

**Laborator 6 – Termen limita: laborator curent (grupe de maxim 4)**

**Tematica Laboratorului:**

1. Design Patterns: Creational Patterns
2. Unit Testing
3. Coordonarea echipei, sincronizare

**Problema [punctaj 20 puncte]**

- 1) Pe o temă pe care o stabiliți la laborator, implementați pentru ea în Java clasele de bază (**5 puncte**) folosind cel puțin trei Creational Patterns. (**3 puncte**)
- 2) Pentru implementarea de la punctul 1) creați clase de testare corespunzătoare și testați-le. Membrii echipei vor discuta doar la început când vor stabili numele metodelor din clasele de bază pentru a le putea folosi cei care lucrează la testare. O echipă NU va fi depunctată dacă echipa de testare găsește “scăpări” în implementare, ci din contra. (**8 puncte**)
- 3) O persoană din cele 4 va coordona membrii echipei și va sincroniza munca acestora. (**4 puncte**)

Bonus maxim **4 puncte** pentru soluțiile deosebite.