

# Metode Avansate de Programare – 2021-2022 SEMINAR 1+2 + LABORATOR 2

Acest document contine cerintele pt:

## A. Seminarul 1+2. (Eventual completari cu alte exercitii)

- Obiective: Familiarizarea cu limbajul Java, recapitulare concepte OOP, mecanisme OOP, principii OOP, sabloane de proiectare (Factory Method, Decorator, Singleton, Template Method), relatii intre clase (UML)

## B. Laborator 2. (cele care la final au Cerință laborator) - (deadline Saptamana 4)

Rezolvați următoarele cerințe:

1. Definiți clasa **abstractă Task** avand attributele: `taskId(String)`, `descriere(String)` si metodele: un constructor cu parametri, `set/get`, `execute()` (metoda abstracta), `toString()` si metodele `equals` - `hashCode`; De ce trebuie sa fie clasa Task abstracta?

*Contractul equals - hashCode:* dacă `obj1.equals(obj2)` atunci `obj1.hashCode() == obj2.hashCode()`.

*Ce se intampla cand avem o relatie de mostenire intre doua clase si suprascriem equals? (a=b => b=a ?)*

2. Derivați clasa **MessageTask** din clasa *Task*, avand attributele *mesaj (String)*, *from(String)*, *to(String)* si *date (LocalDateTime)* și afișează pe ecran, via metoda *execute*, textul mesajului (valoarea atributului mesaj) si data la care a fost creat; (Vezi si *DateTimeFormatter*)

*Clasa MessageTask ar putea fi refactorizata, astfel inca sa incapsuleze un obiect de tipul Message avand attributele: id, subject, body, from, to, date*

3. Derivați clasa **SortingTask** din *Task* care sortează un vector de numere întregi si afiseaza vectorul sortat, via metoda *execute()*. **Cerință laborator 2p**  
**Observatie:** Se vor acorda doua puncte doar daca *SortingTask* permite sortarea unui vector conform unei strategii, altfel se acorda 1p. Se cer doua strategii de sortare – *BubbleSort* si (*QuickSort* sau *MergeSort*). Sugestie: *SortingTask* incapsuleaza un *AbstractSorter* ce are metoda *sort*.

4. Scrieti un program de test care creeaza un vector (array) de 5 task-uri de tipul **MessageTask** si le afiseaza pe ecran in urmatorul format:

**Exemplu:** `id=1|description=Feedback lab1|message=Ai obtinut 9.60|from=Gigi|to=Ana|date=2018-09-27 09:29`

Observatie: Se va respecta formatul de afisare al datei.

5. Consideram că interfata **Container** specifică interfața comună pentru colecții de obiecte *Task*, în care se pot adăuga și din care se pot elimina elemente.

```
public interface Container {  
    Task remove();  
    void add(Task task);  
    int size();  
    boolean isEmpty();  
}
```

Creați două tipuri de containere concrete:

1. **StackContainer** - care implementează, folosind o reprezentare pe un array, o strategie de tip LIFO;
  2. **QueueContainer** - care implementează, folosind o reprezentare pe un array, o strategie de tip FIFO;
- Cerință laborator 2p**
3. Refactorizati clasele **StackContainer** si **QueueContainer** astfel incat sa evitati codul duplicat (bad smell). Vezi refactorizarea „*Extract Superclass*” (Solutia: Create an abstract superclass; make the original classes subclasses of this superclass, vezi cartea: **Refactoring: Improving the Design of Existing Code by Martin Fowler**). **Cerință laborator 1p**

6. Considerăm interfața *Factory* care conține o metodă *createContainer*, ce primește ca parametru o strategie (FIFO sau LIFO) și care întoarce un container asociat acelei strategii [Factory Method Pattern]. Creați clasa

*TaskContainerFactory* care implementează interfața *Factory*. Creați containere de tipul *Stack* sau *Queue* doar prin apeluri ale metodei *createContainer*.

```
public interface Factory {  
    Container createContainer(Strategy strategy);  
}
```

7. Implementați clasa *TaskContainerFactory* care implementează interfața *Factory*, astfel încât să nu poată exista decât o singură instanță de acest tip. [[Singleton Pattern](#)] (**Cerință laborator 1p**) + discuție în timpul seminarului.

8. Considerăm interfața

```
public interface TaskRunner {  
    void executeOneTask(); //execută un task din colecția de task-uri de executat  
    void executeAll(); //execută toate task-urile din colecția de task-uri.  
    void addTask(Task t); //adaugă un task în colecția de task-uri de executat  
    boolean hasTask(); //verifică dacă mai sunt task-uri de executat  
}
```

care specifică interfața comună pentru o colecție de task-uri de executat.

9. Creați clasa **StrategyTaskRunner** care implementează interfața *TaskRunner* și care conține:

- Un atribut privat de tipul *Container*;
- Un constructor ce primește ca parametru o strategie prin care se specifică în ce ordine se vor executa task-urile (*LIFO* sau *FIFO*);

10. Scrieți un program de test care creează un vector de task-uri de tipul *MessageTask* și le execută, via un obiect de tipul *StrategyTaskRunner*, folosind strategia specificată ca parametru în linia de comandă. (`main(String[] args)`).

11. Definiți clasa abstractă **AbstractTaskRunner** [[Decorator Pattern](#)] care implementează interfața *TaskRunner* și care conține ca și atribut privat o referință la un obiect de tipul *Task Runner*, referința primită ca parametrul prin intermediul constructorului.

12. Extindeți clasa *AbstractTaskRunner* astfel:

1. *PrinterTaskRunner* - care afișează un mesaj după execuția unui task în care se specifică ora la care s-a executat task-ul.
2. *DelayTaskRunner* – care execută taskurile cu întârziere; (**Cerință laborator 1p**)

```
try {  
    Thread.sleep(3000);  
} catch (InterruptedException e) {  
    e.printStackTrace();  
}
```

13. Scrieți un program de test care creează un vector de task-uri de tipul *MessageTask* și le execută, inițial via un obiect de tipul *StrategyTaskRunner* apoi via un obiect de tipul *PrinterTaskRunner* (decorator), folosind strategia specificată ca parametru în linia de comandă.

14. Scrieți un program de test care creează un vector de task-uri de tipul *MessageTask* și le execută, inițial via un obiect de tipul *StrategyTaskRunner* apoi via un obiect de tipul *DelayTaskRunner* (decorator) apoi via un obiect de tipul *PrinterTaskRunner* (decorator), folosind strategia specificată ca parametru în linia de comandă. (**Cerință de laborator 1p**)

15. Creați diagrama de clase. Ce relații între clase există în diagrama creată? (**Cerință de laborator 1p**)

***Alte referinte:***

A se vedea si cursul 1.

Martin Fowler - Refactoring, improving the design of existing code.

[Factory Method Pattern:] [https://www.tutorialspoint.com/design\\_pattern/factory\\_pattern.htm](https://www.tutorialspoint.com/design_pattern/factory_pattern.htm)

[Decorator Pattern:] [https://www.tutorialspoint.com/design\\_pattern/decorator\\_pattern.htm](https://www.tutorialspoint.com/design_pattern/decorator_pattern.htm)

[Singleton Pattern] [https://www.tutorialspoint.com/design\\_pattern/singleton\\_pattern.htm](https://www.tutorialspoint.com/design_pattern/singleton_pattern.htm)