

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
4. Mod de lucru: în cazul că membrii grupei decid distribuția egală a punctajului, coordonatorul de laborator va decide cine va prezenta soluțiile săptămâna următoare.

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 două design patterns. (4 p + 2 p + 2 p = **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 suplimentar de maxim **8 puncte** pentru cei care surprind tipul diagrame de deployment (2p) și cât mai multe *design patterns* din cele prezentate (2p de design pattern).