

LAB 8

ACTIVITATE LABORATOR

Să se implementeze o nouă comandă/nouă opțiune în meniu care generează aleator X entități și le adaugă în aplicație. Entitate “aleatoare”: se generează valori aleatorii pentru fiecare din câmpurile entității. Se folosește modulul **random** din Python pentru a genera șiruri de caractere aleatorii, numere, etc.

Ex. pentru comanda **generate 10** se generează (și se adaugă) 10 entități

!Atenție: **nu** creați o listă de posibile șiruri de caractere (e.g. listă titluri de cărți) și alegeți random dintre acestea; *cerința este generarea valorilor în mod aleator, inclusiv a șirurilor de caractere.*

[Generating random strings in Python](#)

[Generating random strings ascii + digits \(extra explanations\)](#)

[Generating random numbers in Python](#)

Aveți **1h15** să rezolvați această nouă proprietate. Este important să vă anunțați pentru predare înainte de ora specificată (în funcție de când avem lab-ul); **în caz contrar, laboratorul nu se va prelua.**

- 9.20 - 10.50: **10.35**
- 11.10 - 12.40: **12.25**
- 13.00 - 14.30: **14.15**
- 14.50 - 16.20: **16.05**

În acest laborator se vor prezenta:

- Iterația 2 din Lab7-9
- Documentația aferentă iterației 2 (plan iterații, listă funcționalități, scenarii rulare)
- Activitate lab

LAB 9

Iterația 3 din Lab7-9.