

## Magazin de biciclete

Sa se creeze o aplicatie pentru gestiunea produselor dintr-un magazin de biciclete.

Se va utiliza clasa *Bicicleta* (*id\_bicicleta: int, tip: string, pret: float*). Atributul *id\_bicicleta* este unic. Informatiile sunt stocate in fisierul "produse", astfel:

<id\_bicicleta>, <tip>, <pret>

100, road, 400.5

200, road, 400

300, mountain, 500

400, bmx, 500

....

Se va folosi arhitectura stratificata. Se vor utiliza clasele: *Console*, *Controller*, *Repository*.

Clasa *Repository* va expune metodele

*get\_all(): Bicicleta[]*

*delete(id\_bicicleta: int)*

care va sterge din fisier inregistrarea indentificata prin *id\_bicicleta*.

La pornirea aplicatiei se vor afisa optiunile:

1 - Sterge tip

2 - Sterge max

x - Exit

Optiunea 1 - Sterge tip: se citeste un tip de bicicleta. Sa se stearga toate bicicletele de acel tip. Imediat dupa executia acestei operatii modificarile se vor vedea in fisier.

Optiunea 2 - Sterge max: sa se stearga toate bicicletele avand pretul maxim. Imediat dupa executia acestei operatii modificarile se vor vedea in fisier.

Barem:

Oficiu: 1p

Specificatii si teste: 2p

Arhitectura: 1p

Stil: 1p

Optiunea 1: 2p

Optiunea 2: 3p