
Programe OO în C++



Obiective

Specificarea, proiectarea și implementarea problemelor în C++.



Aspecte teoretice

Aspecte generale ale limbajului C++.

Aplicații în C++. Programare orientată pe obiecte.

Folosirea bibliotecilor standard și a containerelor predefinite (stl)



Termen de predare

Problemele trebuie rezolvate parțial în cadrul laboratorului, parțial acasă.



Cerințe

Sa se modifice problema de la laboratorul 5 prin folosirea containerilor predefiniti din stl.

- Introducerea informatiilor despre mai multe ENTITATI si salvarea lor intr-un sir – LIVE (2p)
- Afisarea informatiilor despre toate entitatile – LIVE (2p)
- Determinarea celei mai mari entitati – TEMA (implementare - 1p, testare – 1p)
- Identificarea entitatilor situate [complet] in cadranul 1 de pe cercul geometric TEMA (implementare - 0.75p, testare – 0.75p)
- Identificarea celei mai lungi secvente de entitati egale TEMA (implementare - 0.75p, testare – 0.75p)
- Inchiderea aplicatiei – LIVE (1p)

In ceea ce priveste containerii din stl se pot folosi:

- Vectori sau liste (punctaj obisnuit)
- Stive, cozi, containere asociative (bonus 1p)