

Programe OO în C++



Obiective

Specificarea, proiectarea și implementarea problemelor în C++.



Aspecte teoretice

Aspecte generale ale limbajului C++.
Aplicații în C++ - versiune modulară.
STL, relația de moștenire, template



Termen de predare

Problemele trebuie rezolvate parțial în cadrul laboratorului, parțial acasă.



Cerințe

Să se rezolve una dintre problemele de mai jos:

Lab 9

- live:
 - entitatea, Repo (addItem si getAll) & teste - 5p
- tema:
 - finalizare Repo si Service si UI (pt operatiile CRUD) & teste - 5p

Lab 10

- live:
 - o functionalitate & teste - 3p
 - RepoFile & teste - 2p
- tema:
 - finalizare cerinte & teste (5p)

În cadrul acestei teme:

- este permisă folosirea oricăror structuri pentru containere (array-uri – statice sau dinamice -, cu sau fără template, containeri din stl – de orice fel)
- pentru cerința din lab 10, este necesară implmentarea unei Repository care să lucreze cu fișiere și care să moștenească Repository-ul dezvoltat anterior (în lab 9)

Exemplu de problema: Simulare tonomat de dulciuri

De la un tonomat de dulciuri, se pot cumpăra diferite produse (croissante, ciocolată, suc, etc.). Fiecare produs este identificat prin *cod*, *nume* și *preț*. Un client poate achiziționa un produs folosind doar monezi de anumite valori. Dacă clientul introduce o bancnotă de X lei, solicită un produs de Y lei, tonomatul îi va putea da rest (X - Y lei) doar dacă dispune de această sumă în monezi de valori corespunzătoare. Dezvoltați o aplicație care să permită achiziția unui produs.