**02. Inventory**

Aplicatia gestioneaza piesele componente si produsele finite ale unei companii de productie. Informatiile sunt preluate dintr-un fisier text. Functionalitatile aplicatiei sunt:

**F01a.** Adaugarea unei piese cu detaliile: denumire, numar de bucati existente in stoc, pret unitar, numarul minim si maxim de bucati acceptat pentru depozitare. Daca o piesa este fabricata de catre companie, atunci se retine identificatorul masinii care a produs-o. Daca este o componenta achizitionata de companie, atunci se va retine numele companiei.

**F01b.** Adaugarea unui produs finit cu detaliile: denumire, numar de bucati existente in stoc, pret unitar, numarul minim si maxim de bucati acceptat pentru depozitare, piesele componente folosite la montarea produsul finit.

**F02a.** Cautarea unei piese dupa nume.

**F02b.** Cautarea unui produs dupa nume.

**F03a.** Actualizarea informatiilor unei piese.

**F03b.** Actualizarea informatiilor referitoare la un produs, inclusiv a listei de piese componente.

**F04a.** Stergerea unei piese.

**F04b.** Stergerea unui produs.

**Environment**: The application should be able to run under Windows 10 and should have it’s dependencies linked via Maven.

**Validation/user experience:** Adding entities in the application should be done in it’s own window. Fields should have validation for types(entering string instead of integer). The ‘exit’ button should prompt upon exit. Application data is saved after every single operation.

**Persistence**: Application data should be persisted to the same file from where it is read from.

**Architecture requirement:** The project model should include a class named “Inventory” for future extensibility purposes.