

Călătorie în timp

Creați o aplicație pentru gestionarea călătoriilor în timp, cu interfață tip consolă. O mașină de călătorie în timp este caracterizată prin id, nume, anul fabricației (de tip întreg) și cantitatea de combustibil necesară pentru a călători un an în trecut sau în viitor.

Programul va permite:

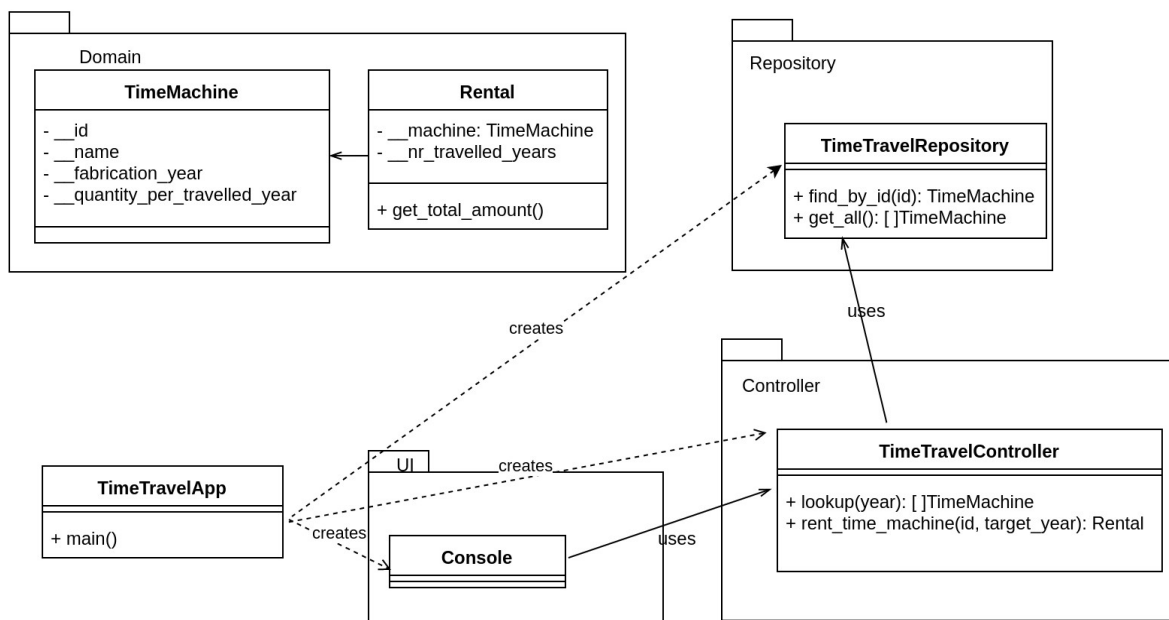
1. Căutarea mașinilor fabricate înainte de un anumit an. Utilizatorul introduce un an, iar aplicația tipărește toate mașinile fabricate înainte de anul dat de către utilizator. **(2p)**
2. Închiriere mașini. Utilizatorul introduce id-ul mașinii și anul în care dorește să călătorească, iar aplicația va tipări mașina și cantitatea totală de combustibil necesară pentru călătorie (se va presupune că anul de pornire în călătorie este 2020). **(3p)**

Mașinile se stochează într-un fișier .txt. Fiecare mașina este salvată pe o linie separată, iar atributele sale sunt separate prin ",". Creați manual un fișier care conține cel puțin 10 mașini.

<id>, <name>, <fabrication_year>, <quantity_per_travelled_year>

1,Tardis,1963,142

2,DeLorean,1985,100



Punctaje:

- **1p** oficiu

- **1p** arhitectura, proporțional cu funcționalitățile implementate corect.

- **3p** stil, specificații și teste, proporțional cu funcționalitățile implementate.

Observații:

Nu se accepta aplicații care nu folosesc clase/obiecte.

Dacă datele nu sunt citite/scrise din fișier se înjumătățește punctajul la fiecare funcționalitate.

Nu se pot folosi proiecte existente (trebuie pornit de la 0) fără ajutor exterior

Punctaj obținut pe funcționalități	1	2	3	4	5
Punctaj maxim stil, specificații, teste, arhitectura	1	1.6	2.4	3.2	4
Nota finală maximă	3	4.6	6.4	8.2	10