

Merch Store

Gigel s-a hotărât să-și pornească propria afacere și consideră că industria merch are șanse să-i aducă un venit substanțial în timp scurt, așa că v-a contractat ca să-i dezvolte sistemul de gestiune de produse cu interfață grafică utilizator.

La început va comercializa doar **Tricouri**, pentru care datele relevante sunt:

- *nume model*
- *preț*
- *mărime* (S / M / L / XL)
- *nume univers* (Marvel / Friends / Death Note / Uncharted etc.)

Creați un fișier text care să conțină cel puțin 10 tricouri.

Cerințele lui Gigel pentru aplicație sunt următoarele:

1. vizualizarea tuturor tricourilor într-un tabel **QTableWidget** care să conțină numele modelului și prețul. La deschiderea aplicației, tabelul trebuie să fie populat cu datele din fișier.
2. vizualizarea numelui universului. La selectarea unui tricou din tabel, acesta trebuie să apară într-un **QLineEdit**.
3. tabelul să permită sortarea descrescătoare după mărime și, în caz de egalitate, sortarea descrescătoare după preț prin apăsarea unui **QPushButton** *Sortare Mărime/Preț*.
4. Fiecare linie a **QTableWidget** să aibă dimensiunea fontului proporțională cu mărimea, astfel:
 - S → 12px
 - M → 18px
 - L → 24px
 - XL → 30px

Notare:

- 1 pct - oficiu
- 1 pct - arhitectură stratificată
- 0.5 pct - specificații metode
- 1 pct - testare metode
- 2.5 pct - funcția 1
- 1 pct - funcția 2
- 1.5 pct - funcția 3
- 1.5 pct - funcția 4

Observații

- Pentru o aplicație cu interfață tip consolă se acordă doar jumătate din punctajul pentru funcționalități.
- Dacă datele nu sunt citite din fișier, se scad 0.5 puncte pentru fiecare funcționalitate
- Punctele pe arhitectură, teste și specificații se dau proporțional cu câte funcționalități sunt implementate corect.
- Nu este permis accesul la internet și nu se pot folosi proiecte existente (trebuie creat un proiect nou de la 0). Se poate folosi **QAssistant**.
- Timp de lucru: 1h 40 min.