a. Recomandat (usor)

1. Revizualizeaza intalnirea 6 si ia notite in caz ca ti-a scapat ceva

b. Obligatorii (mediu)

Pentru toate clasele, creati cel putin 2 obiecte cu valori diferite si apelati toate metodele clasei

1.

Clasa Cerc

Atribute: raza, culoare

Constructor pt ambele atribute

Metode:

descrie\_cerc() - va PRINTA culoarea si raza

aria() - va RETURNA aria

diametru()

circumferinta()

2.

Clasa Dreptunghi

Atribute: lungime, latime, culoare

Constructor pt toate atributele

Metode:

descrie()

aria()

perimetrul()

schimba\_culoarea(noua\_culoare) - aceasta metoda nu returneaza nimic. Ea va lua ca si param o noua culoare si va suprascrie atributul self.culoare. Puteti verifica schimbarea culorii prin apelarea metodei descrie().

3.

Clasa Angajat

Atribute: nume, prenume, salariu

Constructor pt toate atributele

Metode:

descrie()

nume\_complet()

salariu\_lunar()

salariu\_anual()

marire\_salariu(procent)

4.

Clasa Factura

Atribute: seria (va fi constanta, nu trebuie constructor, toate facturile vor avea aceeasi serie), numar, nume\_produs, cantitate, pret\_buc

Constructor: toate atributele, fara serie

Metode:

schimba\_cantitatea(cantitate)

schimba\_pretul(pret)

schimba\_nume\_produs(nume)

genereaza\_factura() - va printa tabelar daca reusiti

Factura seria x numar y

Data: generati automat data de azi

Produs | cantitate | pret bucata | Total

Telefon | 7 | 700 | 49000

Indiciu pt data: <https://www.geeksforgeeks.org/get-current-date-using-python/>

5.

Clasa Cont

Atribute: iban, titular\_cont, sold

Constructor pentru toate

Metode:

afisare\_sold() - Titularul x are in contul y suma de n lei

debitare\_cont(suma)

creditare\_cont(suma)

BONUS: (daca aveti timp si doriti sa lucrati suplimentar)

6.

Clasa Masina

Atribute: marca, model, viteza maxima, viteza\_actuala, culoare, culori\_disponibile (set), inmatriculata (bool)

Culoare = gri - toate masinile cand ies din fabrica sunt gri

Viteza\_actuala = 0 - toate masinile stau pe loc cand ies din fabrica

Culori disponibile = alegeti voi 5-7 culori

Marca = alegeti voi - fabrica produce o singura marca dar mai multe modele

Inmatriculata = False

Constructor: model, viteza\_maxima

Metode:

descrie() (se vor printa toate atributele, inafara de culori\_disponibile)

inmatriculare() - va schimba atributul inmatriculata in True

vopseste(culoare) - se va vopsi masina in noua culoare DOAR daca noua culoare e in optiunea de culori displonibile, altfel afisati o eroare

accelereaza(viteza) - se va accelera la o anumiota viteza, daca viteza e negativa-eroare, daca viteza e mai mare decat viteza\_max - masina va accelera pana la viteza maxima

franeaza() - masina se va opri si va avea viteza 0

7. Clasa TodoList

Atribute: todo (dict, cheia e numele taskului, valoarea e descrierea)

La inceput nu avem taskuri, dict e gol si nu avem nevoie de constructor

Metode:

adauga\_task(nume, descriere) - se va adauga in dict

finalizeaza\_task(nume) - se va sterge din dict

afiseaza\_todo\_list() - doar cheile

afiseaza\_detalii\_suplimentare(nume\_task) - in f de numele taskului, printam detalii suplimentare

daca taskul nu e in todo list, intrebam utilizatorul daca vrea sa il adauge.

Daca acesta raspunde nu - la revedere

daca raspunde da - il cerem detalii task si salvam nume+detalii in dict