

**02. Inventory**

Aplicatia desktop cu interfata grafica (GUI) gestioneaza piesele componente si produsele finite ale unei companii de productie. Informatiile sunt preluate dintr-un fisier text cu numele *"items.txt"* cu structura:

**<origine>, <ID>, <nume>, <pret unitar>, < numar de bucati existente in stoc >, <minim>, <maxim>.**

Dupa citirea datelor elementele vor fi afisate in doua tabele **<Parts>** si **<Products>**, ce au coloanele **<ID>**, **<nume>**, **< numar de bucati existente in stoc >**, **<pret unitar>**.

Functionalitatile aplicatiei sunt:

**F01a.** La actionarea butonului **<Add>** are loc: adaugarea unei piese cu detaliile: nume **<string>**, numar de bucati existente in stoc **<int>**, pret unitar **<double>**, numarul minim **<int>** si maxim **<int>** de bucati acceptat pentru depozitare. Daca o piesa este fabricata de catre companie, atunci se retine identificatorul masinii **<int>** care a produs-o. Daca este o componenta achizitionata de companie, atunci se va retine numele companiei **<string>**.

**F01b.** La actionarea butonului **<Add>** are loc: adaugarea unui produs finit cu detaliile: nume **<string>**, pret unitar **<double>**, numar de bucati existente in stoc **<int>**, numarul minim **<int>** si maxim **<int>** de bucati acceptat pentru depozitare, piesele componente folosite la montarea produsul finit **<ObservableList<Part>>**.

**F02a.** La introducerea intr-un TextField a numelui piesei si la actionarea butonului **<Search>** are loc: cautarea unei piese dupa nume **<string>**. Piesa gasita va fi evidentiata in tabel.

**F02b.** La introducerea intr-un TextField a numelui produsului si la actionarea butonului **<Search>** are loc: cautarea unui produs dupa nume **<string>**. Produsul gasit va fi evidentiat in tabel.

**F03a.** La actionarea butonului **<Modify>** se va deschide un meniu nou, ce contine TextFields corespunzatoare piesei si dupa completarea acestora, are loc: actualizarea informatiilor unei piese.

**F03b.** La actionarea butonului **<Modify>** se va deschide un meniu nou, ce contine TextFields corespunzatoare produsului si dupa completarea acestora, are loc: actualizarea informatiilor referitoare la un produs, inclusiv a listei de piese componente.

**F04a.** La selectarea din tabel a unei piese si la actionarea butonului **<Delete>** are loc: stergerea unei piese.

**F04b.** La selectarea din tabel a unui produs si la actionarea butonului **<Delete>** are loc: stergerea unui produs.

Dupa fiecare modificare facuta asupra pieselor sau a produselor, fisierul *"items.txt"* va fi actualizat.