

1. Sistem de bilete la cinema

Modelează vânzarea de bilete:

- Creează clasa Film cu titlu și durată (în minute).
- Creează clasa Proiectie cu:
 - un film,
 - o oră (String simplu),
 - număr total de locuri în sală,
 - număr de locuri deja rezervate.
- Creează metoda rezervaLocuri(int nr) care:
 - verifică dacă mai sunt suficiente locuri libere,
 - dacă da, crește numărul de locuri rezervate,
 - dacă nu, afișează că nu sunt suficiente locuri.
- În main, definește un film, creează o proiectie, încearcă să rezervi bilete în mai multe etape și afișează după fiecare pas câte locuri mai sunt disponibile.

2. Zoo cu tipuri de diete

Modelează o mini-grădină zoologică:

- Creează o clasă abstractă Animal cu nume și o metodă abstractă mananca().
- Creează 3 clase concrete:
 - Leu (carnivor),
 - Zebra (ierbivor),
 - Urs (omnivor).
- Fiecare implementează mananca() în mod diferit (mesaje descriptive).
- În plus, în fiecare clasă poți avea un câmp care indică tipul dietei (CARNIVOR, IERBIVOR, OMNIVOR).
- În main, creează o listă de Animal, parcurge-o:
 - afișează cine ce este,
 - separate animalele pe categorii de dietă (de exemplu, afișează toate carnivorele).

3. Player media unificat

Vrei să ai un singur „player” care știe să ruleze lucruri diferite:

- Definește o interfață Redabil cu metoda play().
- Creează clase:
 - Melodie – are titlu și artist;
 - Video – are titlu și durată;
 - Podcast – are nume și număr de episod.
- Toate implementează Redabil și în metoda play() afișează ceva specific (de ex. „Redau melodia X de la Y”).
- Creează o clasă Playlist care conține o listă de obiecte Redabil și o metodă playAll() ce rulează tot conținutul în ordine.
- În main, construiește un playlist amestecat (melodii + video + podcast) și rulează playAll().

4. Sistem de rezervări la restaurant

Construiește un mini-sistem de rezervări:

- Creează clasa Rezervare cu nume client, număr de persoane, oră (poți folosi doar un String pentru oră de tip „19:00” ca să fie simplu).
- Creează o clasă Restaurant care:
 - are o listă de rezervări,
 - are o capacitate maximă totală de locuri,
 - oferă o metodă adaugaRezervare(Rezervare r) care:
 - verifică dacă prin adăugarea acestei rezervări se depășește capacitatea (suma persoanelor din toate rezervările),
 - dacă nu se depășește, rezervarea se adaugă, altfel se afișează un mesaj că nu se poate.
- În main, creează un restaurant cu o anumită capacitate și încearcă să adaugi mai multe rezervări, observând comportamentul.