**METODE AVANSATE DE PROGRAMARE**

* **Laborator 4 -**

1. Să se dezvolte un sistem de **gestionare a unei rețele de socializare** în cadrul unei aplicații Java. Rețeaua permite utilizatorilor să creeze profiluri, să posteze mesaje și să interacționeze unii cu alții.

Clase:

**User**: Această clasă reprezintă un utilizator al rețelei de socializare și va avea câmpuri pentru nume, adresa de email, vârstă și alte informații despre profil.

**Post**: Această clasă reprezintă un post pe rețeaua de socializare și va avea câmpuri pentru autor, conținut, dată și orice alte informații relevante.

**Profile**: Această clasă reprezintă profilul unui utilizator și va conține informații despre utilizatorul respectiv, precum și o listă de postări pe care le-a făcut.

**SocialNetwork**: Această clasă reprezintă rețeaua de socializare și va conține o listă de utilizatori și metode pentru adăugarea, ștergerea și gestionarea acestora.

1. Să se dezvolte un sistem de **gestionare a unei grădini botanice** în cadrul unei aplicații Java. Grădina are o varietate de plante, iar vizitatorii pot explora și interacționa cu aceste plante.

Clase:

**Plant**: Această clasă reprezintă o plantă din grădina botanică și va avea câmpuri pentru nume, specie, origine și alte caracteristici.

**Visitor**: Această clasă reprezintă un vizitator al grădinii botanice și va avea câmpuri pentru nume, vârstă și alte informații despre vizitator.

**Garden**: Această clasă reprezintă grădina botanică și va conține o listă de plante și o listă de vizitatori. Ea va oferi metode pentru adăugarea, ștergerea și gestionarea plantelor și a vizitatorilor.

3.