

TEMA SEDINTA NR. 4

- I. PROIECT POO_2: sa se scrie un program care sa respecte urmatoarele cerinte:
1. creati clasa publica Money identica cu cea de curs, fara metoda de MultiplyAmount (nu va fi folosita);
 2. creati o clasa publica numita Category; clasa are:
 - a. 4 proprietati publice auto-implementate:
 - Id - int
 - Name - string
 - Image - string
 - IsNew - bool
 - b. 1 constructor implicit (fara parametri) care initializeaza Id cu 0, Name cu "", Image cu "" si IsNew cu True;
 - c. 1 constructor explicit (cu parametri) care primeste 4 parametri id, name, image si isNew cu care sunt initializate proprietatile clasei;
 3. creati o clasa publica numita Product; clasa are:
 - a. 6 proprietati publice auto-implementate:
 - Id - int
 - Name - string
 - Image - string
 - CategoryId - int
 - Price - Money
 - WeightInKg - float
 - b. 1 constructor explicit (cu parametri) care primeste 6 parametri id, name, image, categoryId, price si weight cu care sunt initializate proprietatile clasei;
 4. creati o clasa publica **statica** numita Config; clasa are:
 - a. 3 proprietati publice **statice** auto-implementate:
 - CategoriesFolder - string
 - ProductsFolder - string
 - DatabaseFolder - string
 - b. constructor **static** care initializeaza proprietatile clasei astfel:
 - CategoriesFolder = "categories"
 - ProductsFolder = "products"
 - DatabaseFolder = "database"
 5. in metoda Main din clasa Program:
 - a. sa se creeze un obiect de tip Category (numit categ1) folosind constructorul explicit: 1, "Prima Categorie", "categorie_1.jpg", True;
 - b. sa se creeze un obiect de tip Category (numit categ2) folosind constructorul explicit: 2, "A Doua Categorie", "categorie_2.jpg", False;
 - c. sa se creeze un obiect de tip Money (numit priceProd1) folosind constructorul explicit: 10, RON;
 - d. sa se creeze un obiect de tip Product (numit prod1) folosind constructorul explicit: 1, "Produs 1", "produs_1.jpg", 1, priceProd1, 0.5;

- e. sa se creeze un obiect de tip Money (numit priceProd2) folosind constructorul explicit: 15.5, RON;
- f. sa se creeze un obiect de tip Product (numit prod2) folosind constructorul explicit: 2, "Produs 2", "produs_2.jpg", 1, priceProd2, 0.75;
- g. sa se creeze un obiect de tip Money (numit priceProd3) folosind constructorul explicit: 7.5, RON;
- h. sa se creeze un obiect de tip Product (numit prod3) folosind constructorul explicit: 3, "Produs 3", "produs_3.jpg", 2, priceProd3, 1.25;