

**Laborator 5 – Termen limită: laborator curent (grupe de maxim 4 persoane)**

**Tematica Laboratorului:**

1. Diagrame UML: Diagrame de Stări, Diagrame de Activități, Diagrame de Pachete
2. GRASP Design Patterns: Creator, Coupling, Cohesion, Controller, *Singleton*
3. Coordonarea echipei

**Problema [punctaj 20 puncte]**

- 1) Pe o temă pe care o stabiliți la laborator, implementați pentru ea în Java interfețele (clasele de bază: attribute, metode (fără funcționalități)) folosind cel puțin un design pattern. **(8 puncte)**
- 2) Pentru aceeași temă realizați **diagramele de stări (3), de activități (3) și de pachete (2)**. În stabilirea punctajului se va ține cont de identificarea corectă a evenimentelor, a acțiunilor și a activităților. **(8 puncte)**
- 3) O persoană din cele 4 va coordona membrii echipei și va sincroniza munca acestora. **(4 puncte)**

Bonus **4 puncte** pentru cei care surprind cât mai multe *design patterns* din cele prezentate.