

Proiect de Programare / C++  
-= Sistem gestiune & interacțiune magazin =-

Student 1: Andreea Longodor

Student 2: Andra Mălăescu

I. Enunț

Studentul 1 se ocupă de gestionarea unui magazin:

- adauga, sterge, modifica jocuri
- adauga, sterge oferte de bundle packs (mai multe jocuri la un pret mai mic)
- vizualizeaza cele mai cumparate jocuri

Studentul 2 se ocupă de interacțiunea cu un magazin:

- vizualizeaza un catalog cu jocuri per categorii (Puzzle, Arcade ...) si cu oferte
- cumpara jocuri (consola e limitata de o memorie de 512Gb, jocurile pot fi cumparate dar nu instalate)
- instaleaza / dezinstaleaza jocuri (un joc poate fi instalat daca e cumparat)

II. Structura datelor folosite de echipă

Vom folosi clasele:

- Joc: string cod\_de\_bare, string denumire, int nr\_achizitii, double pret, int memorie, bool instalat, bool cumparat, string categorie
- BundlePack: Joc[] jocuri\_incluse, double pret\_pack, string cod\_de\_bare\_pack, string denumire\_pack
- Data: int zi, int luna, int an
- Comanda: int memorie\_max, Joc[] jocuri\_instalate, Data data, Joc[] jocuri\_cumparate

III. Structura fișierelor

Vom folosi următoarele fișiere:

- stoc.txt
  - fișier în care vom stoca detalii despre jocurile de pe stoc sub forma  
<numar\_jocuri>  
<cod\_de\_bare\_joc1><denumire\_joc1><nr\_achizitii\_joc1><pret\_joc1><memorie\_joc1><instalat\_joc1><cumparat\_joc1><categorie\_joc1>  
<cod\_de\_bare\_joc2><denumire\_joc2><nr\_achizitii\_joc2><pret\_joc2><memorie\_joc2><instalat\_joc2><cumparat\_joc2><categorie\_joc2>  
...

- comenzi.txt
  - fișier în care vom stoca detalii despre jocurile cumpărate
  - <data\_comandă1>
  - <lista\_jocuri\_cumpărate\_comandă1>
  - <data\_comandă2>
  - <lista\_jocuri\_cumpărate\_comandă2>
  - ...
- stoc\_bundle\_packs.txt
  - fișier în care vom stoca detalii despre bundle pack-urile de pe stoc sub forma
  - <cod\_de\_bare\_bundle\_pack1><denumire\_bundle\_pack1><denumire\_jocuri\_incluse1><pret\_bundle\_pack1>
  - <cod\_de\_bare\_bundle\_pack2><denumire\_bundle\_pack2><denumire\_jocuri\_incluse2><pret\_bundle\_pack2>
  - ...

#### IV. Interacționarea cu executabilele

Aplicația 1 va expune următoarele posibilități:

./app\_1.exe adaugare\_joc <cod\_de\_bare> <denumire> <nr\_achizitii> <pret> <memorie>  
<instalat> <cumparat>

- pentru adăugarea unui produs pe stoc

./app\_1.exe stergere\_joc <cod\_de\_bare>

- pentru ștergerea unui produs de pe stoc

./app\_1.exe modificare\_joc <pret> <cod\_de\_bare> <numar\_corespunzator\_pret>

- pentru modificarea prețului unui joc

./app\_1.exe adaugare\_bundle\_pack <jocuri\_incluse> <pret\_pack> <cod\_de\_bare\_pack>  
<denumire\_pack>

-pentru adaugarea unui bundle pack pe stoc

./app\_1.exe stergere\_bundle\_pack <cod\_de\_bare\_pack>

-pentru stergerea unui bundle pack de pe stoc

./app\_1.exe vizualizare\_cele\_mai\_cumparate\_jocuri

- pentru vizualizarea celor mai cumpărate jocuri

Aplicația 2 va expune următoarele posibilități:

./app\_2.exe vizualizare\_catalog

- pentru vizualizarea jocurilor per categorii și oferte

`./app_2.exe cumpara_joc <cod_de_bare> <nr_achizitii> <memorie> <instalat> <cumparat>`

- pentru cumpararea unui joc

`./app_2.exe instalare_dezinstalare_joc <cod_de_bare> <memorie> <instalat>`

`<cumparat>`

-pentru instalarea sau dezinstalarea unui joc