

## Zasady

Termin przesłania projektu: do **17.05.2025r.**

- W ocenie projektu poza praktyczną i merytoryczną poprawnością będzie brana również pod uwagę jakość i czytelność napisanego przez Państwa kodu[1p].
- Projekt powinien zostać zaimplementowany z użyciem natywnych narzędzi **Android SDK** w wariantcie 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.
- Osobny ekran podglądu, inny niż ekran edycji[1p].

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]
- Oznaczenie dzieła jako obejrzane.

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 na urządzeniu należy zrealizować z wykorzystaniem mechanizmu lokalnej bazy danych np: SQLite/Room[3p].

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]