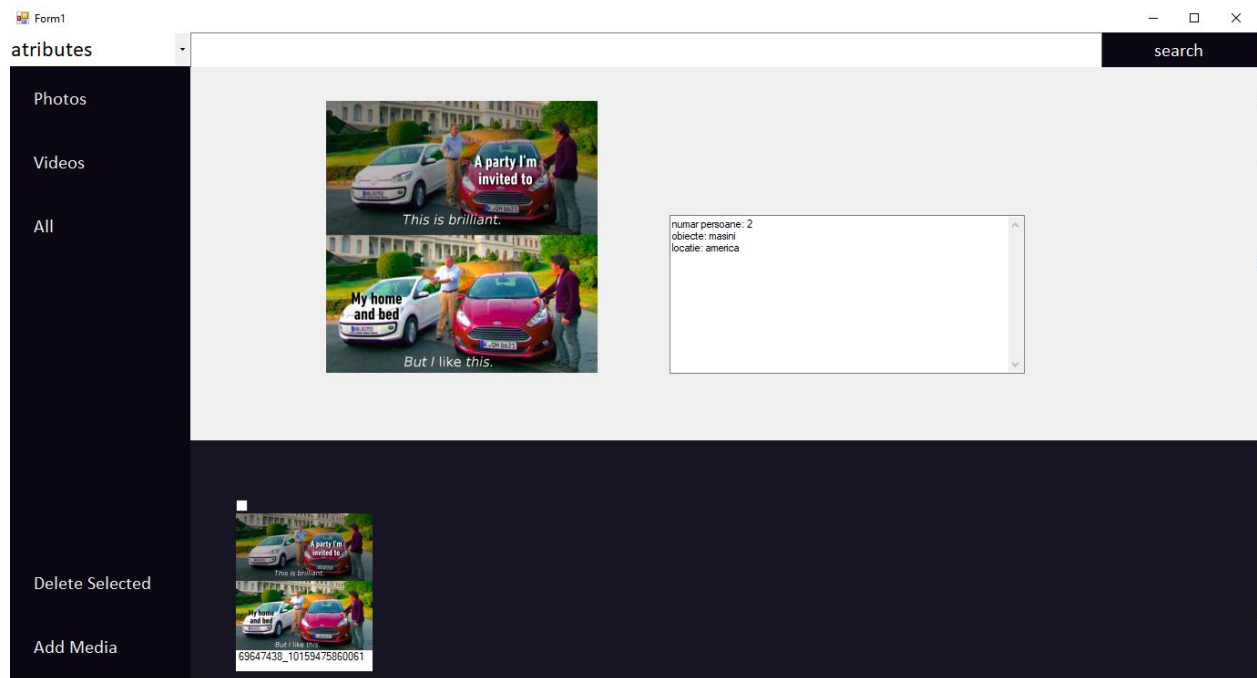
Se foloseste buttonul add media pentru a incepe sa adaugam in aplicatie.



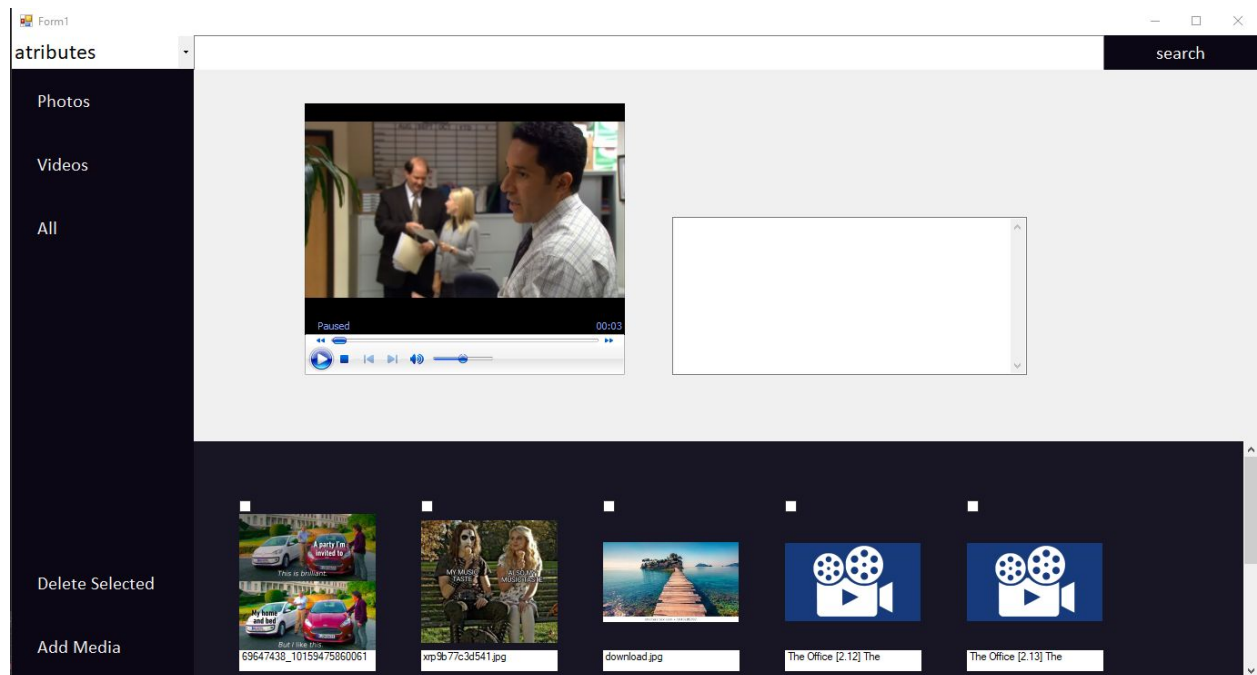
Apasam pe buton find media pentru a gasi in calculator pozele/videourile pe care vrem sa le punem. Selectam si apasam open. In momentul de fata nu exista nici o proprietate asa ca putem sa adaugam noi proprietati.



Se creeaza cate un label si un textbox pentru fiecare proprietate. Buton save salveaza in baza de date imaginea si proprietatile facand apel la api prin proxy.



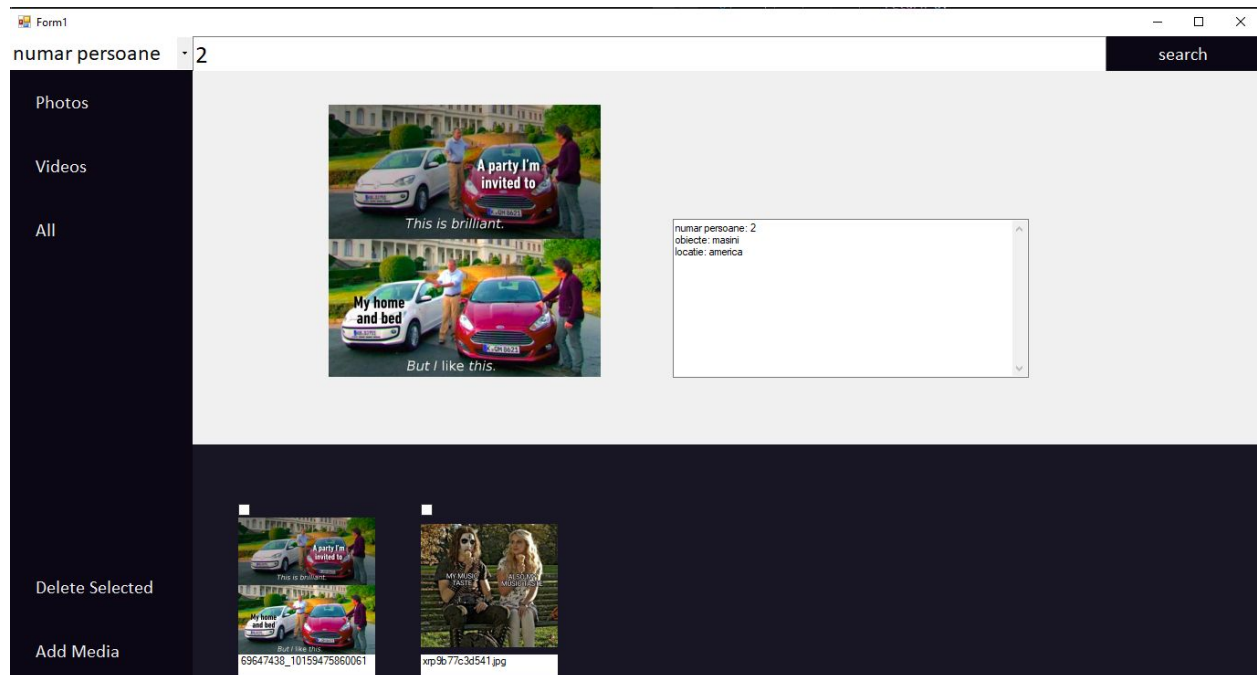
In panelul de jos sunt afisate toate pozele din aplicatie. Cand apasam pe ele acestea apar in centru impreuna cu proprietatile lor.



Pot fi adaugate si redate si videourile.

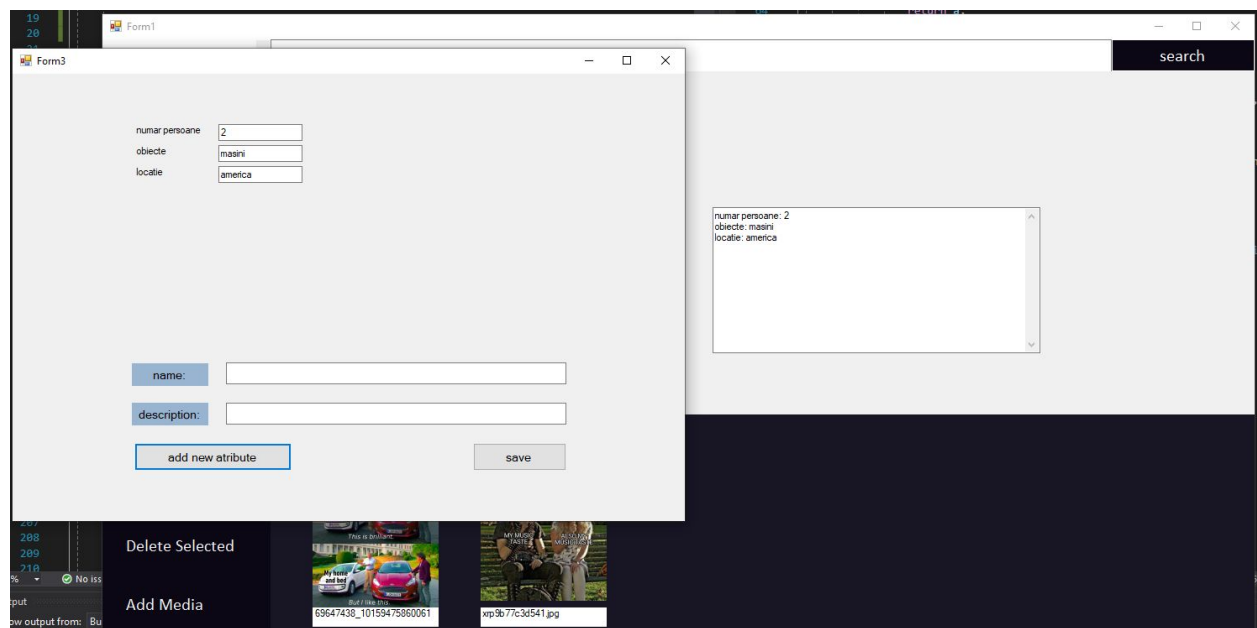
Butoanele photos, videos si all sunt pentru a selecta doar tipul de resursa pe care il vrem.

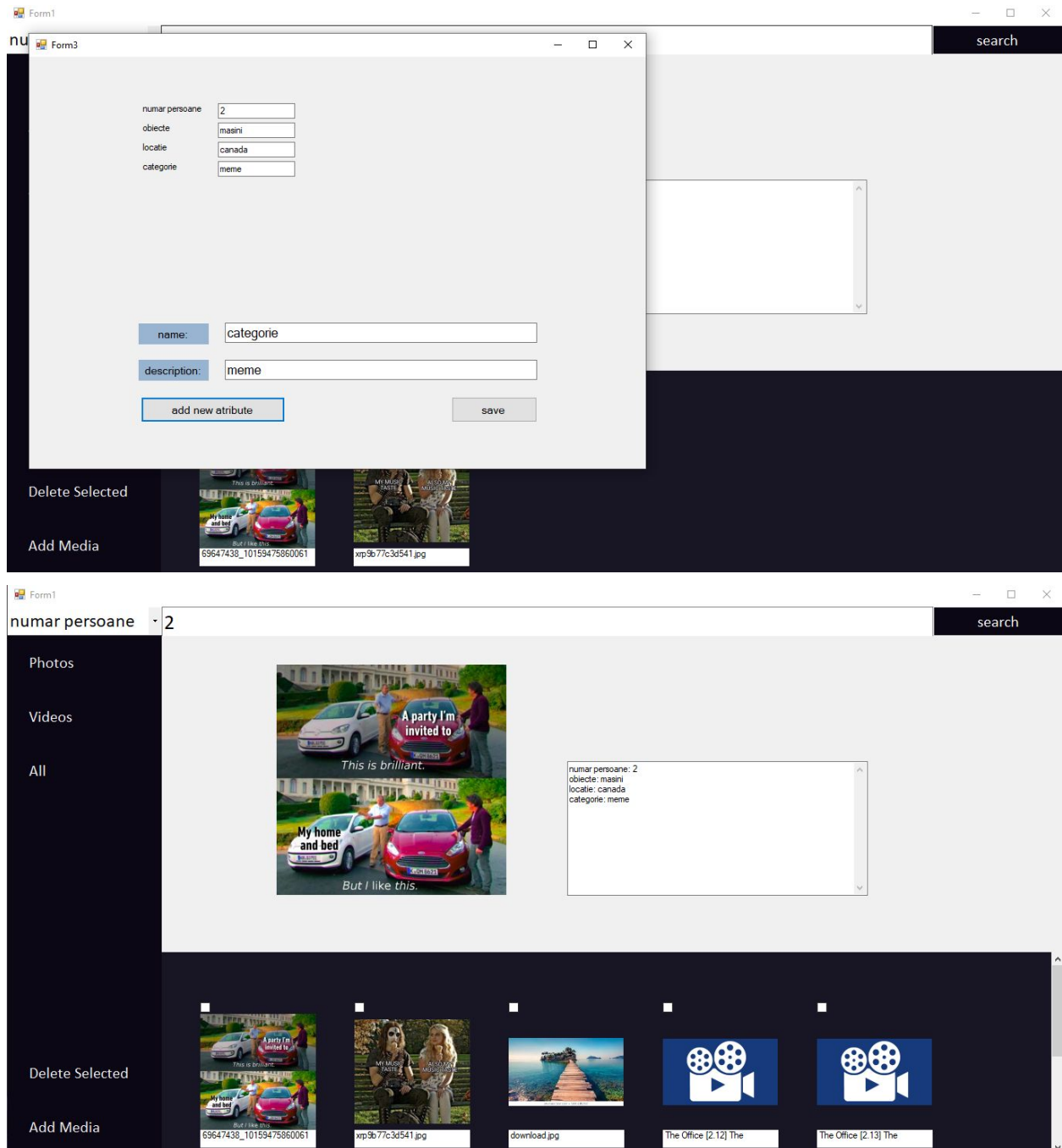
Sus putem alege dupa ce atribut vrem sa facem



cautarea in aplicatie. Spre exemplu putem selecta proprietatea “numar persoane” si cautam pozele cu doar 2 persoane. Acesta este rezultatul.

O resursa poate fi modificata facand click pe ea, acest lucru duce la deschiderea unei ferestre noi in care putem adauga sau suprascrie proprietatile acesteia. Daca lasam un atribut gol atunci acesta va fi automat sters de la poza respectiva.





Se pot sterge resurse bifand checkbox-urile aferente si apasand pe delete selected, acesta le sterge din baza de date si reafiseaza imagine curente aplicatiei.