

Proiect POO – Vending & Paying Machines

Predare prima faza: 09.12.2016 (online.ase.ro)

Cerințe implementare proiect faza I (max. 10 p)

- 1p. minim 4 clase în care să se regăsească utilitatea atributelor statice, constante, masive alocate dinamic;
- 1p. definirea de constructori implicați și cu parametri precum și a constructorului de copiere și destructorului, dacă este cazul;
- 1p. minim o relație de subordonare de tip incluziune între două clase definite în proiect;
- 1p. aplicația este structurată pe bază de meniu cu o listă de opțiuni iar toate obiectele sunt vizibile la nivelul meniului;
- 6 p. obligativitatea supraîncărcării următorilor operatori:
 - minim 2 operatori de atribuire și operatorul = doar unde este cazul; (0.9p)
 - incrementare și decrementare, pre sau post; (0.3p)
 - minim 3 operatori aritmetici; (0.6p)
 - 3 operatori logici; (0.6p)
 - minim 3 operatori relaționari; (0.6p)
 - flux de date de intrare și ieșire; (0.6p)
 - operatorul de indexare cu tratarea excepțiilor aferente; (0.6p)
 - un operator pentru lucrul pe biți; (0.9p)
 - 2 operatori pentru conversii implicite sau explicite din care unul pentru conversie la un tip de dată fundamental, primitiv, iar altul pentru conversii între două clase definite în proiect; (0.9p)

Observații:

- proiectul este funcțional și nu prezintă erori de compilare;
- toate atributele necesită implementarea metodelor de tip accesori;
- prima faza are o pondere de 50% din punctajul final aferent proiectului;
- exemple de tonomate: bancomat, schimb valutar, vânzări de bauturi preparate pe loc, vânzări de produse alimentare, închiriere de biciclete, vânzări de titluri de călătorie, tonomat pentru plata facturilor prin coduri de bare, tonomat pentru operațiuni bancare, etc.
- clasele proiectului trebuie gândite astfel încât să fie luată în considerare și următoarea etapă în care se vor adăuga alte 2 clase bazate pe derivare/moștenire;