

## Metode Avansate de Programare, sectia Informatică 2022–2023, LABORATOR 6

**DEADLINE: ~~Săptămâna 10~~ Săptămâna 11**

**Exemplu GUI: lab6-exemplu-GUI.zip**

- Înlocuiți interfața cu utilizatorul de la proiectul de laborator din versiunea Lab4 cu 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 rețeaua de socializare si sa afișeze într-un tabel informațiile despre toți prietenii acestuia; utilizatorul aplicatiei (a nu se confunda cu userii din rețeaua de socializare) poate selecta, dacă dorește, un prieten din lista afișată pe care apoi poate să îl ștergă (actionând un buton delete), sau poate adăuga un nou prieten, printr-o cerere de prietenie (actionând un buton *Add new friend* și apoi cautând prietenul pe care dorește să îl adauge – cautați după nume);
  - F2. Afișarea cererilor de pretenie, a statusurilor acestora, precum și a datei când au fost trimise, pentru un anumit utilizator. (4p)
    - Sugestie: Se poate continua scenariul anterior și prin actionarea unui buton *friend requests* să se afișeze toate cererile de prietenie ale acelui utilizator.
- *Persistența datelor: bază de date (extindeți baza de date din lab 4)*